



MENYIAPKAN PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN DI ERA SOCIETY 5.0

Nora Deselia Saragih
Mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan
19961203n@gmail.com

ABSTRACT

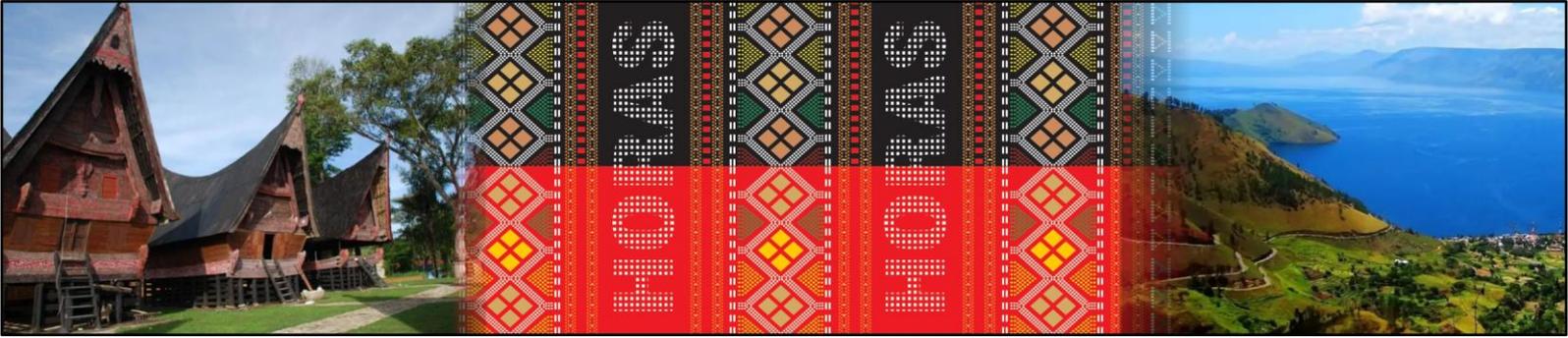
This paper is the result of a literature review from various sources such as digital books, journal documents and reports on the internet related to learning in the era of society 5.0. In education, of course, it cannot be separated from learning activities carried out by an educator, where these learning activities aim to form the stages of thinking for the better or critical so that behavioral changes are formed in a more positive direction. Society 5.0 places more emphasis on placing humans at the center of innovation (human centered.) Technological advances are utilized to improve the quality of life, social responsibility and develop sustainability. This research is a qualitative research with literature study method. This method collects information or data through books, journals or articles that are relevant to the issue being studied. Society 5.0 emerged as a development of the industrial revolution 4.0 which was considered to have the potential to degrade the role of humans themselves. In society 5.0, humans will be the center (human centered) while remaining technology-based. The emergence of society 5.0 requires patented breakthroughs in an effort to face the challenges that will be posed by society 5.0. students are not sufficiently equipped with the ability to read, write and count or better known as "Tree R" (reading, writing, arithmetic), but also need to be equipped with global community competencies or also called 21st century skills, namely the ability to communicate, be creative, think critically, and collaborate.

Keywords: *Learning in the era of society 5.0*

ABSTRAK

Makalah ini adalah hasil kajian pustaka dari berbagai sumber seperti buku digital, dokumen jurnal dan laporan yang ada di internet yang berkaitan dengan pembelajaran di era society 5.0. Dalam pendidikan tentunya tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik, dimana kegiatan pembelajaran tersebut bertujuan untuk membentuk tahapan berpikir menjadi lebih baik atau kritis sehingga terbentuk perubahan perilaku ke arah yang lebih positif. Society 5.0 lebih menekankan pada upaya menempatkan manusia sebagai pusat inovasi (*human centered*). Adapun kemajuan teknologi dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas hidup, tanggung jawab sosial dan berkembang keberlanjutan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode *study literature*. Metode ini mengumpulkan informasi atau data melalui buku, jurnal atau artikel yang relevan dengan isu yang sedang dikaji. Society 5.0 muncul sebagai pengembangan dari revolusi industri 4.0 yang dinilai berpotensi mendegradasi peranan manusia itu sendiri. Dalam society 5.0, manusia akan menjadi pusatnya (*human centered*) dengan tetap berbasis teknologi (*technology based*). Munculnya society 5.0 dibutuhkan terobosan-terobosan yang paten dalam upaya menghadapi tantangan yang akan ditimbulkan society 5.0. Untuk menghadapi kompleksitas kondisi kehidupan masyarakat era Society 5.0, peserta didik tidak cukup dibekali dengan kemampuan membaca, menulis dan berhitung atau lebih dikenal dengan sebutan "Tree R" (reading, writing, arithmetic), tetapi juga perlu dibekali kompetensi masyarakat global atau juga disebut kecakapan abad 21, yakni kemampuan berkomunikasi, kreatif, berpikir kritis, dan berkolaborasi.

