

Research Article

Peran *Leadership Curriculum* Dan *Link And Match* Peserta Didik Sebagai Upaya Penerapan Pendidikan Berkelanjutan

Ahmad Arro'uf Sulfuadi¹¹Universitas Islam Indonesia*penulis korespondensi: ahmadarroufpc@gmail.com**Abstract****Article history:**

Received 2 April 2024

Revised 3 April 2024

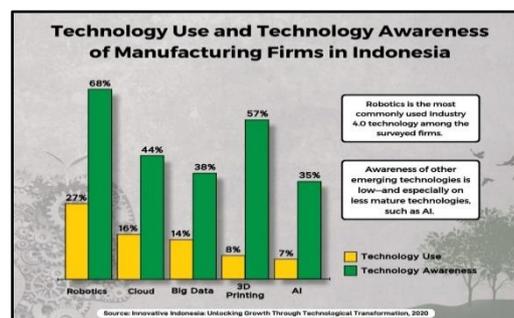
Accepted 8 April 2024

Keywords:Leadership Curriculum,
Link and Match,
Continuing Education,
Values Education

Entering the era of rapidly developing globalization, technological changes and adaptive needs emerge in various industrial sectors. Exploration is needed which plays an important role through the leadership curriculum with the link and match concept in supporting the implementation of sustainable education. The data shows key trends in the manufacturing sector, such as AI, robotics, 3D printing, cloud and big data. Adaptive and cross-disciplinary skills are key in dealing with dynamic change. Current educational models that focus on one field or discipline may no longer be sufficient to respond to today's global challenges. Leadership curriculum and link and match are approaches that can help develop cross-disciplinary skills in students. In this article, the author also highlights the need for link and match integration in all levels of education, not just vocational education. The implementation of a leadership curriculum through project-based learning also needs to be given space to provide opportunities for students and develop leadership potential from an early age.

PENDAHULUAN

Memasuki era globalisasi yang serba cepat memungkinkan terjadinya kemajuan ilmu pengetahuan dalam segala aspek. Semakin bertumbuhnya *industry 4.0* dan *society 5.0* berbanding lurus dengan hadirnya kebutuhan-kebutuhan baru yang adaptif dan solutif terhadap permasalahan baru. Teknologi yang semakin hari akan semakin berkembang menciptakan beberapa terobosan baru pada penerapan industri di berbagai sektor, seperti industri manufaktur, jasa, perbankan, hingga layanan publik. Sampai hari ini, kita menjadi saksi bagaimana terobosan-terobosan teknologi diadaptasi secara masif oleh berbagai sektor industri, sebagai contoh kita dapat mengidentifikasi dari teknologi *Internet of Things* hingga teknologi *block-chain* yang selalu diusahakan oleh para pelaku industri untuk bisa beradaptasi dan tetap eksis dengan perubahan yang ada, meskipun lintas keilmuan.



Gambar 1. Penerapan Teknologi di Industri Manufaktur
(Sumber : *Manufacturing* Surabaya)

Berdasarkan data tersebut dijelaskan peran penggunaan teknologi pada industri manufaktur, terdapat 5 tren utama dalam sektor manufaktur yaitu AI, robotika, percetakan 3D yang sebagian besar digunakan dalam produksi dan perakitan, serta *cloud* dan *big data* yang sebagian besar digunakan dalam manajemen keuangan (Wirianata, 2022).

