



IDENTIFIKASI KEBUTUHAN STAKEHOLDER TERHADAP PENINGKATAN KUALITAS LULUSAN DEPARTEMEN PJKR FIK UM DI ERA INDUSTRI 5.0

Ari Wibowo Kurniawan^{1✉}, Febrita Paulina Heynoek², Indi Ni'matur Rohmatika³,
Fajar Raya Ferdinal Kusuma Bakti⁴

Universitas Negeri Malang
ari.wibowo.fik@um.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Januari-2023

Disetujui: Mei-2023

Dipublikasikan : Juni-2023

Kata Kunci:

Stakeholder, Pendidikan Jasmani,
Industri 5.0

Abstrak

Tujuan untuk mengetahui kebutuhan stakeholder dan lulusan kompetensi dari Departemen Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi. Hasil evaluasi kualitas lulusan Departemen Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR) Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang (FIK UM) melibatkan 137 stakeholder, termasuk mahasiswa alumni dan kepala sekolah yang merupakan pemangku kepentingan dalam mengevaluasi lulusan. Evaluasi ini memperlihatkan mayoritas stakeholder merasa puas terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap lulusan. Meskipun sebagian besar memberikan penilaian positif, sekitar 9% dari stakeholder menyatakan ketidakpuasan terhadap aspek pengetahuan dan sikap, sementara sekitar 7% merasa kurang puas dengan keterampilan lulusan.

Abstract

The aim is to determine the needs of stakeholders and competency graduates from the Department of Physical Education, Health and Recreation. The results of the quality evaluation of graduates from the Department of Physical Education, Health and Recreation (PJKR) Faculty of Sports Science, State University of Malang (FIK UM) involved 137 stakeholders, including alumni students and school principals who are stakeholders in evaluating graduates. This evaluation shows that the majority of stakeholders are satisfied with the knowledge, skills and attitudes of graduates. Although the majority gave positive assessments, around 9% of stakeholders expressed dissatisfaction with aspects of knowledge and attitudes, while around 7% felt less satisfied with graduates' skills.

✉ Alamat korespondensi: ari.wibowo.fik@um.ac.id
E-mail: pjkr.journal@um.ac.id

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar yang antara lain dilakukan oleh guru dalam mengkondisikan seseorang untuk belajar, proses interaksi antara guru dengan siswa baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung atau *online*, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik untuk siswa (Ega, 2013). Belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan berkelanjutan yang bertujuan untuk perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Akbar & Sriwiyana, 2011). Tujuan pembelajaran adalah kemampuan seseorang untuk mengerti apa yang diajarkan, menangkap makna apa yang dipelajari, dapat melaksanakan tugas pembelajaran dan memecahkan masalah sesuai dengan materi pembelajaran (Daryanto, 2010).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang dalam pelaksanaan pembelajarannya menggunakan aktivitas fisik untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Sumaryoto & Nopembri, 2017). Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan yang mengajarkan tentang rasa tanggungjawab serta memberikan perkembangan fisik secara menyeluruh, tidak hanya mengembangkan segi fisiknya saja tetapi juga dari segi rohani, karena yang dikembangkan tidak hanya keterampilan fisik dan kebugaran jasmani saja tetapi juga dari segi afekif dan kognitif juga dikembangkan melalui Pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah memiliki peranan penting untuk melatih perkembangan motorik dan memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis (Ega, 2013)

Stakeholders atau Pemangku kepentingan dalam pendidikan mencakup siapa saja yang berkepentingan dengan keberhasilan sistem pendidikan. Ini termasuk mereka yang terlibat langsung (seperti orang tua, guru, dan siswa) dan mereka yang terkena dampak tidak langsung (seperti pejabat pemerintah, pemimpin bisnis lokal, dan relawan). Dalam pendidikan, istilah pemangku kepentingan biasanya mengacu pada siapa saja yang berinvestasi dalam kesejahteraan dan kesuksesan sekolah dan siswanya, termasuk administrator, guru, anggota staf, siswa, orang tua, keluarga, anggota masyarakat, pemimpin bisnis lokal, dan pejabat terpilih seperti itu. sebagai anggota dewan sekolah, anggota dewan kota, dan perwakilan negara.

