

Mempersiapkan Pendidikan di Era Tren Digital (Society 5.0)

Kisah Irawan Mega^{a1}

^{a1}Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No.5 Sumbersari, Malang, 65145, Jawa Timur, Indonesia

¹ kisaiawan15@gmail.com *;

* Corresponding Author

Received 12 Des 2021

Revised 24 Nov 2022

Accepted 24 Nov 2022

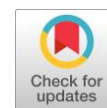
ABSTRAK

Pendidikan di Era Revolusi 5.0 ini bertransformasi mengalami berbagai perubahan, salah satunya adalah sistem pendidikan dituntut untuk disesuaikan dengan tuntutan era revolusi 5.0. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mempersiapkan serta mengetahui metode-metode yang disiapkan untuk menyambut era revolusi baru dalam prespektif dunia pendidikan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Sumber data dalam penelitian ini adalah jurnal, artikel, buku dan referensi lain yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam dunia pendidikan teknologi informasi tren digita tidak bisa dihindari dan berdampak sangat besar, oleh karena itu untuk mewujudkan pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman, pendidikan khususnya di Indonesia harus siap menghadapi tren digital dengan membekali peserta didik, menyadarkan masyarakat untuk melek terhadap perkembangan teknologi informasi guna dapat bersaing dengan negara lain. Kehadiran era revolusi 5.0 akan membuka dunia cakrawala pesertadidik bahwasanya sumber belajar itu tidak hanya didapatkan dibangku sekolah saja melainkan bisa didapatkan diluar sekoah

Preparing For Education in The Era of Digital Trends (Society 5.0)

ABSTRACT

Education in the Revolutionary Era 5.0 has transformed through various changes, one of which is the education system is required to be adapted to the demands of the 5.0 revolution era. The purpose of this research is to prepare and find out the methods that are prepared to welcome the new revolution era in the perspective of the world of education. This research uses qualitative research with a literature study approach. Sources of data in this study are journals, articles, books and other relevant references. Data collection techniques are carried out by literature studies and documentation. The results show that in the world of information technology education, digital trends are unavoidable and have a very large impact, therefore to realize education in accordance with the times, education, especially in Indonesia, must be ready to face digital trends. by equipping students, making people aware of the development of information technology in order to compete with other countries. The presence of the 5.0 revolution era will open up the world of students' horizons that learning resources are not only available in school but can be obtained outside of school.



KATA KUNCI

Pendidikan
Trend digital
Society 5.0

KEYWORDS

Pendidikan
Digital Trends
Society 5.0



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

1. Pendahuluan

Perkembangan dunia pendidikan tengah memasuki masa yang sangat penting. Tidak hanya memberikan pelayanan pendidikan yang berkualitas dan optimal, tetapi juga masa penting yang akan menentukan kelanjutan pendidikan itu sendiri. Kemajuan teknologi informasi (TI) telah mengantarkan umat manusia pada era dengan akselerasi informasi berkecepatan tinggi, cakupan wilayah secara global, serta media digital yang beragam. Komunikasi antar individu atau kelompok orang bisa dilakukan secara nyata (*real*) dengan mode jarak jauh yang sangat membantu komunikasi digital. Setidaknya ada sejumlah trend kemajuan teknologi informasi, yaitu: *Big Data*, *Cloud Computing*, *Internet dan Internet of Things (IoT)*, *Smartphone*, dan *Social Media*. Dalam kehidupan



belaindika@nusaputra.ac.id

saat ini banyak hal yang bisa dilakukan dengan mudah adanya bantuan teknologi. Perkembangan teknologi yang sangat pesat dapat dimanfaatkan untuk membantu kehidupan manusia dalam segala bidang, termasuk dalam dunia pendidikan.

Pada dunia pendidikan bermunculan istilah terkait pendidikan berbasis teknologi informasi, seperti: *blended-learning*, *distance learning*, *electronic learning (e-learning)*, *web-based learning*. Pendidikan merupakan pengawal sejati dan menjadi kebutuhan asasi manusia. Perubahan super cepat yang terjadi dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja yang disebabkan oleh pengaruh besar teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan terjadinya perubahan persyaratan dan karakteristik kependidikan maupun ketenagakerjaan yang tidak mudah untuk diprediksi (Rojewski, 2009).

