



Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia 2045 Menghadapi Bonus Demografi Melalui Pembelajaran Berbasis Kreatifitas

Hasdiana^{1*}, Lillyan Hadjaratie², Abd. Kadim Masaong³, Abdul Haris Panai⁴,

¹ Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

² Sistem Informasi, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

³ Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

⁴ Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

email : has_diana@ung.ac.id

Received: 23 February 2022; Revised: 12 March 2023; Accepted: 17 April 2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.2.949-958.2023>

Abstract

Demographic Bonus is an increase in the number of productive age population. The abundance of human resources of productive age should be utilized by improving the quality, both the quality of education and skills. The challenge is that this demographic bonus must be managed properly. One of them is through creativity-based learning. Creativity is one of the important determinants of success in the job market. Changes made by Higher Education through strategic efforts and curriculum approaches by implementing strategies and methods in curriculum adjustment following systematic development steps to produce a better curriculum. The Free Learning-Independent Campus Curriculum The Study Programs of the Bachelor of visual Arts Education and Bachelor of Information Technology Education are adjustments to become a creativity-based curriculum. From the results obtained, there are several courses that are creativity-based and lead to a person's ability to produce any composition, product or idea that is basically new, and no one has made it before, through this the younger generation can become a driving force in dealing with Demographic Bonuses to realizing Indonesia Gold 2045.

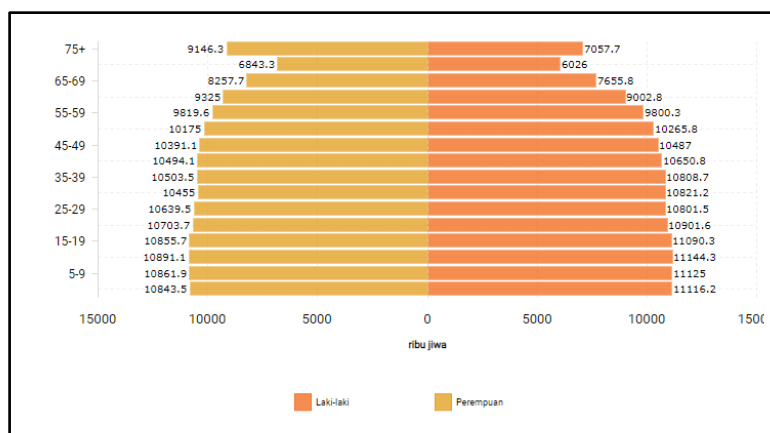
Kata kunci

Demografi, Pembelajaran, kurikulum, pendidikan tinggi, Kreatifitas.

PENGANTAR

Indonesia saat ini memasuki era bonus demografi yang akan mencapai puncaknya pada tahun 2030 (Kusnandar, V. B., 2022; Zaini, H. 2017; Jati, W. R., 2015). Bonus Demografi adalah meningkatnya jumlah penduduk yang berusia produktif (rentang usia 15-64 tahun) dibandingkan dengan jumlah penduduk yang berusia non produktif (dibawah 15 dan di atas 65 tahun) dalam rentangan waktu tertentu. (Noor, 2015 ; Lubis, B., & Mulianingsih, S. 2019 ; Darman, R. A. 2017) Pada tahun 2022 Jumlah usia produktif 190,83 juta jiwa atau 69,3% penduduk Indonesia dari total populasi. Perubahan struktur umur penduduk dan menurunnya beban ketergantungan memberikan peluang yang disebut bonus demografi. (Setiawan, S. A. 2018). Pada rentang usia produktif tersebut tentunya menjadi sangat besar jumlah usia generasi muda dimana generasi muda dapat menjadi penggerak untuk berhadapan dengan Bonus Demografi. (Silalahi, T. S., 2019)

Melimpahnya sumber daya manusia usia produktif ini hendaknya dapat dimanfaatkan dengan peningkatan kualitas, baik kualitas pendidikan maupun ketrampilan, selain itu dalam Bonus Demografi, Indonesia juga mempersiapkan para generasi muda guna mewujudkan Indonesia Emas 2045. (Iskandar, A. M. 2021). Di tahun 2045 Indonesia tepat berusia 100 tahun. (Abi, A. R. 2017) dengan proyeksi jumlah penduduk Indonesia akan mencapai 318,96 juta jiwa pada 2045, Dari jumlah tersebut, penduduk usia produktifnya (15-64 tahun) diperkirakan mencapai 207,99 juta jiwa. Sedangkan penduduk usia tidak produktifnya diperkirakan mencapai 110,97 juta jiwa. Terdiri dari 44,99 juta penduduk usia sudah tidak produktif (di atas 65 tahun) dan 65,98 juta penduduk usia belum produktif (0-14 tahun). (Lihat Gambar 1) (Data BPS, 2022).



