



Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Unissula Semarang

Tema “Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran”



Inovasi dan Strategi Pembelajaran untuk Menghadapi Era Society 5.0

Lifthihah Anis Ma'rufah¹(✉), Meilan Arsanti²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Sultan Agung
Semarang, Indonesia
anisliftihah08@gmail.com

Abstrak-- Teknologi yang terus berkembang secara signifikan di tengah masyarakat dunia menjadi latar belakang adanya peralihan masa yang baru yaitu era *society 5.0*. Era *society 5.0*. memberikan pengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan, tak dipungkiri juga di dunia pendidikan termasuk pendidikan di negara Indonesia. Pendidikan di Indonesia secara otomatis harus menyesuaikan perkembangan masa tersebut. Berbagai inovasi harus disesuaikan dengan peralihan zaman yang sedang dihadapi agar kualitas pendidikan tetap aktif dan berkualitas. Keterlibatan pendidik dan peserta didik menjadi subjek krusial untuk membentuk dan menjalankan berbagai inovasi dalam pengaplikasian strategi pembelajaran yang selaras dengan era *society 5.0* dengan pemanfaatan teknologi. Tujuan dari kajian ini untuk mengungkapkan berbagai strategi dan inovasi pembelajaran yang tepat pun selaras dengan perkembangan di era *society 5.0*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan cara mengumpulkan data-data dari berbagai literatur. Adapun hasil penelitian ini dapat menunjukkan inovasi dan strategi pembelajaran guna menghadapi era *society 5.0*. Adanya inovasi dan strategi dapat menghasilkan peserta didik yang aktif menggali, menemukan, berdiskusi, berpikir kritis, dan inovatif.

Kata kunci – era *society 5.0*, inovasi strategi pembelajaran.

Abstract – Technology that continues to develop significantly in the world community is the background for a new transition period, namely the era of society 5.0. The era of society 5.0. have an influence on various fields of life, it is undeniable also in the world of education, including education in Indonesia. Education in Indonesia must automatically adjust to the development of the period. Various innovations must be adapted to the changing times that are being faced so that the quality of education remains active and of high quality. The involvement of educators and students is a crucial subject to form and carry out various innovations in the application of learning strategies that are in line with the era of society 5.0 with the use of technology. The purpose of this study is to reveal various strategies and appropriate learning innovations that are in line with developments in the era of society 5.0. The method used in this research is descriptive qualitative by collecting data from various literatures. The results of this study can show innovations and learning strategies to face the era of society 5.0. The existence of innovations and strategies can produce students who are actively exploring, discovering, discussing, thinking critically, and being innovative.

Keywords – era of society 5.0, strategic innovation learning.

PENDAHULUAN

Era society 5.0. datang dengan membawa berbagai konsep perubahan mulai dari cara kita hidup, bekerja, dan berinteraksi dengan yang lain. *Society 5.0* merupakan perkembangan dari penyelesaian masalah dan kekurangan-kekurangan yang ada di revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 yang menekankan pada penciptaan dan pemanfaatan teknologi beradidaya dengan pesat, termasuk didalamnya aplikasi robotika yang dikhawatirkan akan mengurangi esensi peran manusia, maka melalui *society 5.0* diharapkan peran manusia akan meningkat atau dapat memaksimalkan Sumber Daya Manusia (SDM). Sehingga tren global yang ada di *society 4.0* serba-serbi teknologi yang tidak terkontrol dapat diminimalisasi dengan baik oleh SDM yang ada. Dalam mewujudkan hal tersebut tentunya dari berbagai bidang kehidupan dapat turut serta bekerja sama, termasuk bidang pendidikan.

Masa pendidikan saat ini bukan hanya sekadar bagaimana proses belajar-mengajar dilakukan, tetapi harus menyelaraskan berbagai revolusi atau perubahan zaman yang dilalui agar pendidikan itu dapat mencapai keefektifan. Pada *society 5.0* ini peran teknologi harus turut berdampingan dalam pendidikan guna menuju pendidikan yang berkualitas. Namun, untuk menghadapi revolusi industri 5.0 ini dunia pendidikan harus dapat menjawab tantangan yang semakin kompleks dengan menuntut segala persiapan yang sangat serius.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No.20, 2003). Selain itu, menurut Kunandar (2007), pendidikan merupakan jalan menuju kemakmuran dan kemajuan serta eksistensi suatu negara. Berdasarkan dua pendapat tersebut, dapat disimpulkan pendidikan memiliki peranan yang penting untuk melahirkan penurut bangsa yang berkualitas dan handal untuk menghadapi tantangan zaman dan harapannya dapat melakukan berbagai inovasi menunjang kehidupan yang lebih baik. Kaitannya dengan *society 5.0.* dunia pendidikan harus mengerahkan seluruh *stakeholder* demi terwujudnya pendidikan yang berkualitas dengan menyelaraskan dengan tujuan revolusi industri 5.0. Di mana hal tersebut tidak terlepas dari hadirnya proses *transfer of knowledge* yang menyenangkan bagi peserta didik.