Menurut UURI (NO. 20 Tahun 2003), Pendidikan dituntut memiliki sumber daya pendidikan untuk mempersiapkan pelaku-pelaku perubahan yang tangguh, unggul, partisipatif, dan kompetitif. Sumber daya pendidikan adalah segala sesuatu yang dipergunakan dalam penyelenggaraan pendidikan yang meliputi tenaga kependidikan, masyarakat, dana, sarana, dan prasarana. Kecenderungan pendidikan Indonesia di masa mendatang adalah makin berkembangnya pendidikan terbuka dengan modus pembelajaran jarak jauh (*distance learning*).

Penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif seperti CD room, multimedia, dalam pendidikan secara bertahap menggantikan tv dan video. Yang lebih menarik lagi, dengan adanya teknologi informasi dan internet, ilmu pengetahuan tidak lagi terpusat pada bangku sekolah formal. Seseorang akan dengan mudah memperoleh pengetahuan dari mana saja. Hal ini merupakan tantangan terakhir bagi dunia pendidikan formal (Williamson, 2017).

Menurut Joenaidy (2019), Revolusi industri di dunia akan semakin berkembang dan akan mengalami kemajuan dan perubahan besar bagi kehidupan manusia, generasi revolusi pertama ditandai oleh penggunaan mesin uap untuk menggantikan tenaga manusia dan hewan. Generasi kedua, melalui penerapan konsep produksi massal dan mulai dimanfaatkannya tenaga listrik. Generasi ketiga, ditandai dengan penggunaan teknologi otomasi dalam kegiatan industri. Pada revolusi industri keempat, menjadi lompatan besar bagi sektor industri, di mana teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan sepenuhnya. Perkembangan-perkembangan teknologi informasi dunia harus menjadi bahan pertimbangan dalam perancangan sistem informasi dalam lingkungan pendidikan. Belum usai hiruk-pikuk akibat Revolusi Industri 4.0, yang dibarengi berkembangnya era disrupsi, tiba-tiba kita dikejutkan dengan munculnya *Society 5.0* (masyarakat 5.0).

2. Metode

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kepustakaan (*library research*) yaitu serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka. Menurut Hamzah (2020), Tidak menyebut studi kepustakaan berhadapan langsung dengan data dan langka bukan langsung. Penelitian yang menggunakan cara untuk mendapatkan data informasi dengan menempatkan fasilitas yang ada di perpustakaan, seperti buku, majalah, dokumen, catatan dan literatur lainnya.

Untuk menghimpun informasi yang relevan dengan masalah yang di bahas, peneliti menggunakan penelitian jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Sumber data dalam penelitian ini adalah jurnal, artikel, buku dan referensi lain yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka dan dokumentasi. Analisis data adalah proses dengan mengakses data, mengorganisir, menyotir, mengkategorikan dan mengelompokkan studi dokumentasi yang dikumpulkan. Analisis data dilakukan untuk tujuan mengurangi pengumpulan data menjadi perwujudan yang dapat dipahami melalui deskripsi yang logis dan sistematis.

3. Hasil dan pembahasan

3.1 Era Revolusi Industri 5.0

Konsep *Society 5.0* muncul dalam “*Basic Policy on Economic and Fiscal Management and Reform 2016*”. Konsep *Society 5.0* diadopsi Pemerintah Jepang sebagai antisipasi terhadap tren global sebagai akibat dari munculnya Revolusi Industri 4.0. Era revolusi 5.0 atau *super smart society (society)* pertama kali diperkenalkan pemerintah Jepang pada tahun 2019, yang dibuat sebagai solusi

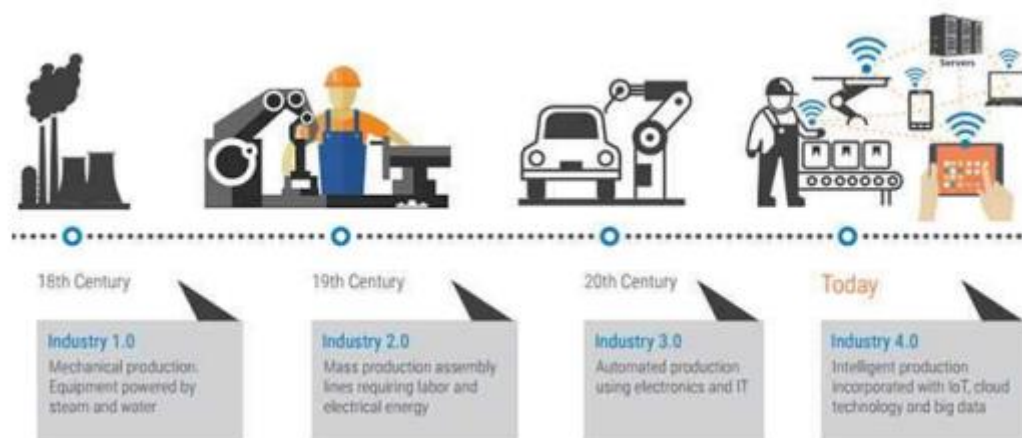
dan tanggapan dari revolusi industri 4.0 dan dianggap akan menimbulkan degradasi manusia. *Society 5.0* adalah hal alami yang pasti terjadi akibat munculnya Revolusi Industri 4.0.