Bersamaan dengan data tersebut akan menciptakan kebutuhan-kebutuhan baru dengan keahlian-keahlian yang baru pula. Dibutuhkan sumber daya manusia yang dapat diandalkan sekaligus adaptif terhadap pengembangan teknologi. Kebutuhan akan pemimpin-pemimpin muda yang memiliki keterampilan berkelanjutan dengan pemahaman lintas disiplin menjadi semakin mendesak. Perubahan dinamis di berbagai bidang, seperti ekonomi, lingkungan, dan sosial, menuntut kualitas pemimpin yang mampu beradaptasi, memimpin inovasi, dan mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu. Model pendidikan yang berjalan saat ini, terfokus pada satu bidang atau disiplin ilmu saja, hal tersebut mungkin tidak lagi mencukupi tantangan zaman mengingat kompleksitas dan interkoneksi tantangan global saat ini (Mulyani, 2019). Keterbatasan ini dapat menyebabkan kurangnya pemahaman yang holistik dan kurangnya keterampilan lintas disiplin. Tantangan global seperti perubahan iklim, ketidaksetaraan, dan krisis kesehatan memerlukan solusi yang lebih konkret, holistik, dan terpadu. Pemimpin masa depan perlu memahami hubungan antara berbagai isu dan mampu mengembangkan strategi yang berkelanjutan secara lintas sektor.

Melihat kondisi tersebut, penerapan *leadership curriculum* dan *link and match* pada model pendidikan di masa depan memungkinkan pengembangan keterampilan lintas disiplin (Fauzi, 2011). *Link* secara harfiah berarti ada pertautan atau hubungan interaktif dan *match* yang berarti cocok. artinya *link and match* adalah adanya keterkaitan dan kesepadanan dengan kebutuhan dan permintaan (*needs and demands*) (Suherman et al., n.d.). Kebutuhan dalam pembangunan sangatlah luas, hal ini mencakup multidimensional dan multisektoral. Mulai kebutuhan peserta didik sendiri, kebutuhan keluarganya, kebutuhan untuk pembinaan masyarakat dan warga negara yang baik, hingga kebutuhan dunia kerja (Anderha & Maskar, 2020). Pemimpin masa depan perlu mampu menggabungkan pengetahuan dari berbagai bidang untuk mengidentifikasi solusi yang holistik dan berkelanjutan. Pendidikan yang berorientasi pada jiwa kepemimpinan dan *link and match* akan menciptakan lingkungan di mana siswa dan mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan beradaptasi dan menumbuhkan jiwa kreativitas. Hal ini penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi perubahan dinamis dan kompleksitas masa depan.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif untuk dapat memahami fenomena dalam konteks social secara alami yang menggambarkan permasalahan social pada seseorang mengenai sudut pandang perilaku. Dalam penelitian kualitatif peneliti menganalisis dan setelah itu melaporkan fenomena dalam suatu hasil Analisa dalam penelitian. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Purposive sampling merupakan Teknik pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan dalam penelitian (Fadliansyah, 2019). Metode yang digunakan adalah wawancara dan observasi. Analisis data yang digunakan adalah Triangulasi Data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu upaya guna mendukung pendidikan yang berkelanjutan yaitu menciptakan kualitas sumber daya manusia yang peduli dan mampu mengupayakan keberlanjutan lingkungan melalui ilmu pengetahuan yang kompeten dan eksis terhadap tuntutan zaman, diperlukan integrasi yang apik terhadap pengetahuan teori yang terkoneksi dengan kemampuan dan pengalaman. Hal tersebut merupakan wujud *link and match* yang dibentuk bersamaan dengan tumbuhnya jiwa *leadership* pada pemimpin-pemimpin muda.

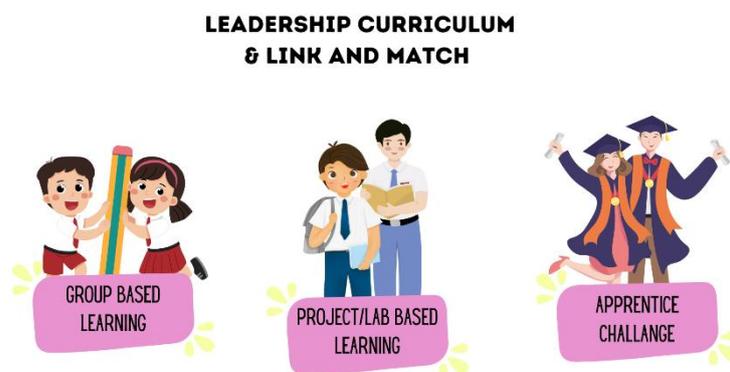
Leadership curriculum merupakan salah satu bentuk kurikulum yang mendorong tumbuhnya jiwa kepemimpinan pada diri peserta didik baik siswa maupun mahasiswa melalui aktivitas pembelajaran berbasis *project*. Tujuan dari kurikulum kepemimpinan adalah menghadirkan karakter pemimpin yang menjadi panutan bagi lingkungannya serta membentuk pola pikir yang piawai terhadap persoalan dengan kemampuan *problem solving* (Nakada et al., 2018). Dalam upaya penerapan *leadership*