Berbagai inovasi dan strategi media pembelajaran dituntut harus dicetuskan para pendidik guna mengefektifkan pembelajaran yang berdampingan dengan era revolusi industri 5.0. Di lain sisi, pendidik merupakan unsur yang sangat penting dalam pendidikan di Indonesia. Sehingga pendidik harus dibekali berbagai strategi yang dapat memanfaatkan teknologi dengan baik. Agar proses belajar-mengajar dapat berjalan dengan menyenangkan maka pendidik dituntut untuk dapat membuat inovasi media pembelajaran yang efektif selaras dengan pemanfaatan teknologi di *era society 5.0.* Namun, dalam proses belajar mengajar guru tidak kehilangan eksistensinya sebagai pendidik yang memberikan ilmu pengetahuan dan tetap memanfaatkan teknologi sebagai media perantara. Mempersiapkan *era society 5.0* diharapkan perbaikan mutu dan kualitas pendidik mampu mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi era selanjutnya dan tidak menggeser peran pendidik sebagaimana mestinya (Astutia, dkk. 2019).

METODE PENELITIAN

Metode kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Pengumpulan data menggunakan metode literatur (bahan bacaan). Menggunakan berbagai sumber kredibel karya ilmiah yang sudah dipublikasi sehingga penulis dapat merangkum untuk mendapatkan data yang sesuai. Metode deskriptif adalah metode penelitian yang membuat uraian situasi kejadian, sehingga metode ini memiliki niat untuk mengakumulasi data dasar (Arikunto, 2013). Di samping itu (Suryabarata, 2003) yang mengatakan bahwa data kualitatif digunakan untuk penelitian deskriptif dan sejarah. Data kualitatif diklarifikasikan dalam bentuk kalimat dan analisis. Oleh karena itu, dalam penelitian ini pembahasan disajikan dalam bentuk deskripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Era society 5.0 adalah sebuah era di mana teknologi digital dimanfaatkan dan diaplikasikan dalam kehidupan manusia. Negara yang pertama kali menerapkan *era society 5.0* ini adalah Jepang. Adapun yang melatarbelakangi dicetuskannya sebuah era baru ini karena adanya kekhawatiran yang terjadi di revolusi industri 4.0 di mana teknologi dipergunakan secara besar-besaran tetapi manusia tidak ikut berperan. Maka dari itu, dicetuskanlah era di mana SDM dapat ikut berperan dalam pengaplikasian robotika yang berkembang pesat di era sekarang. Menurut kantor kabinet Jepang, *society 5.0* didefinisikan sebagai masyarakat yang berpusat pada manusia yang dapat menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan menyelesaikan masalah sosial melalui sistem yang sangat mengintegrasikan ruang maya dan ruang fisik. Dengan kata lain, era ini menawarkan manusia seimbang dengan perkembangan teknologi. Mengingat perkembangan teknologi termasuk dalam kepentingan manusia sendiri dalam menjalankan kehidupan sehingga dapat menyelesaikan masalah sosial pada saat ini maupun yang berdampak pada masa yang akan datang. Konsep *era society 5.0*. sebenarnya tidak jauh berbeda dengan konsep revolusi industri 4.0. hanya saja di *era society 5.0*. lebih menekankan pada kesiapan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk menjawab berbagai permasalahan dan tantangan pada masa revolusi industri 4.0. sehingga nantinya yang diharapkan dari *era society 5.0*. tidak ada lagi permasalahan yang timbul dari segi sistem dunia maya maupun dunia sosial. Dengan maksud lain, manusia dapat menyelesaikan masalah sosial dengan menyelaraskan nilai-nilai dan layanan yang baru secara masif agar terciptanya kehidupan yang baik, selaras, dan berkelanjutan di tengah perkembangan teknologi yang pesat.