Menurut Septiawan (2020), Revolusi Industri 4.0 telah melahirkan berbagai inovasi dalam dunia industri dan juga masyarakat secara umum yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial melalui pengintegrasian antara ruang maya (*cyber space*) dan ruang nyata (*physical space*). *Society 5.0* merupakan jawaban atas tantangan yang muncul akibat era Revolusi Industri 4.0 yang dibarengi disrupsi yang ditandai dunia yang penuh gejolak, ketidakpastian, kompleksitas, dan ambiguitas. Menurut Williamson (2017), *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 of Things* (internet untuk segala sesuatu), *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan), *Big Data* (data dalam jumlah besar), dan robot untuk meningkatkan kualitas hidup manusia.

Era revolusi 5.0 ini adalah pembaharuan yang menempatkan manusia sebagai komponen utama di dalamnya, bukan sekedar *passive component* seperti di revolusi 4.0. adanya pembaharuan pada era revolusi 5.0 ini menghasilkan nilai baru dengan elaborasi dan kerja sama pada sistem, informasi dan teknologi yang juga meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dibutuhkan atau *human capital*. Kemampuan utama dalam menghadapi *society 5.0*, diantaranya adalah kemampuan memecahkan masalah kompleks dan dapat menjadi *problem solving* bagi diri sendiri serta orang banyak. Kemampuan untuk berpikir secara kritis, bukan hanya sekedar dalam kelas namun juga dalam kehidupan bermasyarakat dan lingkungan sekitar agar timbul kepekaan sosial serta kemampuan untuk berkreativitas.

Era revolusi 5.0 dapat dikatakan integrasi ruang maya serta fisik, sehingga semua hal menjadi mudah dengan dilengkapi *artificial intelligent*. Masyarakat perlu memiliki kesiapan dan kemampuan berpikir *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* untuk menjawab tantangan global era *society 5.0* ini, yakni untuk meminimalisir kesenjangan pola pikir dan orientasi teknologi setiap masyarakat sehingga dapat berintegritas antara manusia dengan teknologi nantinya. Menurut Joenadi (2019), Ada empat desain prinsip era revolusi 5.0 yaitu inter koneksi mesin, perangkat, sensor, orang terhubung dan berkomunikasi satu sama lain melalui *internet of things (IoT)* atau *internet of people (IoP)*.

Di masa *society 5.0* manusia dituntut untuk lebih cepat menghasilkan solusi dalam memenuhi kebutuhannya. Hal ini berdampak pada manusia untuk terus mengali informasi, serta menciptakan inovasi baru guna menunjang kelangsungan hidupnya. Maka, dapat disimpulkan manusia di era ini bersikap dan berpikir maju dan harus mengikuti pola perkembangan zaman, namun tidak lupa dengan identitas dan ideologi bangsa, negara lain akan memasuki era baru ini termasuk Indonesia. Dengan demikian dalam dunia pendidikan di masa mendatang akan terjadi beberapa perubahan paradigma mendasar, khususnya yang disebabkan oleh aplikasi teknologi informasi yang mempercepat transfer ilmu pengetahuan.



Gambar 1. Perkembangan Industri dari Masa ke Masa

3.2 Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Perkembangan dan Implementasi Sistem Pendidikan

Kemajuan teknologi informasi dunia sangat mempengaruhi rancangan dan implementasi sistem informasi pendidikan di masa datang. Yang menjadi pertanyaan besar adalah kesiapan para pendidik menggunakan kemajuan tersebut sesuai dengan kondisi objektif yang ada dalam lingkungan pendidikan, dalam akuisisi teknologi informasi diperlukan pertimbangan-pertimbangan yang matang agar segala sesuatu yang dirancang saat ini tidak ketinggalan setelah diintegrasikan.