Gambar 1. Proyeksi Piramida Penduduk Indonesia di Era Bonus Demografi Tahun 2045 (Sumber: diolah dari BPS, 2022)

Jika bonus demografi ini dapat dikelola dengan baik oleh pemerintah, kondisi ini akan menjadi modal penting untuk membangun Indonesia menjadi lebih baik menuju 100 tahun Indonesia merdeka pada 2045. (Hidayat, U. S. 2021; Dongoran, F. R., 2014). Namun, jika tidak dikelola dengan baik maka akan dapat menjadi boomerang dan beban bagi negara. (Arif, M. 2021).

Kemajuan suatu bangsa atau negara dapat diukur melalui pendidikan yang dimilikinya. Begitu pentingnya pendidikan sampai negara dapat diukur maju atau mundur, karena pendidikan akan menghasilkan sumber daya manusia terampil dan memiliki kemampuan intelektual, spritual dan emosional yang tinggi. (Zaini, H. 2017). Pendidikan mengalami perkembangan yang pesat pada beberapa tahun belakangan ini, dalam membuat pembelajaran yang berkualitas, ada beberapa perubahan yang harus dilakukan melalui upaya strategi dan pendekatan. Pendekatan kurikulum ialah cara kerja dengan menerapkan strategi dan metode yang tepat dengan mengikuti langkah-langkah pengembangan yang sistematis untuk menghasilkan kurikulum yang lebih baik. (Chamisijatin, L., & Permana, F. H. 2020). Regulasi kurikulum merupakan salah satu dimensi yang tidak dapat dipisahkan dari pembangunan dunia pendidikan, di samping itu kurikulum merupakan jantung pendidikan. Pemerintah merespon secara cepat dengan meluncurkan kurikulum merdeka belajar dan kampus merdeka. (Saputro, A. N. C., Suhelayanti, S., Chabibah, N.,... & Fayanto, S. 2021).



Anis Ananta mengatakan Peran gelar akademis makin berkurang dalam pasar kerja. Pasar kerja lebih menekankan prestasi para pekerja dan calon pekerja, yang dapat dengan mudah ditelusuri di masyarakat digital. (Ananta, A. 2021). Rekam jejak karier seseorang akan menjadi poin penting dalam pasar kerja. Orang-orang akan dapat saling menelusuri jejak kehidupan setiap orang. Salah satu yang menjadi penentu penting dalam keberhasilan di pasar kerja adalah keahlian dalam memanfaatkan teknologi digital dan kemampuan untuk mengembangkan kreatifitas. (Lestari, E. R. 2019). Gelar akademis tidak lagi menjadi salah satu stratifikasi sosial, jika tidak diiringi dengan kemampuan-kemampuan tambahan. Perkembangan iptek selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. (Zamili, U. 2020). Dalam upaya terwujudnya perkembangan tersebut, pendidikan selalu di kaitkan dengan banyak hal. Pendidikannya langsung dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari atau wilayah praktis. (Hasdiana,dkk, 2022:82) Keterkaitan antara pendidikan dan manusia sangatlah erat, dimana didalam pendidikan manusialah yang menjadi subjek dan objek suatu pembelajaran, hakikatnya dalam pencapaian tujuan sumber daya yang berkualitas diperlukan manajemen pendidikan agar tujuan tersebut dapat disepakati oleh dua belah pihak yang ada didalamnya. (Prasojo & Sudiyono, 2015). Dijelaskan dalam sebuah jurnal upaya untuk penyesuaian antara perkembangan dalam pendidikan berasal dari kecerdasan dan skill yang bermanfaat dikehidupan sehari-hari karena kecerdasan dan skill dapat menjadi alat bantu seseorang untuk melakukan sesuatu (Kadeni, 2014), sejalan dengan itu lembaga pendidikan tidak hanya menuntut tentang kecerdasan dan kepintaran peserta didik semata, melainkan kemampuan skill dan kemampuan lainnya yang menjadi tuntutan kompetensi sekarang. Dibuktikan dengan banyaknya perubahan dalam metode pembelajaran disekolah dan perguruan tinggi yang mana penerapannya tidak hanya menggunakan metode ceramah semata melainkan dengan metode-metode yang lebih bervariasi. (Abdillah, K., & Hamami, T. 2021) Oleh karena itu sudah suatu kewajiban lembaga pendidikan untuk teris mebuca diri pada hal-hal yang dapat mempengaruhi peningkatan kualitas peserta didik, sehingga tidak terjadi keraguan ketika kebanyakan orang beropini tentang keunggulan alumni dari suatu lembaga pendidikan.