Kata kunci : *Pembelajaran di era society 5.0*



I. PENDAHULUAN

Secara umum perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan society 4.0 di Indonesia dapat dikatakan belum terimplementasi secara sempurna, Namun konsep tentang Society 5.0 sudah terlebih dahulu diperkenalkan oleh Jepang kepada dunia. Society 5.0 sendiri merupakan sebuah konsep dimana pengembangan *Internet of Things*, *Big data*, dan *Artificial Intelligence* diorientasikan untuk kehidupan manusia yang lebih baik, berbeda dengan konsep di Revolusi industri 4.0 dimana teknologi yang dikembangkan berorientasi pada produktifitas proses bisnis. Adanya trend Society 5.0 menimbulkan dampak secara tidak langsung dimana Indonesia sebagai negara berkembang berhak untuk berperan secara aktif dalam mempersiapkan trend Society 5.0 kedepannya.

Society 5.0 adalah masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era revolusi industri 4.0 seperti *Internet on Things* (internet untuk segala sesuatu), *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan), *Big Data* (data dalam jumlah besar), dan robot untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Konsep revolusi industri 5.0 merupakan konsep yang secara fundamental dapat mengubah cara kita hidup, bekerja, dan berhubungan satu dengan yang lain. Tetapi sebenarnya Revolusi Industri 5.0 bukanlah hal baru. Karena merupakan antithesis dari Revolusi Industri 4.0, era yang kembali pada masa industri. Kolaborasi manusia dan teknologi dan digital semakin nyata. Banyak robot yang sudah mulai diarahkan untuk berkolaborasi dan bersentuhan langsung dengan manusia.

Adanya society 5.0 menimbulkan tantangan tersendiri dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan, termasuk dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan tahapan-tahapan kegiatan pendidik dan peserta didik dalam menyelenggarakan program pembelajaran. Tahapan-tahapan ini yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar dan teori pokok yang secara rinci memuat alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok mata pelajaran (Hanafy et al., 2014). Adanya revolusi industri 4.0 dan society 5.0 maka diperlukan suatu model pembelajaran baru yang inovatif yang mampu menjawab tantangan-tantangan revolusi 4.0 maupun society 5.0 itu sendiri.

Dapat dibayangkan dibidang pendidikan manusia dan robot akan berkolaborasi dalam proses pembelajaran, baik dalam ruang kelas nyata maupun virtual seperti sekarang ini. Peserta didik bisa saja berhadapan dengan robot yang dikendalikan pendidik. Tetapi, dengan adanya sistem yang baru



di era ini peran guru tidak akan terganti oleh teknologi. Karena disini terdapat peran guru yang tidak akan pernah bisa digantikan oleh teknologi, diantaranya adalah interaksi secara langsung di kelas, ikatan emosional antara guru dan siswa, dan juga penanaman karakter dan teladan seorang guru.

Di era pandemi virus corona yang sedang melanda dunia, era revolusi industri 5.0 dan segala teknologi yang ada pada era ini dirasa sangat membantu. Bahkan sekarang, semua bergantung pada teknologi yang ada. Teknologi bak malaikat dan penolong satu satunya. Dari pembelajaran, belajar dan pemahaman konsep, kemudian bahan ajar dan hasil belajar semua diperoleh melalui teknologi. Era revolusi industri 5.0 telah mengubah cara berpikir tentang pendidikan. Perubahan yang dibuat bukan hanya cara mengajar, namun yang terpenting adalah perubahan dalam perspektif konsep pendidikan itu sendiri.