Strategi pembelajaran akan berpengaruh terhadap pola pikir dan apa yang akan dihasilkan oleh peserta didik nanti. Pembelajaran haruslah mempunyai nilai efektif dan efisien serta melibatkan perkembangan teknologi sebagai upaya menghadapi *era society 5.0*. adapun lima strategi yang bisa pendidik gunakan dalam pembelajaran (Guru Produktif, 2019) yaitu : membantu siswa dalam belajar dengan menggunakan metode *teacher center*. Guru mempunyai posisi sebagai sumber informasi satu-satunya di dalam kelas. Guru menjelaskan pembelajaran, siswa diberikan waktu untuk menyalin catatan, siswa mengerjakan latihan soal, pembahasan, dan dilanjutkan dengan penilaian atau evaluasi. Untuk peserta didik yang berhasil mendapatkan nilai baik maka akan mendapatkan juga apresiasi dari guru. Namun, apabila ada peserta didik yang kurang memenuhi penilaian maka akan dilakukan perbaikan.

Pembelajaran *teacher center* belum bisa memberikan kontribusi yang besar dalam keefektifan proses belajar-mengajar. Manusia memiliki kecerdasan yang berbeda begitu pula dengan para peserta didik. Howard Garner (Tobeli, 2009) mengungkapkan ada sembilan kecerdasan majemuk, meliputi kecerdasan linguistik, kecerdasan matematis, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial. Guru dapat turut serta mengembangkan kecerdasan siswa dengan memberikan pengarahan dan stimulus agar kecerdasan tersebut meningkat sehingga siswa diberikan kesempatan untuk berkembang dan berprestasi sesuai dengan kecerdasan yang dimilikinya.

Pendidikan karakter turut serta menjadi urgensi pendidikan di Indonesia. Pendidikan karakter haruslah dimulai atau didik sedari dini. Penanaman karakter tidaklah mudah dan membutuhkan waktu yang lama. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan progres kelanjutan dan revitalisasi dari pendidikan karakter dari tahun 2010. PPK penting dikembangkan dalam dunia pendidikan dikarenakan bahwa PPK menjadi tonggak ancaman keutuhan dan masa depan bangsa, menghadapi tantangan global, dan membentuk etika pada siswa (Kemendikbud, 2017). Kunci penerapan adanya PPK terletak pada pembiasaan (habit) di sekolah. Guru mempunyai peranan penting terhadap berkembangnya kecerdasan para peserta didik.

Melek teknologi sangat dibutuhkan untuk menghadapi *era society* ini. Teknologi dapat memberikan pengaruh yang baik bagi pendidik. Pendidik dapat lebih mudah mengembangkan berbagai metode dan media pembelajaran sehingga menghasilkan pembelajaran yang mengasyikkan dan kreatif. Peserta didik juga dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk meng-*explore* ilmu pengetahuan sehingga apa yang didapatkannya tidak hanya berpusat pada apa yang guru jelaskan. Sebanding dengan guru dapat memanfaatkan teknologi untuk mencari tambahan pengetahuan yang nantinya akan di-*transfer* kepada peserta didik. Selain itu, dengan berbagai fasilitas dari teknologi belajar jadi lebih fleksibel, peserta didik dapat mengulang materi-materi dari guru dimana dan kapan saja.

Guru efektif adalah guru yang selalu berpikir bagaimana cara menjadi lebih baik (Henson & Eller dalam Fatimaningrum, 2011). Guru yang efektif bukanlah guru yang dapat menjelaskan dengan begitu runtut dan *apik* kepada peserta didik. Namun guru yang efektif adalah guru yang mampu menyampaikan pelajaran dengan baik menyesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik. Karakteristik guru yang efektif (Dzulkifli & Sari, 2015) yaitu (1) memiliki rasa simpati yang tinggi, melayani, dan menganggap bahwa siswa merupakan anak sendiri, (2) ikhlas dalam memberikan ilmu dan tidak meminta balasan dalam bentuk apapun, (3) memberikan tanggungjawab kepada siswa (tugas) berdasarkan porsi setiap siswa, (4) memberikan nasehat apabila siswa melakukan pelanggaran, (5) semua ilmu memiliki kedudukan yang sama, (6) tidak memaksakan siswa untuk mencapai target yang telah ditentukan, (7) pemberian bahan ajar yang lebih sederhana untuk anak yang belum bisa memahami pelajaran dengan baik.