Unsur Kreatifitas dalam Kurikulum

Pengembangan pikiran sebagian besar dilakukan di sekolah-sekolah atau perguruan-perguruan tinggi melalui bidang studi-bidang studi yang mereka pelajari. (Agustang, A., Mutiara, I. A., & Asrifan, A. 2021). Pikiran para siswa ataupun mahasiswa diasah melalui pemecahan soal-soal, pemecahan berbagai masalah, menganalisis sesuatu serta menyimpulkannya serta dilakukan peningkatan-peningkatan kompetensi ditujukan untuk membentuk tenaga kerja terampil. Kurikulum yang diterapkan tidak hanya mengarah pada tujuan akhir melalui pencapaian prestasi berupa nilai tetapi melalui hasil dari pencapaian dalam bentuk kemampuan meraih pekerjaan di dunia kerja (Finch dan Crunkilton, 1999).

Peningkatan kreatifitas dan kompetensi berkaitan dengan peningkatan potensi diri melalui peningkatan ilmu pengetahuan (Rohida, L. 2018). Idealnya, hal ini bersesuaian dengan permintaan pasar tenaga kerja yang dinamis. Kemampuan dan kompetensi perlu ditingkatkan pada dua sisi secara seimbang, yaitu antara hard skill dan soft skill. Dari sisi hard skill, penduduk usia produktif bisa meningkatkan skill-nya dengan mengikuti



pelatihan, menempuh pendidikan yang berkualitas, hingga mengambil sertifikasi. Sementara dari soft skill dapat diperoleh atau ditingkatkan melalui kegiatan yang meningkatkan kreativitas, inovasi, optimisme, dan pemikiran positif.

Sejak penerapan Kurikulum merdeka program merdeka belajar kampus merdeka Universitas telah berubah dengan cepat. Semua mengalami penyesuaian bukan hanya struktur kurikulum tetapi juga kandungan dan isi kurikulum itu sendiri. Selain itu mahasiswa tidak lagi mengambil kuliah di satu universitas yang sama. Mereka dapat mengikuti kuliah secara “eceran” dari berbagai universitas dan magang di berbagai institusi dari berbagai tempat di suatu negara atau banyak negara. Para mahasiswa dapat memilih mata kuliah sendiri dan menentukan kurikulum mereka sendiri. Hal yang mahasiswa butuhkan adalah keahlian bukan hanya gelar. Pendidikan tinggi menjadi “DIY”, Do It Yourself. (Ananta, A. 2021 ; Hafsah, S. S. 2019). Para pengajar yang sekedar menyampaikan apa yang ada di buku atau jurnal tak akan dipilih oleh para mahasiswa, karena para mahasiswa dapat memperoleh bahan tersebut.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak ada yang membuatnya. (Suhaya, S. 2016). Kreatifitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Hasil dari sebuah kreativitas dapat berupa produk seni, kesusastraan, produk ilmiah, atau Desain. (Adnyawati, N. D. M. S. 2011).

Kreativitas juga dapat dispesifikkan dalam dunia pendidikan, yang dinamakan oleh Torrance dan Goff sebagai kreativitas akademik (*academic creativity*), Kreativitas akademik ini menjelaskan cara berpikir guru atau siswa dalam belajar dan memproduksi informasi. (Torrance, E. P., Clements, C. B., & Goff, K. 1990). Berpikir dan belajar kreatif memuat kemampuan untuk mengevaluasi (kemampuan untuk menangkap akar masalah, ketidakkonsistenan dan elemen yang hilang), berpikir divergen (fleksibilitas, originalitas dan elaborasi) dan redefinisi. (Nelson, N. 2016) Belajar secara kreatif adalah hal yang alami karena berkaitan sifat manusia yang selalu ingin tahu. (Nurjanah, S. A. 2019).