Oleh karena itu, pengembangan kurikulum untuk saat ini dan masa depan harus melengkapi kemampuan siswa dalam dimensi pedagogik, keterampilan hidup, kemampuan untuk hidup bersama (kolaborasi) dan berpikir kritis dan kreatif. Mengembangkan *soft skill* dan *transversal skill*, serta keterampilan tidak terlihat yang berguna dalam banyak situasi kerja seperti keterampilan interpersonal, hidup bersama, kemampuan menjadi warga negara yang berpikiran global, serta literasi media dan informasi.

II. METODE

Makalah ini ditulis berdasarkan hasil kajian pustaka beberapa sumber seperti buku digital, jurnal dan informasi lainnya berbasis internet yang berkaitan dengan konsep era society 5.0 serta perkembangannya yang berhubungan dengan pendidikan dan pembelajaran di era 5.0.

III. HASIL dan PEMBAHASAN

Pendidikan menjadi salah satu aspek yang terkena dampak pandemi Covid-19. Jika dulunya proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka, maka di masa pandemi berubah menjadi pembelajaran daring atau online. Diterapkannya pembelajaran secara daring atau online membuat proses pembelajaran bisa dilakukan tanpa ada batasan waktu dan tempat. Artinya, pembelajaran bisa dilakukan kapan dan dimana saja. Kondisi ini juga turut mempercepat proses transisi dari revolusi industri 4.0 menuju era *society* 5.0. Apa itu revolusi? Kata revolusi disini merujuk pada kemajuan peradaban baru yang berbasis teknologi. Dimana era *society* 5.0 adalah



proses kolaborasi antara manusia dan teknologi. Peradaban ini pertama kali diperkenalkan oleh Jepang pada tahun 2019.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan psiritual 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 dikatakan bahwa dunia pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk melahirkan para generasi penerus bangsa yang berkualitas, memiliki kemampuan yang handal dalam menghadapi tantangan serta mampu melakukan inovasi ke arah yang lebih baik.

Dalam menghadapi era *society 5.0*, dunia pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas SDM. Selain pendidikan beberapa elemen dan pemangku kepentingan seperti pemerintah, Organisasi Masyarakat (Ormas) dan seluruh masyarakat juga turut andil dalam menyambut era *society 5.0* mendatang. Pada era 5.0, industri mulai menyentuh dunia virtual, berbentuk konektivitas manusia, mesin dan data, semua sudah ada di mana-mana, dikenal dengan istilah *Internet of Things (IoT)*. Industri 5.0 telah memperkenalkan teknologi produksi massal yang fleksibel, mesin akan beroperasi secara independen atau berkoordinasi dengan manusia, mengontrol proses produksi dengan melakukan sinkronisasi waktu dengan melakukan penyatuan dan penyesuaian produksi. Salah satu karakteristik unik dari industri 5.0 adalah pengaplikasian kecerdasan buatan atau *artificial intelligence (AI)*. Untuk menghadapi era *society 5.0*, diperlukan sebuah iklim pendidikan yang mendukung.

Di dalam konteks pembelajaran, siswa harus lebih dibiasakan dan ditekankan untuk berpikir kritis dan konstruktif. Agar nantinya pelajaran yang disampaikan dapat benar-benar diterapkan dalam kehidupan sehari-hari secara konkrit. Sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan yang ada dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan sebagai wujud luaran dari pembelajaran di sekolah. Hadirnya era *society 5.0* yang merupakan penyempurnaan era 4.0 adalah problem besar sekaligus kesempatan besar wajah pendidikan kita. Guru yang menjadi penggerak dalam pendidikan era *society 5.0* harus mempunyai kompetensi memadai. Dia harus cakap dalam memberikan materi pelajaran serta mampu menggerakkan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.