Pemangku kepentingan juga dapat berupa entitas kolektif, seperti bisnis lokal, organisasi, kelompok advokasi, komite, outlet media, dan lembaga budaya, selain organisasi yang mewakili kelompok tertentu, seperti serikat guru, organisasi orang tua-guru, dan asosiasi yang mewakili pengawas, kepala sekolah, atau guru dalam disiplin akademik tertentu. Singkatnya, pemangku kepentingan memiliki "kepentingan" di sekolah dan siswanya, yang berarti bahwa mereka memiliki kepentingan atau perhatian pribadi, profesional, sipil, atau keuangan. Dalam beberapa kasus, istilah tersebut dapat digunakan dalam pengertian yang lebih sempit atau spesifik katakanlah, mengacu pada kelompok atau komite tertentu tetapi istilah tersebut umumnya digunakan dalam pengertian yang lebih umum dan inklusif. Istilah "pemangku kepentingan" juga dapat digunakan secara bergantian dengan konsep "komunitas sekolah", yang terdiri dari berbagai pemangku kepentingan.

Pendidikan 5.0 dimulai dari manusia, bukan teknologi (Subandowo, 2022). Tujuannya mengacu secara eksplisit pada hasil tertentu yang perlu dicapai oleh manusia sebagai hasil dari pengalaman belajar tertentu. Ini bukan tentang menyediakan laptop atau tablet untuk setiap pembelajar. Ini bukan tentang meningkatkan infrastruktur dan konektivitas. Ini bukan tentang mengembangkan alat dan platform digital. Sebaliknya, ini tentang mempersiapkan individu yang kuat secara intelektual, sosial dan emosional, memperhatikan kesehatan dan perkembangan pribadi mereka, sebagai tujuan umum, untuk memulai (Aisyah, 2015). Kemudian diikuti dengan pendekatan strategis, metodologis dan pedagogis yang tepat. Yang terakhir antara lain mencakup cara-cara untuk mengembalikan motivasi, kreativitas, dan kegembiraan belajar kepada peserta didik. Peralatan, infrastruktur, dan platform digital mungkin masih penting di sini, namun, mereka adalah pendukung, bukan tujuan itu sendiri.

Pendidikan 5.0 secara khusus mencakup Menempatkan kualitas manusia di pusat pendidikan, mengidentifikasi keterampilan dan peran yang paling baik dipenuhi oleh manusia (misalnya terkait dengan inovasi, kreativitas, pemikiran kritis, keterampilan analitis, desain, kasih sayang, dll.) dan mengolahnya. Mempertimbangkan tidak hanya kebutuhan pasar/perusahaan (kemampuan kerja), tetapi juga kebutuhan masyarakat dan peserta didik. Menawarkan pendidikan gambaran besar, mengingat gambaran yang lebih besar tentang bagaimana tawaran pendidikan sesuai dengan lintasan pembelajaran secara keseluruhan, pasar tenaga kerja dan perkembangan di dunia.

Melihat peserta didik sebagai agen perubahan dan secara aktif melibatkan mereka dalam pengembangan dan penerapan kurikulum (Hikmah, 2022). Mengajar peserta didik untuk memperhatikan interaksi mereka dengan teknologi, dan khususnya keamanan dan ergonomi di rumah, sekolah dan tempat kerja, perlunya menjaga kesehatan fisik dan mental yang baik, dan kemungkinan konsekuensi dari paparan teknologi yang berlebihan/tidak sesuai, termasuk apa yang dapat terjadi dilakukan tentang hal itu. Mempersiapkan siswa untuk pembelajaran sepanjang hayat, memastikan tawaran pendidikan mengembangkan kemampuan dan kesiapan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran berkelanjutan sepanjang kehidupan profesionalnya, dan Memastikan kebebasan tujuan kurikulum dan hasil pembelajaran dari kerangka kerja kualifikasi konvensional untuk menawarkan pembelajaran personal dan personal yang relevan.

METODE

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif. (Winarno, 2013) “Menyatakan bahwa penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan peristiwa-peristiwa yang ada, yang berlangsung pada saat ini”. Variabel yang diteliti adalah permasalahan pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada tingkat sekolah menengah.

Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini berjumlah 137 orang. Dengan melibatkan mahasiswa alumni dan kepala sekolah yang mejadi stakeholder lulusan Departemen PJKR FIK UM

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penyebaran instrumen berupa angket/kuesioner pada guru PJOK, dan Stakeholder yang menaungi lulusan Departemen PJKR FIK UM.

Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data kuantitatif digunakan statistik deskriptif, yaitu analisis persentase dan rerata. Sedangkan untuk analisis data kualitatif menggunakan Teknik reduksi data.