curriculum melalui pendidikan yang berbasis *project*, secara tidak langsung aplikasi dari metode *link and match* terhadap peserta didik juga turut dilaksanakan. Artinya, *leadership curriculum* tidak dapat dipisahkan dengan penerapan metode *link and match* pada sistem pembelajaran (Fadliansyah, 2023).

Link and match adalah penggalian kompetensi yang dibutuhkan pasar kerja ke depan. Diharapkan paradigma orientasi pendidikan tidak lagi *supply minded* tapi lebih *demand minded* (kebutuhan pasar) dengan mengedepankan rasionalitas (Tâm et al., 2016). Rasionalitas yang dimaksudkan adalah pada upaya pemenuhan kebutuhan pasar seiring dengan tuntutan zaman, diperlukan suatu pertimbangan yang dilakukan secara arif dan bijaksana. Pemenuhan *demand* diharuskan untuk selalu memperhatikan pertimbangan yang rasional terhadap risiko dan dampak yang dihasilkan, baik dampak baik maupun dampak buruk. Hal tersebut dilakukan guna mendukung upaya menjaga keberlanjutan lingkungan. Dengan pertimbangan yang rasional serta dibarengi pengetahuan yang kompeten, pemenuhan *demand* akan tetap dapat dipenuhi tanpa mengabaikan faktor alam dan lingkungan, dengan demikian tujuan pendidikan berkelanjutan pun akan tercapai, khususnya pada praktik industri dan perkembangan teknologi seiring zaman.

Sampai hari ini kita mengidentifikasi bahwa proses pelaksanaan metode *link and match* masih pada ruang lingkup yang cukup sempit, yaitu pada pendidikan vokasi seperti SMK, Politeknik, dan Perguruan Tinggi. Hal tersebut dikarenakan konsep *link and match* yang digagas merupakan praktik langsung ke dunia industri oleh para peserta didik (Fleer, 2021). Namun, penerapan tersebut justru menciptakan sekat yang cukup lebar antara pendidikan umum dengan pendidikan vokasi. Dalam kata lain, pendidikan umum tidak cukup aktif terlibat pada upaya penerapan konsep *link and match*, melainkan hanya fokus terhadap pengetahuan teori.

Sebagaimana definisi awal dari *link and match* yang mengambil peran konektivitas antara pengetahuan dengan ilmu praktik (Kurniadi, 2017). Sangat disayangkan apabila peran *link and match* hanya terfokus pada beberapa ruang lingkup saja. Sejatinya, *link and match* adalah konsep pendidikan yang mengoneksikan pengetahuan teori dengan praktikal lapangan untuk membuka wawasan yang sebenarnya. Dan untuk hal tersebut, pendidikan berbasis *project* yang bersegmentasi terhadap seluruh lapisan pendidikan juga sangat dimungkinkan untuk diterapkan.



Gambar 2. Penerapan Link & Match pada pendidikan
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Penerapan konsep *leadership curriculum* dengan pembelajaran metode *link and match* seharusnya dilakukan secara menyeluruh. Hal tersebut guna mendukung inklusivitas instrumen pendidikan terhadap tujuan pendidikan berkelanjutan sejak usia dini. Penerapan *group based learning* dan *project/laboratory based learning* perlu ditekankan guna memberikan akses wawasan terhadap peserta didik terkait keilmuan yang sedang ditekuni serta cara belajar yang mengakar terhadap diri.