Selain persiapan kurikulum dan sarana yang memadai terhadap pendidikan era society 5.0, guru diharapkan mampu memastikan kurikulum berjalan secara optimal, oleh sebab itu, guru harus memiliki beberapa kompetensi utama dan pendukung seperti *educational competence*, *competence for technological commercialization*, *competence in globalization*, *competence in future strategies* serta *counselor competence*. Guru juga perlu memiliki sikap yang bersahabat dengan teknologi, kolaboratif, kreatif dan mengambil risiko, memiliki selera humor yang baik, serta mengajar secara menyeluruh. Baik dan tidaknya wajah pendidikan kita di era society 5.0 salah satunya ditentukan oleh guru sebagai *agent of change* yang memiliki peran utama yang sangat strategis. Ini merupakan tantangan terbesar bagi para guru agar segera mempersiapkan diri untuk beradaptasi dengan era society 5.0 dengan segala problem yang akan dihadapi.

Beberapa keuntungan dari penerapan society 5.0 menurut Fukuyama (2018) sebagai berikut:

- a. Penyedia Layanan Kesehatan secara online, dengan menghubungkan dan berbagi data medis yang sekarang tersebar di berbagai rumah sakit, perawatan medis yang efektif berdasarkan data akan diberikan. Perawatan medis jarak jauh memungkinkan orang lanjut usia tidak perlu lagi sering mengunjungi rumah sakit. Selain itu, Anda dapat mengukur dan mengelola data kesehatan seperti detak jantung saat di rumah, sehingga dimungkinkan untuk memperpanjang usia harapan hidup orang yang sehat.
- b. Mobilitas, untuk orang-orang di daerah yang mengalami kesulitan dalam transportasi umum akan merasa lebih terbantu mulai dari kendaraan, drone pengiriman yang memungkinkan setiap orang untuk melakukan transaksi jual beli secara online.
- c. Infrastruktur, peningkatan baik itu dari segi keselamatan dan produktifitas semakin membaik atau meningkat karena dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi segala dampak negatif yang kemungkinan muncul dapat dikurangi atau dideteksi sehingga kemungkinan dapat memperbaiki dari awal.
- d. Teknologi keuangan, pada masanya sistem pengiriman uang ke luar negeri memberatkan beberapa pihak selian dari segi waktu juga harus mengeluarkan biaya administrasi. Teknologi Blockchain yang telah dikembangkan akan mengurangi waktu dan biaya dengan tetap memastikan keamanannya.

Dunia pendidikan di era society 5.0 diharapkan mampu menghadirkan kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna dengan menciptakan pembelajara menyenangkan. Adapun



tantangan dunia pendidikan pada era society 5.0 adalah: (1) implikasi revolusi 4.0 ke 5.0; (2) masalah lingkungan hidup; (3) kemajuan teknologi informasi; (4) konvergensi ilmu dan teknologi; (5) ekonomi berbasis ekonomi; (6) kebangkitan isdustri kreatif dan budaya; (7) pergeseran kekuatan ekonomi dunia; (8) pengaruh dan imbas teknosains; (9) mutu, investasi dan trasformasi pada sektor pendidikan.

Untuk mewujudkan atau mempersiapkan era Society 5.0, dalam kegiatan pembelajaran peserta didik tidak cukup hanya sebatas memahami atau diberikan sebuah teori saja. Tetapi peserta didik harus disiapkan untuk mampu berpikir kritis dan konstruktif sehingga pembelajaran yang menyenangkanpun dapat tercipta. Hal ini dapat dilakukan dengan mengembangkan konsep pembelajaran di sekolah yang menerapkan beberapa komponen (Ria, 2020) diantaranya:

