

Peran Kepemimpinan Visioner dalam Membangun Budaya Multieduhealthtainment yang Berkelanjutan di Era Disrupsi Pendidikan

Siti Nabilah¹, Rifa Nailufar², Nadwah Hidayatul Mardiyah³

^{1,2,3}Manajemen Pendidikan Islam, UIN Sunan Gunung Djati Bandung
^{1,2,3}Jl. Soekarno-Hatta No.748, Bandung, 40614, Indonesia

E-mail: nabilahs371@gmail.com¹, rifanailufar@gmail.com²,
Nadwahdada@gmail.com³

ABSTRAK

Pendidikan telah sampai pada era disrupsi, dimana penyebab utamanya adalah perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat. Konsep Pendidikan lama tidak bisa dipergunakan lagi, sekolah dituntut untuk melakukan perubahan yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Dalam menjawab tantangan tersebut peran kepemimpinan visioner dalam membangun ekosistem multieduhealthtainment yang berkelanjutan diangkat dalam artikel ini. Artikel ini menyoroti peran kepemimpinan visioner sebagai: 1) penentu arah, 2) juru bicara, 3) agen perubahan, 4) pelatih. Untuk memaparkan poin-poin yang dijelaskan metode studi Pustaka yang digunakan pada penelitian ini, mengumpulkan informasi melalui literatur ilmiah berupa artikel dan buku elektronik.

Kata kunci : kepemimpinan, kepemimpinan visioner, multieduhealthtainment

ABSTRACT

Education has reached the era of disruption, where the main cause is the rapid development of information technology. The old concept of education can no longer be used, schools are required to make changes that adapt to the times. In responding to these challenges, the role of visionary leadership in building a sustainable multieduhealthtainment ecosystem is raised in this article. This article highlights the role of visionary leadership as: 1) direction setter, 2) spokesperson, 3) change agent, 4) coach. To explain the points described the literature study method used in this research, collecting information through scientific literature in the form of articles and electronic books.

Key Words: leadership, visionary leadership, multieduhealthtainment

1. PENDAHULUAN

Sesuatu yang tidak biasa terjadi biasanya menyebabkan gangguan, dan hal tersebut menciptakan berbagai ketidakstabilan dan perubahan. Perubahan tersebut akan merubah cara-cara teknis dalam melakukan suatu kegiatan, atau bahkan merubah cara pandang

Copyright © 2023 The Authors. Published by Gunung Djati Conference Series This is an open access article distributed under the CC BY 4.0 license - <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

terhadap sesuatu, hal tersebutlah yang terjadi dalam era disrupsi Pendidikan. Disrupsi pendidikan berasal dari perkembangan teknologi informasi yang semakin massif yang kemudian didukung oleh situasi pandemi di akhir tahun 2019. Realita pandemic covid 19 yang telah membatasi interaksi social telah mendorong penggunaan teknologi di sektor Pendidikan. Internet memang sudah ada bertahun sebelum itu, tapi pandemi telah mendorong berbagai inovasi hadir bukan hanya di bidang ekonomi namun juga dibidang Pendidikan (M. Yusuf dkk., 2022). Maka, sekolah sebagai wadah utama dimana Pendidikan formal itu berlangsung harus memiliki daya adaptasi dan fleksibilitas yang tinggi dalam memaknai dan tumbuh bersama perubahan tersebut. Pandemi telah meningkatkan interaksi manusia dengan teknologi, guru-guru dipaksa untuk bisa menggunakan *zoom*, siswa dikenalkan dengan berbagai alternatif system manageme pembelajaran, bahkan orangtua siswa ikut terlibat dalam jejaring *whatsapp group* untuk memantau perkembangan belajar siswa.

Meningkatnya interaksi manusia dan teknologi, serta bekurangnya interaksi nyata antar manusia, tentu saja memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan moral dan perilaku peserta didik. Informasi yang berkembang juga dapat menjadi bibit sekularisme, yang menjauhkan pemahaman agama di dalam sendi-sendi kehidupan peserta didik, sebab kini informasi bagai tidak terbatas. Dahulu mungkin informasi hanya milik mereka yang terbiasa membeli majalah, koran atau buku-buku, kini siapa saja dan dimana saja dapat mengakses informasi dari berbagai belahan dunia.