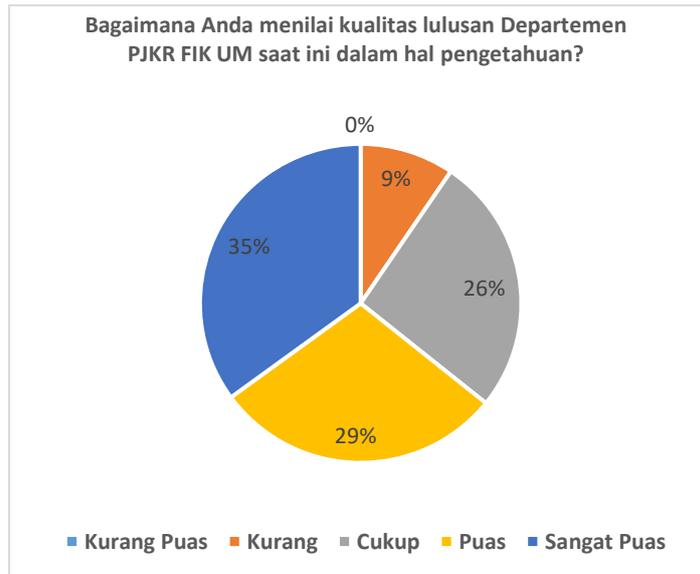
HASIL

Penelitian yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan stakeholder terhadap peningkatan kualitas lulusan Departemen PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang (UM) di era Industri 5.0 menghasilkan temuan yang sangat berharga. Para pemangku kepentingan, termasuk perwakilan industri, dosen, mahasiswa, dan alumni, memiliki pandangan yang beragam namun saling melengkapi mengenai kompetensi yang seharusnya dimiliki oleh lulusan. Dari perspektif industri, harapan yang kuat terletak pada kemampuan lulusan untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks praktis. Terkait dengan bidang PJKR, ini mencakup pemahaman mendalam tentang teknologi terbaru dalam olahraga, kesehatan, dan rekreasi. Keterampilan analisis data, manajemen proyek, serta kemampuan beradaptasi dengan perkembangan perangkat lunak dan peralatan berteknologi tinggi menjadi sangat penting. Stakeholder industri juga menyoroti perlunya etika kerja, kemampuan berkolaborasi dalam tim multikultural, dan komunikasi yang efektif (Sanjaya & Lubis, 2013).

Dari segi akademik, para dosen berpendapat bahwa lulusan perlu memiliki dasar ilmiah yang kuat sekaligus kemampuan untuk berpikir interdisipliner (Ilyas, 2022). Ini melibatkan penguasaan konsep-konsep dasar dalam ilmu olahraga, kesehatan, dan rekreasi, serta kemampuan untuk mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu lainnya, seperti psikologi, teknologi informasi, dan manajemen (Muhtar & Lengkana, 2021).

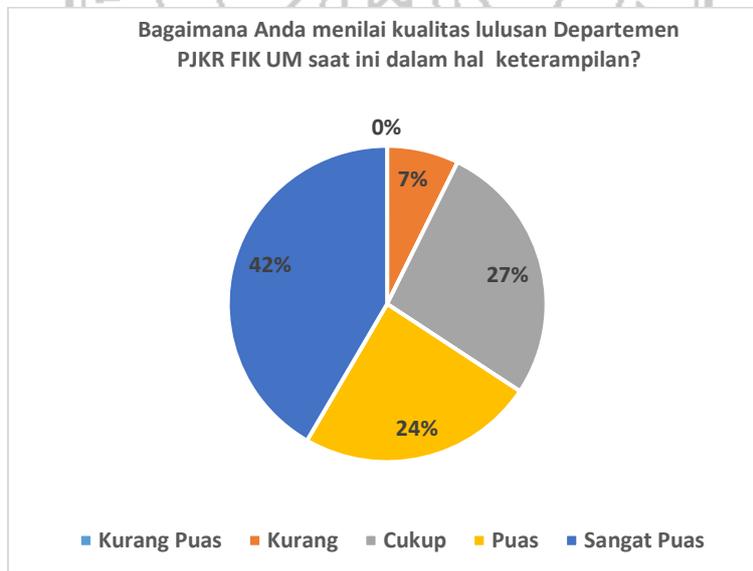
Alumni memiliki pandangan jangka panjang tentang dampak pendidikan mereka. Mereka menekankan perlunya pendidikan yang mampu menghasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki keterampilan saat ini, tetapi juga memiliki kemampuan beradaptasi dengan perubahan jangka panjang di dalam dunia Industri 5.0 (Permanasari & Sudarwanto, 2022). Dalam hal ini, mereka menyoroti pentingnya pengembangan keterampilan seperti pemecahan masalah, belajar sepanjang hayat, dan adaptasi terhadap perubahan teknologi.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang kebutuhan stakeholder terhadap peningkatan kualitas lulusan Departemen PJKR di era Industri 5.0. Dengan mempertimbangkan pandangan yang beragam ini, departemen memiliki dasar yang solid untuk melakukan transformasi kurikulum, pengembangan metode pembelajaran inovatif, serta membangun kemitraan yang kuat dengan industri guna memastikan lulusan yang siap menghadapi tantangan yang dihadirkan oleh perubahan industri yang cepat dan kompleks.