1. Pertama, menerapkan kemampuan HOTS (Higher, Order, Thinking, Skil) yang merupakan kemampuan dalam memecahkan masalah secara kompleks, berpikir kritis dan kreativitas. Dalam penerapannya HOTS dilakukan dengan mengenalkan dunia nyata kepada peserta didik melalui permasalahan yang ada. Seperti masalah lingkungan dan kesehatan serta pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sehingga peserta didik diharapkan dapat menganalisi serta memecahkan masalah yang sudah ada tersebut.
2. Kedua, yaitu dengan pembaharuan orientasi pembelajaranyang futuristic, yaitu mengenalkan pembelajaran yang tidak hanya pada penguasaan materi saja tetapi juga perlu menghubungkan terkait pemanfaatan teknologi untuk kemajuan masyarakat Society 5.0.
3. Ketiga, yaitu dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan ruang kepada peserta didik untuk menemukan konsep pengetahuan dan kreativitas. Dalam hal ini pendidik dapat memilih berbagai model pembelajaran seperti discoverey learning, project based learning, problem based learning, dan inquiry learning. Dengan menerapkan berbagai model pembelajaran tersebut diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk membangun aktivitas serta berpikir kritis.
4. Keempat, yaitu dengan mengembangkan potensi pendidik. Kompetensi dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik seorang pendidik perlu dikembangkan agar mampu beradaptasi dengan era Society 5.0 yaitu melalui pembekalan wawasan keilmuan, attitude dan skil.



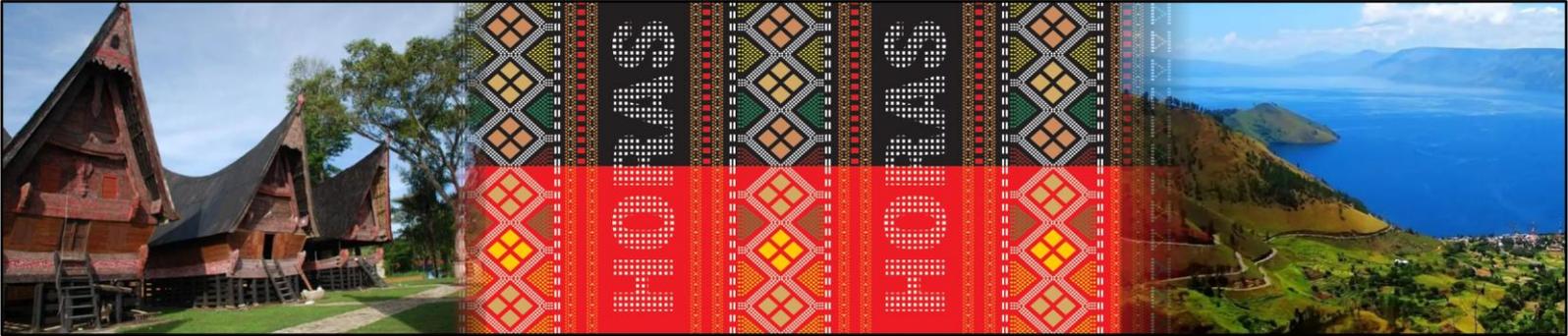
5. Kelima, yaitu dengan penyediaan sarpras dan sumber belajar yang futuristic sesuai kebutuhan berupa smart building berbasis IT berupa ruang kelas, perpustakaan, dan laboratorium yang didukung fasilitas IoT dan AI yang didukung sumber belajar dan media belajar peserta didik.

IV. HASIL dan SIMPULAN

Untuk menuju era *society 5.0* dalam dunia pendidikan, kita perlu memahami terlebih dahulu paradigma pendidikan di Indonesia. Adapun paradigma pendidikan dibagi menjadi dua. Pertama, paradigma liberal. Merupakan suatu proses pendidikan yang selalu berusaha untuk menyesuaikan pendidikan dengan keadaan ekonomi dan politik di luar dunia pendidikan, dengan jalan memecahkan berbagai masalah yang ada dalam pendidikan dengan usaha reformasi. Kedua, paradigma radikal. Merupakan arena perjuangan politik yang menghendaki adanya perubahan struktur secara fundamental, terutama dalam politik dan ekonomi masyarakat di mana pendidikan berada. Namun, dengan kehadiran paradigma baru bukan berarti sesuatu yang tidak membawa dampak negatif, justru ini menjadi beban bagi seluruh pengisi negara ini. Menuju paradigma baru pendidikan menuju *society 5.0* membutuhkan regulasi yang jelas dan konkret sehingga tidak menimbulkan multi tafsir dalam mengimplementasikannya.