Era disrupsi tidak berhenti disitu saja, di awal tahun 2023 ini, dunia pendidikan mengalami disrupsi sebagai dampak dari hadirnya *artificial intelligence* atau kecerdasan buatan, aplikasi ini membuat ilmu pengetahuan semakin mudah untuk diraih. Kecepatan informasi dan ilmu pengetahuan tidak dapat dibendung lagi. Guru bukan lagi sumber utama pengetahuan anak, seperti zaman dahulu, namun lebih dari itu guru harus beradaptasi menjadi pengguna teknologi yang sama ulungnya dengan siswa. Teknologi memang mampu mempermudah berbagai pekerjaan dan akses ilmu pengetahuan, namun tidak mengajarkan etika dan moral yang sumber belajarnya merupakan teladan dari lingkungan masyarakat, termasuk masyarakat sekolah.

Hadirnya teknologi telah berdampak pada degradasi moral siswa, maka dari itu munculah suatu gagasan *multieduhealthtainment*, *Multieduhealthtainment* merupakan sebuah gagasan kurikulum futuristik, yakni kurikulum yang mendidik, menyehatkan, menghadirkan kebahagiaan, memberikan pencerahan sekaligus mensejahterakan, dimana dasarnya adalah konsep *multiple intelligence* (Fatah, 2021). Pada prinsipnya konsep ini hadir sebagai jawaban dari dampak era disrupsi yang terjadi, konsep kurikulum ini mengkombinasikan pengetahuan dari kitab suci, ideologi negara, wirausaha dan potensi diri. Tujuannya tidak lain adalah menciptakan generasi yang memiliki karakter religius, memiliki akhlak mulia, beretika, memiliki keterampilan teknologi, inovatif, kreatif, solutif, kolaboratif transformative, kritis, disiplin, mandiri, serba bisa dan serba bertalenta. Seluruh kepribadian positif yang sanggup untuk menghadapi tantangan era pasca disrupsi, dimana

pemahaman siswa, karakter moral dan keterampilan teknologi lebih penting dari sekedar pengetahuan.

Karakter siswa salah satunya di bentuk melalui aktivitas di sekolah. Maka sekolah sebagai organisasi formal dimana siswa belajar harus memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan berbagai tantangan. Kemampuan organisasi dalam merespons berbagai perubahan tidak terlepas dari bagaimana peran kepemimpinan di dalamnya. Pemimpin memiliki tugas untuk mengarahkan dan memberikan dorongan kepada personil organisasi untuk mencapai tujuan organisasi. Dalam era disrupsi pendidikan, ketidakpahaman dan ketidak siapan seorang pemimpin dalam perkembangan digital dapat menyebabkan persoalan yang serius (Ribble & Miller, 2013). Peran kepemimpinan kepala sekolah dalam merespon perkembangan salah satunya dengan mengubah diri menjadi pemimpin digital, yang melakukan berbagai strategi dalam organisasinya, salah satunya adalah dengan membuat peraturan dan petunjuk dalam penggunaan teknologi digital yang dapat membantu personel sekolah dalam mengembangkan kemampuan dan pengetahuannya secara aman (Ribble & Miller, 2013).

Era disrupsi mengharuskan seorang pemimpin menjadi seorang sosok yang memiliki jiwa visioner. Seorang pemimpin yang visioner merupakan sebuah konsep gaya kepemimpinan yang dapat menjadi alternatif dalam menghadapi era disrupsi ini. Pada kepemimpinan ini visi menjadi hal utama. Aan Komariah dan Cepi Triatna mendefinisikan kepemimpinan visioner memiliki peran sebagai seseorang yang memiliki kemampuan sebagai seorang pemimpin dalam mencipta, membuat suatu rumusan, mengkomunikasikan, mentransformasi serta mengimplementasikan pemikirannya sebagai suatu hasil dari proses interaksi yang dijalannya diantara lembaga pendidikan dan stakeholders yang percaya sebagai cita-cita bersama yang harus mewujudkan melalui kesatuan komitmen. (Mukti, 2018a).

Budaya organisasi didefinisikan Michael Amstrong sebagai sebuah pola sikap, asumsi, kepercayaan, serta harapan bersama yang membentuk cara orang-orang dalam organisasi bertindak dan berinteraksi serta melakukan berbagai hal dalam rangka pencapaian tujuan (M. H. Yusuf, 2017). Budaya Multieduhealthtainment adalah suatu keyakinan yang dijadikan landasan pola perilaku dan tindakan yang dijalankan di suatu lembaga pendidikan. Budaya ini menjadi suatu karakteristik utama yang membedakan suatu organisasi dan organisasi lainnya. Budaya akan mempengaruhi hidup organisasi, sebab budaya diyakini sebagai nilai kebenaran yang akan disampaikan kepada seluruh anggota organisasi.