Gambar 1. Bagaimana Anda menilai kualitas lulusan Departemen PJKR FIK UM saat ini dalam hal pengetahuan.

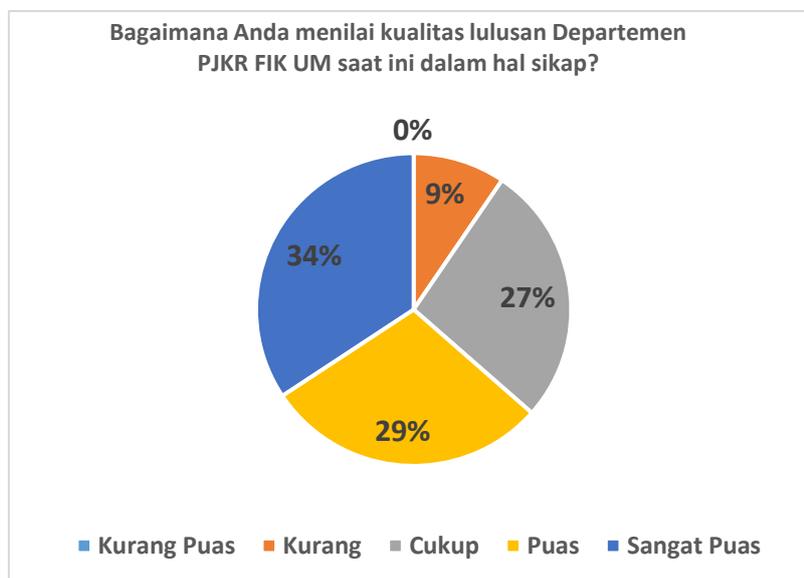
Data yang disajikan diatas merupakan hasil dari para stakeholder yang dimana rangkaian pertanyaan dari pertanyaan pertama yang dimana skor dari kurang puas hingga sangat puas dalam skala 1 sampai 5, dimana untuk Kualitas lulusan dari Departemen PJKR FIK UM dalam hal pengetahuan yang telah dijawab oleh rekan-rekan Stakeholder dimana untuk kategori kurang puas tidak ada sama sekali 0%, dan tingkat sangat puas pada stakeholder sangat besar sekitar 35%, tetapi ini juga tidak menjadi patokan keberhasilan karena masih ada skor yang ada menurut stakeholder dirasa lulusan PJKR ini kurang dalam hal pengetahuan sebesar 9%. Ini juga akan menjadikan bahan evaluasi dari angka-angka tersebut.



Gambar 2. Bagaimana Anda menilai kualitas lulusan Departemen PJKR FIK UM saat ini dalam hal keterampilan.

Data yang disajikan diatas merupakan hasil dari para stakeholder yang dimana rangkaian pertanyaan. Dari pertanyaan kedua yang dimana skor dari kurang puas hingga sangat puas dalam skala 1 sampai 5, dimana untuk Kualitas lulusan dari Departemen PJKR FIK UM dalam hal keterampilan yang telah dijawab oleh rekan-rekan Stakeholder dimana untuk kategori kurang puas tidak ada sama sekali 0%, dan tingkat sangat puas pada stakeholder sangat besar sekitar 42%, tetapi ini juga tidak

menjadi patokan keberhasilan karena masih ada skor yang ada menurut stakeholder dirasa lulusan PJKR ini kurang dalam hal keterampilan sebesar 7%. Ini juga akan menjadikan bahan evaluasi dari angka-angka tersebut.



Gambar 3. Bagaimana Anda menilai kualitas lulusan Departemen PJKR FIK UM saat ini dalam hal sikap.