Pemilihan sistem yang mengikuti standar internasional merupakan pertimbangan utama dalam perancangan. Lingkungan organisasi pendidikan yang besar dan melibatkan bagian-bagian yang beragam pasti akan membawa kearah rancangan yang sangat bervariasi, untuk memenuhi bagian-bagian organisasi yang sangat tinggi variasinya. Menurut Williamson (2017), Ada dua alternatif untuk menghadapi kemajuan teknologi informasi yang menghasilkan berbagai macam produk. Alternatif pertama dengan menerapkan standar yang harus dipatuhi dalam pembangunan SIM (Sistem Informasi Manajemen) pendidikan. problema dari alternatif ini adalah sulit menentukan standar mana yang harus diikuti, serta membatasi fleksibilitas pengguna. Namun alternatif ini menguntungkan karena mengurangi masalah-masalah yang bervariasi. Alternatif kedua adalah membebaskan masalah-masalah yang akan akan digunakannya. Alternatif ini akan menimbulkan masalah keruwetan integrasi yang memerlukan sumber daya yang tidak murah.

Cara terbaik untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul karena alternatif-alternatif di atas adalah dengan mengikuti standar yang memungkinkan integrasi berbagai sistem mudah dilakukan misalnya standar untuk sistem terbuka (*open systems*). Jaringan komunikasi data yang baik merupakan backbone dari sebuah sistem yang beragam.

3.3 Persiapan Pendidikan di Era Tren Digital (*society 5.0*)

Walaupun sudah memasuki peradaban yang serba canggih, namun masih ada beberapa titik yang luput dari jangkauan pemerintah. Di beberapa media, baik cetak maupun elektronik kerap kali memberitakan tentang sulitnya peserta didik untuk mendapatkan koneksi internet terutama di daerah yang tidak terjangkau sinyal. Tentu hal ini sangat kontras dengan semangat pemerintah menyongsong pembelajaran berbasis teknologi.

Dengan kondisi seperti ini pemerintah sepertinya tidak kehabisan cara dalam menangani hal ini. Program “Merdeka Belajar” yang diusung oleh menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia, diluncurkan untuk mengantisipasi dan meredam *society 5.0*. hal ini terbukti dari berbagai kebijakan “Merdeka Belajar” yang memberikan keluasaan kepada peserta didik untuk belajar di luar sekolah, serta mendorong peserta didik menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja.

Soft skill: Strategi Menghadapi Era Society 5.0 dalam menghadapi revolusi industri 5.0 dibutuhkan kemampuan penguasaan bidang teknologi, terutama *Internet Of Thing (IOT)*, *Artificial Intelligence (AI)*, *Big Data*, *Drone*. Meski dengan teknologi tersebut telah memudahkan pekerjaan yang dilakukan manusia, ternyata hal tersebut belum melengkapi kemampuan yang dibutuhkan. Oleh karena itu, dalam menyikapi ini, perlu diutamakan *soft skill* dalam diri manusia, yaitu keterampilan yang berkaitan dengan komunikasi, kerjasama, kreativitas, prakarsa, dan keterampilan emosional (Williamson, 2017). Dalam menghadapi era revolusi industri 5.0, pembelajaran dengan menanamkan *soft skill* menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan. Karena mutu lulusan menjadi acuan seberapa mampu dalam menghadapi tantangan di era *Society 5.0*. proses pembelajaran yang dilakukan pendidik di sekolah harus mampu melahirkan peserta didik yang memiliki *soft skill competency* yang baik.

Menurut Septiawan (2020), Adapun beberapa *soft skill* yang harus ditanamkan pada peserta didik adalah sebagai berikut.

1. Kecerdasan emosional (*emotional intelligence*).
2. Kemampuan menilai dan mengambil keputusan (*judgment and decision making*).
3. Selalu berorientasi pelayanan dan mengedepankan pelayanan (*service orientation*).
4. Kemampuan bernegosiasi (*negotiation*).
5. Fleksibel kognitif (*cognitive flexibility*).

Beberapa kompetensi tersebut memberikan arahan kepada semua masyarakat Indonesia agar memiliki kesiapan dalam menghadapi tren digital yaitu *society 5.0*. keterlambatan yang dialami Indonesia bukan berarti sebagai bentuk ketertinggalan, akan tetapi sebagai bentuk kesiapan bangsa,

tentang mempersiapkan diri dengan membekali lulusan dengan materi-materi yang bersifat *oft skill*. Sehingga, nilai-nilai kemanusiaan tidak mengalami degradasi sebagai dampak teknologi.