METODE

Kajian ini merupakan studi literatur yang menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif berbasis kajian kepustakaan (*library research*). Analisis deskriptif kualitatif merupakan analisis yang didasarkan pada pemetaan permasalahan yang terdapat dalam variabel atau kasus yang sedang dikaji dan kemudian dicari titik korelasinya. Korelasi tersebut bisa menjadi mengonfirmasi, menolak, dan seimbang berdasarkan pada data dan informasi yang berhasil dilakukan oleh peneliti. Sedangkan studi kepustakaan merupakan instrument penelitian dengan mengumpulkan berbagai macam literature baik dalam bentuk jurnal, buku, prosiding, working paper, maupun sumber data lainnya yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan dalam kajian ini.

HASIL DAN DISKUSI

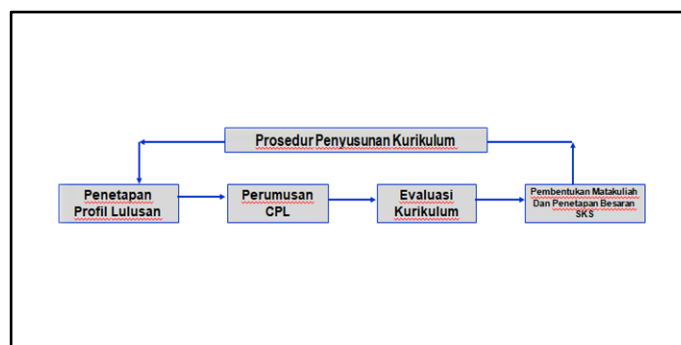
Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa dan S1 Pendidikan Teknologi Informasi merupakan penyesuaian dari kurikulum

KKNI yang diterapkan sebelumnya, penyesuaian kurikulum ini guna menjawab tuntutan perkembangan IPTEKS dan dinamika pasar kerja di era revolusi 4.0, dan dapat berhubungan dengan penyiapan Generasi muda menghadapi bonus demografi menuju Indonesia emas pada Tahun 2045. Perubahan kurikulum ini juga dilakukan oleh pengelola program studi dalam menyiapkan lulusan yang unggul dan berdaya saing sesuai dengan Visi Universitas.

Hasil

Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka merupakan kurikulum yang memberikan keluasaan bagi mahasiswa untuk dapat memperkaya kompetensi keilmuannya, dengan mengambil mata kuliah penunjang maupun mata kuliah konsentrasi di program studi lain selama 2 semester dan 1 semester di luar kelembagaan perguruan tinggi, melalui kegiatan pembelajaran sebagaimana diatur dalam Permendikbud nomor 3 Tahun 2020, pasal 15 ayat (1), yaitu: pertukaran pelajar, magang/praktik kerja, membangun desa, studi/proyek independen, kegiatan wirausaha, proyek kemanusiaan, penelitian/riset dan asistensi mengajar di satuan pendidikan. Diharapkan dengan diimplementasikannya kurikulum MBKM dapat tercipta kultur belajar mahasiswa yang kreatif dan inovatif, tidak mengekang dan lebih fleksibel. Kompetensi lulusan dapat relevan dengan perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi serta perkembangan zaman. Terciptanya link and match tidak saja dengan dunia industri dan dunia kerja tetapi juga dengan masa depan yang berubah dengan cepat. Perguruan Tinggi dituntut untuk dapat merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif agar mahasiswa dapat meraih capaian pembelajaran mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara optimal.

Prosedur penyusunan kurikulum ini dibagi dalam empat tahap yaitu: penetapan profil lulusan, perumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), evaluasi kurikulum, dan pembentukan matakuliah beserta besaran SKS.