Dunia pendidikan memiliki peranan yang sangat crucial dalam menciptakan masa depan suatu negara. Karena seperti yang kita ketahui bahwa Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimiliki merupakan penentu dari kemajuan sebuah bangsa. Dan SDM yang bermutu sangat berkaitan dengan kualitas pendidikan. Pada saat ini bangsa Indonesia sedang berada pada Revolusi Industri 4.0 dan akan bersiap untuk menyongsong atau memasuki era *society 5.0*. Era yang harus diwaspadai mulai saat ini adalah era *society 5.0*.

Pendidikan di Indonesia dalam menyongsong era ini yaitu dengan pertama melihat infrastruktur yang ada di Indonesia, pengembangan SDM, menyinkronkan pendidikan dan industri dan penggunaan teknologi sebagai alat kegiatan belajar mengajar. Empat hal yang agar membuat perguruan tinggi menghasilkan lulusan yang berkualitas yaitu pendidikan berbasis kompetensi, pemanfaatan IoT (Internet of Things), pemanfaatan virtual atau augmented reality dan yang terakhir pemanfaatan AI (Artificial Intelligence). Pada era revolusi industri 4.0 siswa diuntut untuk berfikir



kritis oleh karena itu, pembelajaran case–base Learning atau pembelajaran berbasis kasus menjadi metode yang bisa diterapkan pada proses pembelajaran.

V. SIMPULAN

Seorang pendidik dalam kegiatan pembelajaran memiliki peranan atau fungsi yang sangat penting atau crucial karena seorang pendidik harus dapat membantu peserta didik untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada serta membuat inovasi dari sumber permasalahan tersebut. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat terus berinovasi dan semakin kreatif dalam kehidupan nyata. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik yang kreatif, inovatif dan berintegritas salah satunya yaitu dengan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan melalui pemanfaatan perkembangan teknologi.

Pada saat ini bangsa Indonesia sedang berada pada Revolusi Industri 4.0 dan akan bersiap untuk menyongsong atau memasuki era society 5.0. Era society 5.0 ini secara tidak langsung membawa dampak perubahan yang semakin laju pada beberapa lini kehidupan, seperti ekonomi, sosial, budaya dan juga pendidikan tentunya. Hal ini sangat erat dengan perubahan dalam pendidikan. Karena sumber daya yang disiapkan dalam menghadapi setiap era adalah individu yang awalnya adalah peserta didik dilingkungan pendidikan.

Oleh karena itu, pendidikan dirasa harus melakukan perubahan dan perkembangan sesuai dengan tuntutan era, yakni dalam hal ini era society 5.0 yang sejalan dengan revolusi industri 4.0 yang menitikberatkan pada laju perkembangan teknologi. Pada pendidikan itu sendiri, era society 5.0 mempengaruhi perkembangan pembelajaran baik dari segi model, metode dan media pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society. Japan Spotlight Journal, 47, 47–50. Retrieved from <https://www.jef.or.jp/journal/>.
- Furqon. (2015). Etnopedagogi : Pendekatan Pendidikan Berbudaya dan Membudayakan. Makalah Seminar Internasional. FPIPS Universitas Lambung Mangkurat.
- Rahman, Fatur. 2019. Society 5.0: Konsep Peradaban Masa Depan, diakses 12 Mei 2022; tersedia pada : <https://medium.com/hmif-itb/society-5-0-konsep-peradaban-masa-depan1b29ebbac9e>.



Ria, Desi Rosa. (2020). Guru Kreatif di Era Society 5.0.

(<https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/3941/3666>. diunduh Jumat, 31 Mei 2022).

Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

<http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/menyiapkan-pendidik-profesional-di-era-society-50>.

<http://hotnewsbatam.com/2019/02/19/society-5-0-solusi-masa-depan-dunia/>.

http://sriramadhani2804.blogspot.co.id/2013/05/rancangan-pembelajaran-modelassure_9182.html