Data yang disajikan diatas merupakan hasil dari para stakeholder yang dimana rangkaian pertanyaan. Dari pertanyaan ketiga yang dimana skor dari kurang puas hingga sangat puas dalam skala 1 sampai 5, dimana untuk Kualitas lulusan dari Departemen PJKR FIK UM dalam hal sikap yang telah dijawab oleh rekan-rekan Stakeholder dimana untuk kategori kurang puas tidak ada sama sekali 0%, dan tingkat sangat puas pada stakeholder sangat besar sekitar 34%, tetapi ini juga tidak menjadi patokan keberhasilan karena masih ada skor yang ada menurut stakeholder dirasa lulusan PJKR ini kurang dalam hal sikap sebesar 9%. Ini juga akan menjadikan bahan evaluasi dari angka-angka tersebut.

1. Apa yang menurut Anda harus menjadi fokus utama Departemen PJKR dalam meningkatkan kualitas lulusan di era Industri 5.0?

Dalam usaha meningkatkan kualitas lulusan Departemen Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR) di era Industri 5.0, terdapat beberapa fokus utama yang bisa menjadi pijakan. Menyelaraskan kurikulum dengan kebutuhan industri 5.0. Hal ini mencakup integrasi teknologi terkini, pengembangan keterampilan digital, dan pengetahuan terbaru yang relevan dengan tuntutan industri masa kini.

Pengembangan Keterampilan Multidisiplin. Mendorong pengembangan keterampilan multidisiplin, termasuk keterampilan teknis terkait olahraga dan kesehatan, bersama dengan keterampilan soft skills seperti kepemimpinan, komunikasi, dan keterampilan kolaborasi.

Kerjasama dengan Industri. Membangun kemitraan yang kuat dengan industri untuk memastikan bahwa kurikulum dan pengalaman belajar memberikan persiapan yang tepat sesuai dengan tuntutan langsung industri.

Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran. Memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran untuk memperkuat pemahaman tentang aplikasi teknologi dalam olahraga, kesehatan, dan rekreasi di era Industri 5.0.

Pengalaman Praktis yang Mendalam. Memberikan pengalaman praktis melalui program magang, proyek lapangan, atau program praktik yang memungkinkan mahasiswa menerapkan pengetahuan teoritis dalam situasi dunia nyata.

Pembelajaran Berkelanjutan. Mendorong budaya pembelajaran sepanjang hayat (lifelong learning) di antara mahasiswa dan staf pengajar, mengingat kecepatan perubahan teknologi dan tuntutan industri yang terus berkembang.

Evaluasi dan Pelacakan Alumni. Melacak kinerja alumni untuk memahami sejauh mana pendidikan yang diterima mempersiapkan mereka untuk sukses di dunia kerja dan kesesuaian kualifikasi dengan tuntutan industri.

Fokus pada pengembangan keterampilan yang relevan dengan Industri 5.0, adaptasi terhadap teknologi mutakhir, serta kesiapan untuk berkolaborasi dengan industri dan masyarakat merupakan aspek penting yang dapat meningkatkan kualitas lulusan Departemen PJKR di era yang terus berkembang ini.

2. Menurut Anda, apa keterampilan khusus yang harus dimiliki lulusan PJKR di era Industri 5.0?

Di era Industri 5.0, lulusan Departemen Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR) perlu dilengkapi dengan sejumlah keterampilan khusus yang akan mendukung kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan industri yang terus berkembang. Beberapa di antaranya meliputi:

a. Keterampilan Teknologi:

Pemahaman yang kuat tentang penggunaan teknologi dalam bidang olahraga, kesehatan, dan rekreasi. Keterampilan ini mencakup penggunaan perangkat lunak dan aplikasi yang relevan, analisis data, serta penerapan teknologi untuk meningkatkan kinerja dan hasil di bidang terkait.

b. Kemampuan Analisis Data:

Kemampuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data. Ini sangat penting dalam mengoptimalkan program kebugaran, perencanaan latihan, dan strategi kesehatan berbasis bukti.

c. Keterampilan Kesehatan dan Kebugaran:

Pemahaman yang kuat tentang ilmu kesehatan, nutrisi, serta strategi dan metode pelatihan untuk berbagai kelompok usia dan kondisi fisik.

d. Keterampilan Soft Skills:

Keterampilan interpersonal, kepemimpinan, kerja tim, komunikasi yang efektif, serta kemampuan adaptasi dalam lingkungan yang terus berubah.

e. Keterampilan Pemecahan Masalah dan Kreativitas:

Kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, mencari solusi inovatif, dan beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan yang terjadi.

f. Keterampilan Manajemen dan Organisasi:

Kemampuan untuk mengelola program olahraga, acara rekreasi, dan strategi kesehatan dengan efisien serta memimpin tim dengan efektif.

g. Keterampilan Berbasis Keahlian:

Keterampilan spesifik dalam bidang olahraga, kebugaran, rekreasi, manajemen acara, terapi fisik, atau bidang spesialisasi lain yang relevan dengan PJKR.

h. Kemampuan Belajar Mandiri:

Kemampuan untuk terus belajar dan menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan tren baru dalam industri PJKR.