Gambar 2. Prosedur Penyusunan Kurikulum Berbasis Kreatifitas

Mengacu pada Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan kajian terhadap bidang ilmu (Body of Knowledge) berbasis kreatifitas beserta pembelajarannya (kependidikan), maka struktur kurikulum Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa dan Program studi S1 Pendidikan Teknologi Informasi yang berbasis kreatifitas dapat dikelompokkan sebagai berikut:



Tabel 1 . Beberapa Mata Kuliah pada Kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa Berbasis Kreatifitas

Nomor	Mata Kuliah	Semester	Wajib/Pilihan
1	Desain Produk II Dimensi	3	Wajib
2	Desain Produk III Dimensi	7	Wajib
3	Menggambar Proyeksi	3	Wajib
4	Menggambar Ilustrasi	4	Wajib
5	Menggambar Sketsa	5	Pilihan
6	Seni Patung	4	Wajib
7	Seni Lukis	7	Wajib
8	Seni Grafis	3	Wajib
9	Seni Kriya Keramik	7	Wajib
10	Seni Tekstil Karawo	5	Pilihan

Kelompok matakuliah yang tersaji pada Tabel 1. termasuk Kompetensi Utama adalah matakuliah- matakuliah yang mencirikan program studi Pendidikan Seni Rupa dan yang diperlukan untuk menghasilkan lulusan dalam memenuhi target kriteria profil lulusan. Matakuliah- matakuliah tersebut adalah mata kuliah berbasis kreatifitas.

Tabel 2 . Beberapa Mata Kuliah pada Kurikulum Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Berbasis Kreatifitas

Nomor	Mata Kuliah	Semester	Wajib/Pilihan
1	Desain Grafis	2	Wajib
2	Gambar 2D dan Animasi	3	Wajib
3	Pemrograman Berorientasi Objek	3	Wajib
4	Multimedia Pendidikan	4	Wajib
5	Pemrograman Aplikasi Mobile	4	Wajib
6	Startup Digital	5	Pilihan
7	E-Commerce	5	Pilihan
8	Game Education	6	Pilihan
9	Desain dan Pengembangan E-Learning	6	Pilihan
10	Digital Marketing	6	Pilihan

Kelompok matakuliah yang tersaji pada Tabel 2. termasuk Kompetensi Utama adalah matakuliah- matakuliah yang mencirikan program studi Pendidikan Teknologi Informasi dan yang diperlukan untuk menghasilkan lulusan dalam memenuhi target kriteria profil lulusan. Matakuliah- matakuliah tersebut adalah mata kuliah berbasis kreatifitas.

Diskusi

Pertama, dalam hal peningkatan kreatifitas mahasiswa dalam pembelajaran telah dilakukan upaya penyesuaian kurikulum sesuai dengan tahapan prosedur penyusunan kurikulum. Matakuliah- matakuliah yang mengalami penyesuaian adalah kurikulum inti pada program studi. Penyesuaian kurikulum ini diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang bagi mahasiswa dan menjadi salah satu faktor penunjang meningkatnya



peran generasi muda dalam menghadapi bonus demografi yang terjadi karena generasi merekalah yang kelak akan menjadi pemimpin dari bangsa ini.

Kedua, dalam hal membangun kemampuan berkreasi, maka mata kuliah berbasis kreatifitas memberikan kemungkinan baru bagi generasi muda untuk memberikan dobrakan tentang hal-hal yang baru sebagaimana pendapat Suhaya (2016); yang mengatakan Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak ada yang membuatnya.

Ketiga, Peningkatan sumber daya manusia yang baik tentu akan menjadikan Bonus Demografi sebagai peluang besar yang nantinya akan memberikan suatu perkembangan kemajuan terhadap bangsa Indonesia yang akan menyongsong Indonesia Emas 2045. Dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia peran pendidikan merupakan hal utama karena akan memberikan suatu dampak para generasi muda untuk menjadi karakter yang kreatif, kuat dan tekun yang akan berdampak banyak pada bonus demografi menuju Indonesia emas ini.

Sasaran pendidikan merupakan proses untuk memanusiakan manusia. Pada esensi potensial pendidikan, pendidikan merupakan suatu daya yang mampu membuat manusia (generasi emas) berada dalam kepribadiannya sebagai manusia yang mempunyai kepribadian yang kreatif. Pada esensi kongkrit, pendidikan merupakan daya yang mampu membuat setiap generasi emas berkesadaran utuh terhadap hakikat keberadaannya berdasar pada nilai asal usul dan tujuan kehidupannya (Abi, 2017).