Kepala sekolah memiliki peran sebagai pemimpin pendidikan memiliki peran dalam membangun budaya multieduhealthtainment, pasalnya kepala sekolah merupakan teladan utama, dimana pada dirinya melekat peran kepemimpinan. Pada era disrupsi pendidikan kepemimpinan pendidikan mengalami dua isu utama, yakni *cross cultural management* yang dimaksudkan untuk menjembatani pemahaman mengenai hambatan organisasi dan implikasi budaya, tantangan berikutnya adalah *change management* yang memberikan sebuah konsep untuk memahami dinamika perubahan serta manuver budaya dan

perubahan yang terjadi di lingkungan organisasi (Mustiningsih dkk., 2020a). Dalam penelitian kualitatif menggunakan metode studi pustaka ini, peneliti mengumpulkan data dari literatur ilmiah berupa buku dan jurnal elektronik untuk merumuskan peran kepemimpinan pendidikan dalam membangun budaya multieduhealthtainment yang berkelanjutan.

2. METODE PENELITIAN

Peran kepemimpinan dalam membangun budaya multieduhealthtainment dalam penelitian ini diuraikan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan metode yang dipilih merupakan studi literatur. Metode ini dipilih karena tinjauan literatur menggabungkan berbagai teori dan perspektif temuan empiris sehingga dapat menjawab pertanyaan penelitian (Alam dkk., t.t.-a). Adapun tahapan pada penelitian ini adalah: mengidentifikasi topik bahasan, memilih fokus bahasan, pencarian sumber literatur, melakukan penilaian kualitas sumber, dan diakhiri dengan tahapan penyajian data dan perumusan kesimpulan (Alam dkk., t.t.-b).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberhasilan ataupun sebuah kekalahan adalah sebuah faktor yang sangat penting dengan tujuan dapat memberikan perbedaan berhasil ataupun tidak dalam sebuah kepemimpinan dalam suatu Lembaga pendidikan. Seorang pemimpin yang relevan dengan memiliki tuntutan school based management yang memiliki orientasi dalam peningkatan sebuah kualitas dalam sebuah Lembaga pendidikan. Sebuah kepemimpinan yang mempunyai visionary leadership, yang merupakan konsep mengenai kepemimpinan yang berfokus pada masa depan yang banyak akan tantangan.

Syafaruddin dan Asrul berpendapat bahwa dalam meraih mutu di sebuah Lembaga pendidikan yang unggul dibutuhkan sebuah tanggung jawab dari seorang pemimpin dalam sebuah Lembaga pendidikan tersebut. baik dalam memberikan sebuah kesempatan pada anggota untuk dapat berpartisipasi dalam sebuah perubahan serta pengembangan mengenai sebuah Lembaga pendidikan itu sendiri (Ulfah et al., 2022).

Sebuah kepemimpinan visioner mempunyai karakteristik yang dapat dijadikan dasar dengan tujuan dapat mengetahui sebuah gambaran baik dalam perilaku ataupun sikap yang mempunyai orientasi pada sebuah visi. Kepemimpinan memiliki kekuatan untuk dapat mempengaruhi kinerja sebuah organisasi hingga menjadi sangat rasional jika hambatan pendidikan disebabkan oleh sebuah kinerja kepemimpinan yang tidak bisa menyesuaikan dengan perubahan dan kemajuan teknologi. Tilaar berpendapat bahwa salah satu dari penyebab keterlambatan dalam Lembaga pendidikan nasional karena kurang adanya visi yang strategis yang dapat ditempatkan pendidikan sebagai leading sector (Takeran & H, 2022).

Era society 5.0 merupakan evolusi industri hingga tahun 2030. Dengan tujuan dapat menemukan serta dapat mengatasi hambatan transformasi digital, yang memiliki arti bahwa seluruh robot, teknologi serta penyimpanan awan yang akan menjadi sebuah

pengatasan permasalahan dalam pendidikan. Jepang sudah mengenalkan era society pada tahun 2019 sebagai sebuahantisipasi dari revolusi industry 4.0 dalam perjalanan menuju 5.0 dengan dimulai Masyarakat 1.0 yang berasal dari Masyarakat yang dapat bertahan hidup sebagai pemburu serta dapat mengumpulkan hewan serta tumbuhan untuk dapat bertahan hidup (Diana & Soeratin, t.t.) .