Kurikulum Pendidikan di Indonesia. Perubahan yang terjadi pada era revolusi 5.0 ini adalah bukan hanya cara pembelajaran di dalam kelas saja, melainkan adalah perubahan sistem dan konsep pendidikan itu sendiri. Dalam hal ini pengembangan kurikulum di masa mendatang harus diengkapi dengan berbagai keterampilan yang harus dilakukan pada era revolusi 5.0 yakni kemampuan siswa dalam dimensi pedagogik, keterampilan hidup dalam masyarakat, kemampuan bisa saling bekerja dalam tim, dan memiliki pemikiran yang global, kritis serta kreatif. Pengembangan *soft skill*, *trnsfersalkill*, *high order thnking skill* keterampilan tidak terlihat ini yang dibutuhkan dalam kehidupan era revolusi 5.0 (Mulyasa, 2013).

Dalam menghadapi *era society 5.0* lembaga pendidikan, terutama pendidik dengan peserta didik sebagai civitas akademika sekolah, dituntut memiliki kesiapan mental agar mampu mengikuti tantangan perkembangan zaman dengan baik. Saat ini, kurikulum pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013, akan tetapi pembelajaran konvensional tidak bisa di pungkiri oleh pendidik (Mulyasa, 2013). Oleh sebab itu kurikulum pada era revolusi 5.0 ini harus membekali peserta didik bahwa pembelajaran dilakukan tidak harus secara konvensional berupa tatap muka di dalam kelas, melainkan dengan kecanggihan teknologi, pembelajaran dapat dilakukan pada kelas-kelas virtual (*virtual classroom*). Bahkan, di era revolusi 5.0 ini sosok pendidik dapat digantikan oleh robot-robot sistem yang dibangun melalui teknologi *srificial intellegent (AI)*. Bahkan dengan memanfaatkan model *blended learning* metode pembelajaran bisa juga digabungkan antara pembelajaran tatap muka di kelas (*offline*) dengan pembelajaran dalam jaringan (*online*).

Kemudahan dalam proses pembelajaran tersebut apabila tanpa dibekali internalisasi *soft skill*, maka akan mendapatkan pengetahuan belaka. Sementara, nilai karakter dan moral yang menjadi *core* perubahan perilaku dari hasil belajar tidak akan tercapai. Dalam perkembangan teknologi yang terjadi saat ini komponen lain bisa digantikan dengan alat dan teknologi akan tetapi dalam dunia pendidikan moral guru dalam mendidik tidak dapat digantikan oleh alat dan teknologi secanggih apapun.

Menurut Reksoatmodjo (2010), Kurikulum yang yang digunakan dalam sekolah haru mampu mengarahkan siswa untuk bisa belajar dalam era revolusi baru yaitu revolusi 5.0 pada bidang *science*, *technology*, *engginering*, dan *Mathematics (STEM)* di iringi dengan pendidikan karakter dalam diri siswa. Menjadi wajib untuk menghasilkan lulusan yang baik dan terampil di bidang literasi informasi, literasi teknologi, dan literasi manusia maka kurikulum yang mangaju pada pembelajaran TIK, *internet of things*, *big data* dan komputerasi, kewirausahaan harus terimplementasikan pada pendidikan dasar.

Kualifikasi pendidik menyongsong *society 5.0*. Keberhasilan suatu Negara dalam menghadapi revolusi industri 5.0, turut ditentukan oleh kualitas dari pendidik dan komponen pendidikan itu sendiri salah satunya adalah tenaga pendidik. Semua guru dituntut menguasai keahlian, kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan global. Dalam situasi ini, setiap lembaga pendidikan harus mempersiapkan orientasi dan literasi baru dalam bidang pendidikan. Literasi lama yang mengandalkan baca, tulis dan matematika harus diperkuat dengan mempersiapkan literasi baru yaitu literasi data, teknologi dan sumber daya manusia. Literasi data adalah kemampuan untuk membaca, analisa dan menggunakan informasi dari data dalam dunia digital.