Menguasai keterampilan ini akan memungkinkan lulusan PJKR untuk lebih siap menghadapi tuntutan yang dihadapi dalam Industri 5.0 yang semakin terhubung dengan teknologi dan inovasi. Keterampilan tersebut juga memungkinkan mereka untuk menjadi kontributor yang berarti dalam mendukung kesehatan, kebugaran, dan kegiatan rekreasi masyarakat.

3. Bagaimana Anda melihat perubahan dalam kurikulum atau pendekatan pembelajaran yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan di era Industri 5.0?

Perubahan dalam kurikulum dan pendekatan pembelajaran sangat penting untuk memenuhi kebutuhan di era Industri 5.0 yang terus berubah. Beberapa pendekatan yang perlu dipertimbangkan termasuk Pembelajaran Berbasis Teknologi. Integrasi teknologi canggih dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan aplikasi, simulasi, dan platform online untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, terutama dalam disiplin PJKR yang memanfaatkan data dan teknologi secara intensif.

Pendekatan Interdisipliner, melibatkan pendekatan yang mencakup beberapa disiplin ilmu untuk mempersiapkan mahasiswa dalam berbagai aspek olahraga, kesehatan, dan rekreasi. Ini membantu dalam memahami hubungan yang kompleks antara berbagai elemen yang terlibat dalam bidang ini. Pembelajaran Berbasis Proyek, mengadopsi model pembelajaran berbasis proyek yang memberikan mahasiswa pengalaman langsung dalam menyelesaikan proyek nyata yang menuntut keterampilan praktis, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Pengembangan Keterampilan Soft Skills, fokus pada pengembangan keterampilan seperti kemampuan berkomunikasi, kerja tim, kepemimpinan, dan keterampilan adaptasi. Keterampilan ini

krusial dalam menjawab tuntutan industri yang semakin terhubung dan berkelanjutan. Magang dan Kolaborasi Industri, memperkuat program magang dan kerjasama dengan industri, memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktis dan memahami langsung tuntutan dan harapan industri.

Pendidikan Berkelanjutan dan Adaptabilitas, fokus pada konsep pembelajaran sepanjang hayat yang mendorong mahasiswa untuk terus belajar dan menyesuaikan diri dengan perubahan teknologi dan tuntutan industri yang terus berubah. Pengembangan Keterampilan Analisis Data, memasukkan keterampilan analisis data dan pengambilan keputusan berdasarkan data, karena hal ini semakin penting dalam mengoptimalkan strategi di bidang PJKR. Evaluasi dan Penyesuaian Kontinu, menerapkan siklus evaluasi yang terus-menerus untuk menilai efektivitas kurikulum dan pendekatan pembelajaran, dan membuat perubahan yang diperlukan berdasarkan umpan balik dan perkembangan industri.

Penting untuk terus memperbarui kurikulum dan pendekatan pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dan tuntutan industri agar lulusan Departemen PJKR siap dan relevan dengan kebutuhan di era Industri 5.0.

4. Bagaimana Anda melihat kerja sama dengan industri atau perusahaan dalam membantu mahasiswa PJKR untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan di era Industri 5.0?

Kerja sama erat dengan industri atau perusahaan dapat membantu mahasiswa Departemen Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR) untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan di era Industri 5.0 dengan beberapa cara:

1. Pengembangan Kurikulum Berbasis Industri:
Melalui kerja sama dengan industri, kurikulum dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan industri terkini, termasuk teknologi, keterampilan, dan pengetahuan yang relevan.
2. Program Magang dan Praktik Kerja:
Menyediakan kesempatan magang atau praktik kerja di perusahaan yang berhubungan dengan bidang PJKR. Mahasiswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan memahami kebutuhan industri.
3. Proyek Kolaboratif:
Melibatkan mahasiswa dalam proyek-proyek kolaboratif yang berhubungan langsung dengan industri. Ini membantu mereka dalam mengaplikasikan pengetahuan teoritis dalam situasi dunia nyata.
4. Workshop dan Seminar Industri:
Mengundang praktisi industri sebagai pembicara atau fasilitator dalam workshop dan seminar untuk berbagi wawasan tentang tren, inovasi, dan tuntutan industri terkini.
5. Bimbingan Karir dan Mentoring:
Menyediakan bimbingan karir oleh profesional industri atau mentor untuk membantu mahasiswa memahami harapan dan persiapan yang diperlukan dalam memasuki dunia kerja.
6. Keterlibatan dalam Proyek Inovatif:
Mendorong mahasiswa untuk terlibat dalam proyek inovatif bersama dengan perusahaan, memungkinkan mereka untuk terlibat dalam penelitian atau pengembangan teknologi terkini.
7. Jaringan dan Kesempatan Kerja:
Memberikan akses ke jaringan profesional dan kesempatan kerja yang mungkin tersedia di industri terkait bagi mahasiswa yang akan segera lulus.
8. Umpan Balik Industri:
Memperoleh umpan balik dari industri mengenai keterampilan, pengetahuan, dan saran pengembangan kurikulum untuk memastikan mahasiswa siap dengan persyaratan industri.

Kerja sama dengan industri memungkinkan mahasiswa PJKR untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang dunia kerja yang sebenarnya, membantu mereka mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri, dan mempersiapkan mereka untuk menjadi profesional yang siap terjun dalam Industri 5.0.

5. Apakah Anda memiliki saran tambahan atau komentar mengenai peningkatan kualitas lulusan Departemen PJKR di era Industri 5.0?

Tentu, ada beberapa saran tambahan yang dapat membantu dalam meningkatkan kualitas lulusan Departemen PJKR di era Industri 5.0. Fleksibilitas dan Adaptabilitas, fokus pada pengembangan keterampilan adaptabilitas dan fleksibilitas yang memungkinkan lulusan untuk dengan cepat menyesuaikan diri dengan perubahan dalam teknologi, tren, dan tuntutan industry. Pendidikan

Etika dan Tanggung Jawab Sosial. Menyelipkan pendidikan etika yang kuat dan tanggung jawab sosial dalam kurikulum, memastikan bahwa lulusan memiliki pemahaman yang baik tentang pentingnya etika profesional dan dampak sosial dari bidang mereka.

Mendorong Inovasi dan Kreativitas, memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan ide inovatif dan kreatif dalam bidang PJKR, mendorong mereka untuk menjadi inovator dalam menciptakan solusi baru. Pengembangan Kepemimpinan, mendorong pengembangan keterampilan kepemimpinan di sepanjang kurikulum, karena kepemimpinan menjadi aspek penting di dunia kerja. Peningkatan Literasi Digital, menyediakan pelatihan dalam literasi digital yang meluas, memungkinkan mahasiswa untuk memahami dan mengelola teknologi yang mendukung bidang PJKR.

Penguatan Riset dan Pengembangan, mendorong kegiatan riset dan pengembangan dalam bidang PJKR yang dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan kewirausahaan, menyediakan pelatihan dan pendidikan terkait kewirausahaan untuk memberikan wawasan bagi mahasiswa yang ingin menjadi pengusaha atau memulai bisnis yang berkaitan dengan bidang PJKR. Jaringan alumni yang solid, membangun jaringan yang kuat antara alumni, mahasiswa, dan industri guna memberikan dukungan, kesempatan, dan informasi bagi para lulusan yang akan memasuki dunia kerja. Memastikan bahwa kurikulum dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan perkembangan industri dan teknologi akan sangat penting untuk mempersiapkan lulusan Departemen PJKR untuk menjadi bagian yang relevan dan berkontribusi di era Industri 5.0.

KESIMPULAN

Dalam rangka meningkatkan kualitas lulusan Departemen Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR) di era Industri 5.0, terdapat beberapa kesimpulan dan saran yang dapat diambil sebagai langkah strategis ke depan:

A. Kesimpulan

1. Pentingnya Penyesuaian dengan Tuntutan Industri
Era Industri 5.0 menuntut adanya penyesuaian kurikulum dan pendekatan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan industri yang terus berubah dan terkoneksi dengan teknologi.
2. Kolaborasi dengan Industri Sebagai Kunci Kesuksesan
Kerja sama erat dengan industri, perusahaan, dan praktisi di bidang PJKR adalah kunci untuk memastikan relevansi pendidikan dengan tuntutan lapangan kerja.
3. Keterampilan Multidisiplin dan Teknologi
Lulusan harus dilengkapi dengan keterampilan multidisiplin dan penguasaan teknologi guna bersaing dalam lingkungan kerja yang semakin terhubung.
4. Pendidikan Berkelanjutan dan Kreativitas
Pembelajaran sepanjang hayat, kreativitas, serta kesiapan untuk belajar secara mandiri menjadi faktor penting dalam mempersiapkan lulusan menghadapi perubahan konstan.