SIMPULAN

Indonesia sudah menjalani Bonus demografi, maka dari itu Indonesia harus mampu menciptakan generasi yang mampu berdaya saing dan tentunya tak lepas dari peran para pemuda terutama generasi muda saat ini. Indonesia Emas 2045 merupakan impian besar bangsa yang nantinya akan mendorong kemajuan bangsa terutama dalam menyiapkan generasi muda sebagai sumber daya manusia yang nantinya dapat membantu menyelesaikan persoalan dan masalah bangsa ini dengan menggunakan ide, kreatifitas dan inovasinya. Untuk itu, Kunci mewujudkan Indonesia Emas 2045 adalah kualitas sumber daya manusia terutama pada para generasi muda bangsa.

Generasi Emas sebagai manusia yang dibentuk melalui pendidikan yang berkualitas, Pendidikan yang dibutuhkan sekarang adalah pendidikan yang sengaja didesain sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan manusia dan menjadikan manusia sebagai sentral bagi perubahan. Pendidikan yang berguna adalah pendidikan yang menyadarkan sikap kritis dan mempunyai kreatifitas tinggi adalah generasi bangsa Indonesia di masa mendatang yang akan menghantarkan bangsa Indonesia ke masa kejayaannya di mata dunia. Tahun 2045 akan menjadi masa perwujudan cita-cita mulia bagi segenap bangsa.



REFERENSI

- _____, (2022) Analisis Profil Penduduk Indonesia; Mendeskripsikan Peran Penduduk dalam Pembangunan, BADAN PUSAT STATISTIK Direktorat Analisis dan Pengembangan Statistik.
- Abi, A. R. (2017). Paradigma membangun generasi emas Indonesia tahun 2045. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 85-90. DOI : <http://dx.doi.org/10.17977/um019v2i22017p085>
- Abdillah, K., & Hamami, T. (2021). Pengembangan Kurikulum Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad Ke 21 Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 4(1). DOI: <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v4i1.895>
- Adnyawati, N. D. M. S. (2011). Pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar tentang hidangan Bali. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 44(1). DOI: <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v44i1.138>
- Agustang, A., Mutiara, I. A., & Asrifan, A. (2021, January 10). Masalah Pendidikan di Indonesia. <https://doi.org/10.31219/osf.io/9xs4h>
- Ananta, A. (2021). PROSPEK MEGA-DEMOGRAFI MENUJU INDONESIA EMAS 2045. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, 15(2), 119-132. DOI: <https://doi.org/10.14203/jki.v15i2.604>
- Arif, M. (2021). *Generasi Millennial Dalam Internalisasi Karakter Nusantara*. IAIN Kediri Press.
- Chamisijatin, L., & Permana, F. H. (2020). *Telaah Kurikulum (Vol. 1)*. UMM Press.
- Darman, R. A. (2017). Mempersiapkan generasi emas indonesia tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains Dan Pendidikan Informatika*, 3(2), 73-87. <http://dx.doi.org/10.22202/jei.2017.v3i2.1320>
- Dongoran, F. R. (2014). Paradigma membangun generasi emas 2045 dalam perspektif filsafat pendidikan. *Jurnal Tabularasa PPs UNIMED*, 11(1), 61-76
- Finch, C. R., & Crunkilton, J. R. (1999). *Curriculum development in vocational and technical education. planning, content, and implementation*. Allyn and Bacon, 160 Gould Street, Needham Heights, MA 02494.
- Hasdiana, Lillyan Hadjaratie, Maimun Ihsan, Tomi Bidjai, Abdul Rahmat, & Nina Lamatenggo. (2022). THE EFFECTIVENESS OF THE ENTREPRENEURIAL SKILLS EDUCATION PROGRAM IN THE FIELD OF DRESSMAKING AT EDUCATIONAL INSTITUTIONS NONFORMAL BY APPLYING THE "PANAKO" PATTERN (CASE STUDY AT LKP TRI NUR, GORONTALO, INDONESIA). *European Journal of Humanities and Educational Advancements*, 3(12), 82-87. Retrieved from <https://scholarzest.com/index.php/ejhea/article/view/3021>
- Hafsah, S. S. (2019). *DIY (Do It Yourself)*. CV Kekata Group.
- Hidayat, U. S. (2021). Urgensi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Menyiapkan Generasi Emas 2045: Strategi Membangun Generasi Cerdas, Berkarakter dan Berdaya Saing di Abad 21. Nusa Putra Press.
- Iskandar, A. M. (2021). *Negara dan Politik Kesejahteraan*. Gramedia Pustaka Utama
- Jati, W. R. (2015). Bonus Demografi Sebagai Mesin Pertumbuhan Ekonomi: Jendela Peluang Atau Jendela Bencana Di Indonesia. *Populasi*, 23(1), 1-19.
- Kadeni, K. (2014). *PENTINGNYA KECERDASAN EMOSIONAL DALAM*