Dalam menghadapi era revolusi industri 5.0, pendidikan harus membentuk generasi kreatif, inovatif, serta kompetitif. Salah satu cara untuk bisa dicapai adalah dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan, menamakan peserta didik dengan pembelajaran berbasis teknologi. Hal tersebut diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang baik dan bisa mengikuti dengan perkembangan zaman yang terjadi. Fisk (2017) berpendapat "*that the new vision of learning promotes learners to learn not only skills and knowledge that are needed but also to identify the source to learn these skills and knowledge.*" Dalam hal ini, pendidikan di Indonesia harus meningkatkan kualitas lulusan sesuai dunia kerja dan tuntutan perkembangan zaman. Pendidikan di era revolusi 5.0 merupakan cara dimana manusia dan teknologi diselaraskan untuk bisa menggunakan kesempatan kreatifitas dan ide baru yang kreatif serta inovatif.

Menurut Fisk (2017) terdapat sembilan tren atau kecenderungan terkait dengan pendidikan 5.0, yakni sebagai berikut. 1) Belajar pada waktu dan tempat yang berbeda. 2) Pembelajaran mandiri. 3)

Peserta didik memiliki pilihan dalam menentukan bagaimana cara belajar. 4) Pembelajaran berbasis proyek. 5) Pengalaman lapangan. 6) Interpretasi data. 7) Penilaian beragam. 8) Keterlibatan siswa. 9) Monitoring pendamping dan bimbingan terhadap peserta didik. menurut Latip (2018),

Guru harus memiliki 4 kompetensi yang digunakan pada era revolusi industri 5.0 ini. 1) guru mampu melakukan penilaian secara komprehensif; 2) Guru memiliki kompetensi abad 21: karakter, akhlak dan literasi; 3) Guru mampu menyajikan modul sesuai passion siswa; dan 4) Guru mampu melakukan *autentic learning* yang inovatif.

Pada era revolusi 5.0 guru harus memiliki kemampuan teknologi dengan baik, mampu memberikan pembelajaran yang variatif, memiliki kerjasama yang baik, memiliki selera humor yang baik dengan siswa, serta profesional dalam kegiatan pembelajaran.

Strategi pembelajaran di Era Society 5.0 Menurut Susanti (2019), Peran pendidikan adalah mempersiapkan peserta didik agar menjadi masyarakat yang aktif, sukses, dan berkontribusi. Tanggung jawab sekolah dan pendidik adalah menyiapkan peserta didik agar mampu berkompetisi dan memainkan peran mereka di tengah-tengah komunitas global. Menurut Fisk (2017), Tren pendidikan 5.0, salah satunya dihadiri kegiatan belajar pada waktu dan tempat yang berbeda, yang didukung oleh teknologi pembelajaran daring (*online*). Menurut Shoimin (2013) Adapun pembelajaran campuran (*Blending Learning*) berikut model yang dapat di gunakan untuk proses pembelajaran daring (*online*).

1. *Flipped classroom* adalah model pembelajaran dengan konsep *flipped classroom* yang mana mencakup *active learning*, keterlibatan siswa, dan podcasting. Model pembelajaran *Flipped Learning* adalah model pembelajaran “terbalik”. Biasanya guru memberikan materi di kelas dan siswa mengerjakan tugas di rumah. Konsep *flipped classroom* ini guru memberikan materi terlebih dahulu melalui video pembelajaran yang diberikan kepada siswa diluar jam pembelajaran dan siswa bisa menonton video di rumah masing-masing. Dan sebaliknya waktu belajar di dalam kelas digunakan untuk berdiskusi kelompok dan mengerjakan tugas, dimana guru berperan sebagai pembina (Shoimi, 2013)
2. Bahwasanya terdapat banyak cara untuk menggunakan media sosial pembelajaran ke dalam kelas. Cara ini bisa menjadi solusi untuk menunjukkan penguasaan konten melalui berbagai alat digital seperti, blogg, facebook, skype, youtube, google meet, dan video call. Pembelajaran daring (*online*) mempermudah siswa dan guru bisa berdiskusi dalam keadaan jarak jauh, siswa satu dengan siswa lainnya bisa berbagi pengetahuan dan berinteraksi satu sama lain di luar jam yang diberikan di kelas, bisa dikatakan diskusi yang dilakukan dalam keadaan jarak jauh (*online*) dapat menjadi menarik (Shoimin, 2013)
3. *Khan Academy* merupakan situs web gratis, siswa dapat mengakses berbagai video tutorial, latihan praktik dari semua mata pelajaran. Situs web ini juga baik digunakan di dalam kelas untuk strategi pembelajaran. Guru dapat membuat ruang dalam situs web *khan academy* yang bertujuan untuk memantau aktivitas yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal latihan. Situs web *khan academy* akan memberikan data yang mana dapat diketahui yang menjadi bidang kegiatan dan kelebihan serta permasalahan dari siswa (Shoimin, 2013)
4. *Project Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran berbasis proyek. Model pembelajaran ini lebih mengintegrasikan pembelajaran berkolaborasi dengan tim dalam kelas. Proyek yang diberikan adalah tugas yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu, dimana tugas tersebut berupa suatu analisis dari pengumpulan data, pengorganisasian, evaluasi, hingga penyajian data atau presentasi (Shoimin, 2013)
5. *Moodle* adalah sistem manajemen kursus yang memberikan alternatif kepada guru untuk bisa mengirim tugas, pembelajaran, video dalam ruang yang telah dibuat. Siswa dapat berinteraksi satu sama lain melalui forum diskusi, pesan pribadi, dan ruang obrolan. Siswa juga bisa untuk mengunggah tugas yang diselesaikan dengan melampirkan file. Nilai ditambahkan ke buku kelas di situs yang sama dan siswa juga dapat melihat umpan balik yang diberikan oleh guru *moodle* bekinerja baik saat digunakan selain untuk pertemuan tatap muka (Shoimin, 2013)