Untuk mewujudkan dan mempersiapkan *era society 5.0* dalam pembelajaran peserta didik tidak hanya cukup memahami sebuah pelajaran namun juga dapat berproses berpikir kritis dan konstruktif sehingga pembelajaran dapat mengasyikkan.

Hal ini dapat dikembangkan dengan konsep pembelajaran di sekolah yang menerapkan beberapa komponen (Ria, 2020) diantaranya :

1. Pertama, menerapkan kemampuan HOTS (*Higher, Order, Thinking, Skill*). HOTS adalah sebuah kemampuan memecahkan masalah secara kompleks, berpikir kritis, dan kreatif. Penerapan HOTS dengan cara memperkenalkan masalah dunia nyata kepada peserta didik melalui permasalahan yang ada.
2. Kedua, pembaharuan orientasi pembelajaran yang *futuristic*. Yaitu dengan cara mengenalkan pembelajaran namun tidak hanya materi saja melainkan menghubungkannya dengan pemanfaatan teknologi demi menunjang adanya *era society 5.0*.
3. Ketiga, pemilihan model pembelajaran yang tepat. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik menemukan pengetahuan dan kreatifitas yang tepat pula. Pendidik dapat menerapkan berbagai model pembelajaran seperti *discovery learning, project based learning, problem based learning, dan inquiry learning*. Dengan berbagai model pembelajaran diharapkan peserta didik dapat membangun aktivitas yang baik pun dapat menunjang kesigapan berpikir kritis.
4. Keempat, mengembangkan potensi pendidik. Kompetensi dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik seorang pendidik perlu dikembangkan agar dapat menghadapi tantangan di *era society 5.0*. Pengembangan tersebut dapat dilakukan dengan cara menambah wawasan keilmuan, *attitude* dan *skill*.
5. Kelima, tersedianya sarana dan prasarana serta sumber belajar yang futuristik sesuai kebutuhan. Misalkan, *smart building* berbasis IT yang berbentuk ruang kelas, perpustakaan, laboratorium yang didukung fasilitas IoT dan AI yang didukung sumber belajar dan media belajar peserta didik.

SIMPULAN

Guru menjadi fondasi pendidikan, namun di era *society 5.0* peran guru menjadi bergeser dengan perkembangan teknologi. Diperlukannya strategi pembelajaran yang menarik dan efektif sehingga guru tetap memiliki peran sebagaimana mestinya agen *transfer of knowledge*. Adapun lima strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di era *society 5.0*, yaitu (1) membantu peserta didik belajar, (2) memberikan peserta didik kesempatan untuk berkembang dan berprestasi, (3) penguatan pendidikan karakter, (4) melek teknologi, (5) menjadi seorang guru yang efektif. Pendidik memegang peranan krusial terhadap keberhasilan peserta didik. Harapannya peserta didik tidak hanya paham mengenai segala teori namun juga dapat berpikir kritis dan inovatif mampu menghadirkan segala *problem solving* dari permasalahan yang ada. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik yang kreatif, inovatif, dan berkarakter yaitu dengan cara menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dengan pemanfaatan perkembangan teknologi dalam pendidikan.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian*. Jakarta : PT Renika Cipta.
- Astutia, Waluyab, Asikin. (2019). *Strategi Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Universitas Semarang. ISSN (2686-6404).
- Dzulkifli, & Sari, I. P. (2015). *Karakteristik Guru Ideal*. 89-93

- Fatimaningrum, A.S. (2011). *Karakteristik Guru Dan Sekolah Yang Efektif Dalam Pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran, 7(2).
- Fukuyama, M. (2018). *Society 5.0 : Aiming for a New Human-Centered Society*. Japan Spotlight Jurnal, 47, 47 - 50. Retrieved from <https://www.jef.or.jp/journal/>.
- Kemendikbud. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter* (L. Muliastuti, Ed) Jakarta: Kemendikbud.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Ria, Desi Rosa. (2020). *Guru Kreatif di Era Society 5.0*. (<https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/3941/3666>, diunduh Sabtu 25 Juni 2022).
- Suryabrata, S. (2014). *Metode penelitian*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.