

## ABSTRACT

*In the era of industrial revolution 4.0, there were many aspects of life affected by this revolution, including education. In this study social movements that focus on education are at the core of this research. The purpose of this study is to examine whether social movements can use the concepts or methodologies used in the field of information technology to become a platform for the framework for social movements. The researcher saw the lack of references related to the use of information technology methodology in the field of social movements. In this study using the blockchain as a concept that became a reference for social movements namely the Fun School Movement which focuses on the world of education because at this time there are many uses of the blockchain concept in various fields, apart from finance, there are also health and energy fields that have been used the concept of blockchain and also the growth of communities that use the concept of blockchain which is very fast and easy to spread, such as for example bitcoin. The Fun School Movement (GSM) is a reference to be a case study in this study because the growth of this movement is quite fast and this movement provides flexibility with the lack of the role of government for teachers to make their schools a pleasant school for students who attend school. This social movement has several similarities with the blockchain from the aspect of flexibility or their freedom to make social changes. This movement does not rely on government to carry out social change, this social movement relies on the trust and transparency of followers of this social movement to make it widespread.*

**Keyword:** *social movement, fun school, Gerakan Sekolah Menyenangkan, blockchain, cryptocurrency, bitcoin*

## INTISARI

Pada era revolusi industri 4.0 ini banyak sekali aspek kehidupan yang dipengaruhi oleh revolusi ini, termasuk bidang pendidikan. Namun, peneliti melihat minimnya referensi terkait dengan penggunaan metodologi yang terdapat pada bidang teknologi informasi di bidang gerakan sosial. Pada penelitian ini, gerakan sosial yang berfokus pada pendidikan menjadi inti dari penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah konsep atau metodologi di bidang teknologi informasi dapat digunakan pada gerakan sosial sebagai *platform* kerangka kerja bagi gerakan sosial tersebut.

Penelitian ini menggunakan konsep *blockchain* dengan rujukan “Gerakan Sekolah Menyenangkan” yang berfokus pada dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan saat ini banyak sekali penggunaan konsep *blockchain* di berbagai bidang, seperti bidang keuangan, bidang kesehatan, bidang energy, dan sebagainya. Selain itu, penggunaan konsep *blockchain* dapat meningkatkan pertumbuhan komunitas yang sangat cepat dan mudah, contohnya *bitcoin*.

Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) sebagai rujukan studi kasus dikarenakan pertumbuhan dari gerakan ini yang cukup cepat. Di samping itu, gerakan ini juga memberikan fleksibilitas terhadap peran guru di sekolah yang diharapkan dapat menciptakan kegiatan sekolah yang menyenangkan. Gerakan sosial ini memiliki beberapa kesamaan sifat dengan konsep *blockchain* dari aspek fleksibilitas atau kebebasan mereka untuk melakukan perubahan sosial. Gerakan ini tidak mengandalkan pemerintah untuk menjalankan perubahan sosial, namun mengandalkan kepercayaan dan transparansi antar sesama pengikut gerakan sosial ini sehingga dapat menyebar secara luas.

**Kata kunci:** revolusi industri 4.0, gerakan sosial, sekolah menyenangkan, *blockchain*, *cryptocurrency*, *bitcoin*