Peran orang tua menyongsong society 5.0 Pendidik wajib membekali peserta didik dengan berbagai macam keterampilan seperti menguasai teknologi, serta mampu menjadi *role model* yang baik selama pembelajaran. Namun, luaran hasil belajar harus bisa mencerminkan tujuan pendidikan nasional, yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan

bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Asyhar (2014), Peran orang tua dalam dunia pendidikan untuk menyongsong *society 5.0* ini adalah orang tua harus mengetahui tujuan pembelajaran berbasis internet, mengetahui tujuan pembelajaran melalui *game*, video pembelajaran, dan aplikasi permainan pembelajaran yang digunakan. Jika anak menggunakan media sosial, tentu orang tua harus lebih ekstra dalam pengawasan. Orang tua harus mampu mengawasi dengan siapa anak berkomunikasi, dan bagaimana komunikasinya sehingga anak tetap pada jalurnya dalam pengembangan literasi digital ini. Orang tua paling tidak harus menyiapkan anak-anak dengan kemampuan dan kompetensi yang harus dimiliki di era tren digital ini. Adapun menurut Asyhar (2014), Kemampuan tersebut sebagai berikut.

- a) Menyelesaikan masalah secara sistematis (*Complex Problem Solving*); anak harus disiapkan untuk mampu menyelesaikan masalah dengan sistematis.
- b) Berpikir Kritis (*Critical Thinking*); anak perlu dibiasakan untuk dapat berpikir kritis dan masuk akal. Berpikir dengan standar *High Order of Thinking Skill (HOTS)*
- c) Berpikir Kreatif (*Creativity Thinking*); anak harus mampu disiapkan untuk dapat berpikir kreatif, memunculkan ide baru, jalan baru sesuai tuntutan jaman, berinovasi menemukan hal baru dan unik.
- d) Kemampuan Memimpin/*Leadership (People Management)*; Anak harus disiapkan untuk memiliki kemampuan kepemimpinan, memimpin organisasi maupun individu.
- e) Menjalin hubungan baik dengan setiap orang (*Coordinating With Other*) anak perlu disiapkan untuk bisa bernegosiasi dengan egonya. Sebagai makhluk sosial tentunya harus mampu tetap menjalin hubungan dengan baik, baik dalam pekerjaan, pertemanan dan kekerabatan.
- f) Mampu mengelola emosi (*Emotional Intelligence*) anak harus disiapkan untuk mampu mengendalikan emosinya.
- g) Mampu mengambil keputusan dengan cepat (*Judgment and Decision Making*) anak harus disiapkan untuk bertindak cepat, mampu mengambil keputusan tepat dan cepat, serta tidak merugikan banyak orang.
- h) Melayani (*Service Orientation*) anak harus disiapkan untuk memiliki etos kerja yang tinggi. Memiliki usaha dan upaya mulya dengan melayani orang lain atau pelanggan dengan baik, rendah hati.
- i) Menjadi negosiator yang handal. Dalam dunia kerja kesepakatan bersama merupakan dasar dari kesuksesan. Bisa bekerja dengan siapa saja.
- j) Mampu berpikir sesuai dengan kebutuhan (*Cognitive Flexibility*) anak harus disiapkan untuk mampu berpikir kritis dengan kebutuhan, memberikan solusi yang sesuai dengan masalah kekinian. Berpikir kedepan sesuai tuntutan zaman.