- PEMBELAJARAN. EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya, 2(1). DOI: <http://doi.org/10.25273/equilibrium.v2i1.601>
- Kusnandar, V. B. 2022, NASIONAL, B. P. H. Laporan Akhir Analisis Dan Evaluasi Hukum Terkait Kependudukan.
- Lestari, E. R. (2019). Manajemen Inovasi: Upaya Meraih Keunggulan Kompetitif. Universitas Brawijaya Press.
- Lubis, B., & Mulianingsih, S. (2019). Keterkaitan bonus demografi dengan teori generasi. *Jurnal Registratie*, 21-36.
- Nelson, N. (2016). Kreativitas dan Motivasi dalam Pembelajaran Seni Lukis. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1).
- Nurjanah, S. A. (2019). Analisis Kompetensi Abad-21 Dalam Bidang Komunikasi Pendidikan. *Gunahumas*, 2(2), 387-402. DOI: <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i2.23027>
- Noor, M. (2015). Kebijakan pembangunan kependudukan dan bonus demografi. *Serat Acitya*, 4(1), 121. DOI: <http://dx.doi.org/10.56444/sa.v4i1.149>
- Prasojo, Iantip dian, & Sudiyono. (2015). Supervisi Pendidikan. Yogyakarta: Gava Media.
- Rohida, L. (2018). Pengaruh era revolusi industri 4.0 terhadap kompetensi sumber daya manusia. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 6(1), 114-136. DOI <https://doi.org/10.31843/jmbi.v6i1.187>
- Saputro, A. N. C., Suhelayanti, S., Chabibah, N., Bermuli, J. E., Sinaga, K., Fauzi, A., ... & Fayanto, S. (2021). Pembelajaran Sains. Yayasan Kita Menulis.
- Setiawan, S. A. (2018). Mengoptimalkan Bonus Demografi untuk Mengurangi Tingkat Kemiskinan di Indonesia. *Jurnal Analis Kebijakan*, 2(2). DOI: <https://doi.org/10.37145/jak.v2i2.34>
- Silalahi, T. S. (2019). Pemuda Milenial. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Suhaya, S. (2016). Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreatifitas. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 1(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.30870/jpks.v1i1.837>
- Tim Pengembang Kurikulum UNG (2017). Panduan Penyusunan dan Pengembangan Kurikulum Universitas Negeri Gorontalo. Universitas Negeri Gorontalo.
- Tim Penyusun (2020). Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Edisi Ke Satu. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI.
- Tim Penyusun (2020). Buku Saku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI.
- Tim Penyusun (2018). Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0. Direktorat Pembelajaran Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi Dan Pendidikan Tinggi.
- Torrance, E. P., Clements, C. B., & Goff, K. (1990, March). Mind-body learning among the elderly: Arts, fitness, incubation. In *The Educational Forum* (Vol. 54, No. 1, pp. 123-134). Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.1080/00131728909335525>
- Warsito, T. (2019). Attaining The Demographic Bonus in Indonesia. *Jurnal Pajak dan Keuangan Negara (PKN)*, 1(1), 6-6. <https://doi.org/10.31092/jpkn.v1i1.611>
- Zaini, H. (2017). ISLAMIC INSTITUTION CONTRIBUTION IN BUILDING INDONESIAN GOLDEN GENERATION. *PROCEEDING IAIN Batusangkar*, 1(2), 1-14.



AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal
P-ISSN [2407-8018](#) E-ISSN [2721-7310](#) DOI prefix [10.37905](#)
Volume 09 (2) May 2023
<http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>

Zamili, U. (2020). Peranan Guru dalam Pengembangan Kurikulum. JURNAL PIONIR, 6(2). DOI: <https://doi.org/10.36294/pionir.v6i2.1297>