SIMPULAN

Dalam menghadapi dinamika globalisasi dan perkembangan teknologi yang cepat, peran *leadership curriculum* dan konsep *link and match* pada pendidikan menjadi krusial dalam membentuk pemimpin masa depan yang adaptif, inovatif, dan mampu mengatasi tantangan multidimensional. Era *industry 4.0*

dan *society 5.0* menuntut adanya pemimpin yang tidak hanya memiliki keahlian dalam satu disiplin ilmu, tetapi juga mampu mengintegrasikan pengetahuan lintas bidang untuk menghadapi perubahan kompleks. *Leadership curriculum* menjadi landasan untuk membentuk karakter pemimpin yang tidak hanya piawai dalam *problem-solving*, tetapi juga mampu memimpin inovasi. Konsep *link and match*, terutama dalam pendidikan berbasis *project*, membuka pintu bagi penggalan kompetensi sesuai dengan kebutuhan pasar kerja, bukan hanya pada tingkat vokasi tetapi juga di semua lapisan pendidikan. Dalam mengejar keberlanjutan, peran *link and match* tidak hanya terbatas pada sektor vokasi saja, melainkan perlu diintegrasikan secara menyeluruh dalam pendidikan umum. Sejatinya, pendekatan ini memberikan kesempatan bagi semua peserta didik untuk mengembangkan potensi kepemimpinan mereka sejak usia dini, menciptakan lingkungan pembelajaran inklusif yang mempersiapkan mereka secara holistik untuk menghadapi masa depan yang penuh dengan kompleksitas dan perubahan yang dinamis. Dengan demikian, pendidikan berbasis *leadership curriculum* dan *link and match* bukan hanya menjadi sarana pendidikan, tetapi juga menjadi kunci untuk membuka pintu menuju masyarakat yang berkelanjutan dan inovatif.

REFERENSI

- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2020). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Pembelajaran Daring Materi Eksponensial. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.438>
- Fadliansyah, F. (2019). Efektivitas Media Neo Snake and Ladder Game Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Article Info. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 11–20. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edubasic>
- Fadliansyah, F. (2023). Analisis Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Komunikasi Matematis Secara Tulisan Berbantuan Jigsaw. 5(2), 1–10.
- Fauzi, F. (2011). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas IV Ditinjau dari Self Concept Pada Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbantuan Media Neo Snake and Ladder Game.
- Fleer, M. (2021). Conceptual Playworlds: the role of imagination in play and learning. *Early Years*, 41(4), 353–364. <https://doi.org/10.1080/09575146.2018.1549024>
- Kurniadi, F. (2017). Penulisan Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Dengan Media Aplikasi Pengolah Kata. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 267–277. <https://doi.org/10.21009/aksis.010208>
- Mulyani, T. (2019). Pendekatan Pembelajaran STEM untuk menghadapi Revolusi. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 7(1), 455.
- Nakada, A., Kobayashi, M., Okada, Y., Namiki, A., & Hiroi, N. (2018). Project-based learning. *Journal of the Medical Society of Toho University*, 65(4), 157–163. <https://doi.org/10.14994/tohoigaku.2017-010>
- Suherman, M. M., Bimbingan, G., & Konseling, D. (n.d.). EFEKTIVITAS STRATEGI PERMAINAN DALAM MENGEMBANGKAN SELF-CONTROL SISWA.
- Tâm, T., Vã, N. C. Ú U., Giao, C. Ê N., Ngh, C., & Chu, Â N B U I. (2016). 濟無 No Title No Title No Title. 01, 1–23.
- Wirianata, H. (2022). YUME: Journal of Management Persepsi Mahasiswa terhadap Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). *YUME: Journal of Management*, 5(3), 387–401. <https://doi.org/10.37531/yume.vxix.4547>