Dengan memahami situasi social era dirupsu dan dampaknya bagi pendidikan, maka semakin jelas peran kepemimpinan pendidikan untuk membangun ekosistem multieduhealthtainment yang berkelanjutan. Kepemimpinan visioner erat sebagai salah satu alternatif gaya kepemimpinan dalam menghadapi era dirupsu menjadi penting untuk ditelaah. Pada gaya kepemimpinan ini, visi menjadi hal yang penting harus dimiliki oleh seorang kepala dalam Lembaga pendidikan atau seorang pemimpin demi mewujudkan organisasi yang efektif dan adaptif. Dalam riset ini terdapat 4 peran kepemimpinan visioner yang akan di bahas yaitu : 1) seorang pemimpin yang berperan sebagai penentu arah, 2) seorang pemimpin yang berperan sebagai agen perubahan, 3) seorang pemimpin yang berperan sebagai juru bicara, 4) seorang pemimpin yang berperan sebagai pelatih.

3.1 Pemimpin sebagai penentu arah

Dalam sebuah organisasi kesatuan tujuan merupakan hal mendasar yang dapat dimiliki oleh semua anggota lembaga pendidikan. Sebagai penentu arah, seorang pemimpin harus mampu meyakinkan anggotanya bahwa apa yang nantinya akan dilakukan adalah sebuah hal-hal yang ditujukan dengan tujuan dapat pencapaiannya tujuan. Pada satuan lembaga pendidikan, seorang kepala sekolah harus mampu mengkomunikasikan arah gerak tersebut kepada seluruh elemen sekolah. Kesatuan arah ini, diharapkan dapat mendukung keterlibatan berbagai elemen sekolah dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan (Mukti, 2018b).

Dalam mewujudkan budaya *multieduhealthtainment*, kepala sekolah sebagai pemimpin satuan pendidikan harus membangun persepsi bersama mengenai tantangan era dirupsu, dimana pendidikan tidak bisa dipisahkan dengan teknologi, seperangkat dengan hal tersebut dalam menentukan arah seorang pemimpin juga perlu menerapkan aturanaturan yang relevan dalam mencapai budaya *multieduhealthtainment*. Penerapan kurikulum yang memerdekakan peserta didik hingga dapat mengembangkan individu yang sesuai dengan potensinya. Dimana guru pun diberi kebebasan dalam meramu pembelajaran yang relevan dengan melibatkan teknologi dan pendidikan moral dan akhlaq di dalamnya.

3.2 Pemimpin Sebagai Agen Perubahan

Peran penting berikutnya sebagai pemimpin yang visioner adalah peran sebagai agen perubahan. Mulyono memaparkan bahwa kepala lembaga pendidikan yang dinilai efektif harus mampu menyesuaikan dengan perubahan dan berfokus pada hal yang dapat diubah (Mukti, 2018b), perubahan yang dimaksud juga termasuk hal-hal yang berkaitan dengan kepuasan pelanggan dan stakeholders. Situasi dunia pendidikan yang terkena dampak perubahan yang serba cepat ini pada akhirnya mendorong kebutuhan lembaga pendidikan untuk memiliki pemimpin yang memiliki kegesitan dan kecepattanggapan dalam merespon perubahan (Mustiningsih dkk., 2020b). Pada era *multieduhealthtainment*, siswa diharapkan memiliki keterampilan abad 21 yang meliputi:

kepemimpinan, literasi digital, komunikasi, kecerdasan emosional, kewirausahaab, *global citizenship*, pemecahan masalah dna kerjasama tim (Nastiti dkk., 2022a)

3.4 Pemimpin Sebagai Juru Bicara

Sebagai juru bicara, kepala sekolah memiliki peran penting dalam mengkomunikasikan tujuan agar tujuan tersebut juga dimiliki oleh seluruh personel sekolah. Sehingga terdapat keterikatan diantara seluruh staf sekolah yang berdampak pada keterlibatan yang utuh baik secara eksternal ataupun secara internal.