4. Kesimpulan

Saat ini banyaknya teknologi informasi telah memberikan solusi kepada pengguna dan kebebasan memilih cara untuk mengatasi masalah secara optimal, dan cara ini merupakan langkah yang sebaiknya diikuti karena akan mengoptimalkan biaya, sumber daya, dan pemakaian teknologi. Era revolusi industri 5.0 telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan. Perubahan tersebut bukan hanya cara pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik, akan merupakan perubahan dalam sistem pendidikan tersebut.

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam menghadapi pendidikan di era revolusi 5.0 ini adalah peran orang tua dalam dunia pendidikan, orang tua harus mengetahui tujuan pembelajaran berbasis internet. Sekolah dan guru harus menanamkan karakter peserta didik dengan ideologi bangsa yaitu Pancasila dan menyiapkan pembelajaran berbasis teknologi dalam memutuskan bagaimana pendidikan dan pembelajaran diselenggarakan, yakni pembelajaran berpusat kepada siswa (*student-centered learning*), kolaborasi (*collaborative learning*), penuh makna, serta terintegrasi dengan masyarakat. Untuk mendukung proses pendidikan dan pembelajaran dimaksud, cara seperti (1) *flipped classroom*, (2) mengintegrasikan media sosial, (3) *Khan Academy*, (4) *project-based learning*, (5) *moodle*, dan (6) *schoolology*, dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran.

Uapan Terimakasih

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, karena kehendak dan ridhaNya penulis dapat menyelesaikan tulisan ini. Penulis sadari artikel ini tidak akan selesai tanpa doa, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Adapun dalam kesempatan ini penulid ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. H. A. Supriyanto, M.Pd., M.Si dan Ahmad Yusuf Sobri, S.Sos, M.Pd selaku dosen pembina mata kuliah
2. Drs. Sukarji, M.Pd selaku kepala sekolah SMP 14 Malang yang selalu memberikan bantuan, semangat serta dorongan selama pelaksanaan penulisan artikel
3. Ayahanda Pariman dan Ibunda Saminten tercinta, orang yang paling hebat didunia ini, orang yang selalu tidak pantang menyerah dalam memberikan doa, bantuan, dukungan, kasih sayang, pengorbanan dan semangat di setiap langkah perjalanan penulis dalam menuntut ilmu. Serta kepada Kakak ku tercinta Lina Puspita dan Endi Nur Hidayati yang selalu mampu menjadi tempat beristirahat dan melepas penat yang luar biasa.
4. Teman seperjuangan di kelas Pscasarjana Manajemen Pendidikan offering B21 2021 yang sama-sama berjuang dan selalu memberikan banyak bantuan, semangat, motivasi serta dukungan dalam penyelesaian tugas akhir skripsi.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas segalanya.

References

- [1] Asyhar, Rayandra. 2014. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- [2] Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- [3] Fisk, Peter. 2017. *Education 4.0 the Future of Learning Will Be Dramatically Different, in School and throughout Life*.
- [4] Hamzah, Amir. 2020. *Metode Penelitian Kepustakaan Library Research Edisi Revisi*. Malang: Listerasi Nusantara.
- [5] Joenaidy, Abdul Muis. 2019. *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Laksana
- [6] Latip, Ediana. 2018. *Evaluasi Pembelajaran di SD dan MI*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [6] Mulyasa, E. (2013). *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi. Dalam Era Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [7] Reksoatmodjo, Tedjo Narsoyo. (2010). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- [8] Rojewski. J.W. 2009. *A conceptual framework for technical and vocational education and training. Dalam R. Maclean, D. Wilson, & C. Chinien (Eds.), International Handbook of education for the changing world of work, bridging academic and vocational learning* (pp. 11-39). Bonn, Germany: Springer Science Bussines Media.
- [9] Septiawan, Yudi. 2020. *Strategi dan Metode Pembelajaran Era Society 5.0 di Perguruan Tinggi*. Jawa Barat: Goresan Pena.
- [10] Shoimin, Aris. 2013. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*.
- [11] Susanti, Lidia. 2019. *Strategi Pembelajaran Online yang Inspiratif*. Yogyakarta: Alex Media Komputindo.
- [12] Williamson, Ben. 2017. *Big Data in Education , the Digital Future of Learning, Policy and Practice*. London: SAGE.