B. Saran

1. Revisi Kurikulum dan Pendekatan Pembelajaran
Melakukan evaluasi dan perubahan pada kurikulum untuk mencakup keterampilan dan pengetahuan terkini yang dibutuhkan oleh industri 5.0.
2. Kemitraan dengan Industri dan Program Magang
Membangun kemitraan yang kuat dengan industri untuk program magang, proyek bersama, atau workshop yang menggabungkan teori dengan praktik langsung.
3. Fokus pada Keterampilan Soft Skills dan Kreativitas
Mendorong pengembangan keterampilan soft skills, kemampuan kreatif, serta kepemimpinan sebagai bagian integral dari pendidikan.
4. Penggunaan Teknologi dan Analisis Data
Memperkuat penggunaan teknologi dalam pembelajaran serta memasukkan keterampilan analisis data sebagai bagian dari kurikulum.
5. Jaringan Alumni dan Dukungan Berkelanjutan
Membangun jaringan alumni yang solid, memfasilitasi dukungan dan kesempatan bagi lulusan baru memasuki dunia kerja.

Menghadapi Industri 5.0 membutuhkan adaptabilitas, kesiapan teknologi, keterampilan kreatif, dan kerja sama yang erat dengan industri. Dengan langkah-langkah yang tepat, Departemen PJKR dapat memastikan bahwa lulusannya siap dan relevan dengan tuntutan masa kini dan masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2015). *Perkembangan peserta didik dan bimbingan belajar*. Deepublish.
- Akbar, & Sriwiyana. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Cipta Media.
- Bucher, C., & Krotee, M. (2002). *Management of Physical Education and Sport*. McGraw-Hill.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gaya Media.
- Ega, T. R. (2013). *Strategi Pembelajaran pendidikan jasmani*. Alfabeta.
- Hikmah, M. P. (2022). *Teknologi Informasi Komunikasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Nas Media Pustaka.
- Ilyas, I. (2022). Strategi Peningkatan Kompetensi Profesional Guru. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1), 34–40.
- Kurniawan, A., & Tangkudung. (2017). Development of Interactive Multimedia based Gymnastics Floor Techniques Learning Model for Junior High School Students. *Journal of Indonesian Physical Education and Sport*, 3(1), 1–16.
- Marzano, R. J., & Pickering, D. J. (1997). *Dimensions of learning. Teacher's manual, 2nd Edition*. Aurora, Colorado: McREL (Mid-continent Regional Educational Laboratory).
- Mosston, M., & Ashworth, S. (1994). *Teaching physical education (4th ed.)*. Ed. Macmillan: College Publishing Company.
- Muhtar, T., & Lengkana, A. S. (2021). *Kesehatan Dalam Pendidikan Jasmani*. CV Salam Insan Mulia.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. PT. Rineka Cipta.
- Permanasari, R., & Sudarwanto, P. B. (2022). Pengaruh Kondisi Sosial Ekonomi Dan Pendidikan Orang Tua Terhadap Motivasi Melanjutkan Pendidikan Ke Perguruan Tinggi. *Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi dan Masyarakat*, 2(2), 217–222.
- Rosdiani, D. (2015). *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Alfabeta.
- Sanjaya, B., & Lubis, M. A. (2013). Penilaian Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Berdasarkan Stake's Countenance Model Bagi Mata Pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah GUPPI, Kota Jambi 2012/2013/Evaluation on the Implementation of KTSP Curriculum Based on Stake's Countenance Model in Arabic Subject in the Madrasah Aliyah GUPPI Kota Jambi 2012/2013. *International Journal of Islamic Thought*, 4, 14.
- Subandowo, M. (2022). Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. *Jurnal Sagacious*, 9(1).
- Sumaryoto & Nopembri, S. (2017). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Winarno. (2006). *Dimensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Universitas Negeri Malang.
- Winarno, M. E. (2013). *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani*. Universitas Negeri Malang (UM PRESS).