3.5 Pemimpin Sebagai Pelatih

Sebagai seorang pelatih, kepala lembaga pendidikan harus mampu mengarahkan kelompok dalam mencapai tujuan, dalam upaya ini kepala sekolah mengoptimalkan semua sumber daya lembaga pendidikan yang ada untuk dapat bekerja sama, mengorganisasikan aktivitas serta usaha anggota tim dalam upaya pencapaian tujuan (Mukti, 2018b). Kepala sekolah memiliki peranan penting untuk menjadi pendidik dan pelatih bagi guru khususnya sebagai ujung tombak pembelajaran di sekolah. Sebagai pelatih, seorang pimpinan diharapkan mampu membangun budaya multieduhealthtainment dimana kompetensi peserta didik yang berusaha diwujudkan menurut Yusaini adalah peserta didik yang memiliki keterampilan: *critical thinking, creativity, interpersonal and communication skill, teamwork and collaboration* serta *confident* (Nastiti dkk., 2022b).

4. SIMPULAN

Kepemimpinan memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan budaya multieduhealthtainment. Gaya kepemimpinan visioner dalam hal ini memaham 4 peranan seorang pemimpin dalam mewujudkan budaya multieduhealthtainment tersebut, yakni: peran kepala Lembaga pendidikan sebagai penentu arah, peran kepala sekolah sebagai agen perubahan, peran seorang kepala dalam sebuah Lembaga pendidikan sebagai juru bicara dan peran kepala Lembaga pendidikan sebagai pelatih. Dibutuhkan keterlibatan seluruh elemen sekolah untuk mewujudkan budaya tersebut. Pada akhirnya era disrupsi pendidikan yang mendorong berkembangnya konsep pendidikan memang tidak dapat dihindarkan. Adaptasi pada cara-cara pembelajaran maupun teknis administrasi yang terintegrasi dengan teknologi harus segera dilakukan bila tidak ingin mengalami ketertinggalan. Pemimpin pendidikan memiliki pengaruh serta tanggungjawab dalam mempersiapkan organisasi dalam menghadapi tantangan baru ini bukan hanya dalam sisi infrastruktur dan sumber daya manusia tapi juga bagaimana akhirnya sebuah budaya multieduhealthtainment terbangun secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ulfah, U., Supriani, Y., & Arifudin, O. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Era Disrupsi. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 153–161. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i1.392>
- Alam, G. F., Imron, A., & Supriyanto, A. (t.t.-a). *Paradigma Pendidikan Era Learning Society 5.0 : Model STEAM sebagai Internasional Best Practice dalam Smart Education*.

- Alam, G. F., Imron, A., & Supriyanto, A. (t.t.-b). *Paradigma Pendidikan Era Learning Society 5.0 : Model STEAM sebagai Internasional Best Practice dalam Smart Education*.
- Diana, A., & Soeratin, H. (t.t.). *M a s l i q*, 3, 597–609.
- Fatah, A. (2021). Pendidikan Anti-Korupsi; Sebuah Pendekatan Islami. *School Has Fallen; Runtuhnya Lembaga Pendidikan*, 4.
- Mukti, N. (2018a). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah. *Jurnal Kependidikan*, 6(1), 71–90. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i1.1697>
- Mukti, N. (2018b). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah. *Jurnal Kependidikan*, 6(1), 71–90. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i1.1697>
- Mustiningsih, Maisyaroh, & Ulfatin, N. (2020a). *Peran kepemimpinan visioner kepala sekolah hubungannya dengan kesiapan guru menyongsong revolusi industri 4.0*. 4, 101–112.
- Mustiningsih, Maisyaroh, & Ulfatin, N. (2020b). *Peran kepemimpinan visioner kepala sekolah hubungannya dengan kesiapan guru menyongsong revolusi industri 4.0*. 4, 101–112.
- Nastiti, F. E., Ni'mal 'abdu, A. R., & Kajian, J. (2022a). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0. *Edcomtech*, 5(1), 61–66.
- Nastiti, F. E., Ni'mal 'abdu, A. R., & Kajian, J. (2022b). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0. *Edcomtech*, 5(1), 61–66.
- Ribble, M., & Miller, T. N. (2013). Educational leadership in an online world: Connecting students to technology responsibly, safely, and ethically. *Journal of Asynchronous Learning Network*, 17(1), 137– 145. <https://doi.org/10.24059/olj.v17i1.310>
- Takeran, S., & H, S. S. D. N. (2022). *Excelencia*. 1.
- Yusuf, M. H. (2017). Pengembangan Budaya Organisasi Dalam Lembaga Pendidikan. *Tarbawi : Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1), 81–96.
- Yusuf, M., Saifudin, A., Darussalam, S., Nganjuk, K., Nuruz, A., Stai, Z., & Krempyang Nganjuk, D. (2022). Strategi Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru pada Masa Pandemi Covid-19. *Intizam*, 5(2), 81–96.