



SOCIETY 5.0 : STRATEGI DAN INOVASI PEMBELAJARAN DALAM ERA DIGITAL

SOCIETY 5.0: LEARNING STRATEGIES AND INOVATION IN THE DIGITAL ERA

Yosinta Ayuwandani, Universitas Surabaya, Indonesia

yosintawandani@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang cepat dan signifikan di seluruh dunia menyebabkan munculnya era baru, yakni era Society 5.0. Era ini membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan, yang tidak terkecuali di Indonesia. Dalam rangka menyesuaikan diri dengan perubahan zaman, pendidikan di Indonesia dituntut untuk melakukan berbagai inovasi agar tetap relevan dan berkualitas. Keterlibatan aktif dari guru dan siswa sangat penting dalam mengembangkan dan menerapkan inovasi dalam strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan era Society 5.0 dan memanfaatkan teknologi. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi dan inovasi pembelajaran yang efektif di era Society 5.0. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, mengumpulkan informasi dari sumber literatur yang beragam. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menampilkan strategi dan inovasi pembelajaran yang dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, menemukan, berdiskusi, berpikir kritis, dan berinovasi.

Kata Kunci: Era Society 5.0, Strategi, Inovasi Pembelajaran.

Abstract

Rapid and significant technological developments throughout the world have led to the emergence of a new era, namely the Society 5.0 era. This era has had a significant impact on various sectors, including the education sector, which is no exception in Indonesia. In order to adapt to changing times, education in Indonesia is required to carry out various innovations to remain relevant and of high quality. Active involvement of teachers and students is very important in developing and implementing innovations in learning strategies that suit the needs of the Society 5.0 era and utilize technology. This study aims to identify effective learning strategies and innovations in the Society 5.0 era. This research uses a descriptive qualitative approach, collecting information from various literature sources. It is hoped that the results of this research will present learning strategies and innovations that can help students become more active in learning, discovering, discussing, thinking critically and innovating.

Keywords : Society 5.0 Era, Strategy, Learning Innovation.



PENDAHULUAN

Manusia selalu berkeinginan untuk melakukan inovasi dalam hidupnya, yang membuatnya tidak pernah berhenti bergerak tetapi terus berupaya mewujudkan berbagai usaha untuk mencapai hal tersebut. Perubahan ini telah mentransformasi masyarakat dari era awal di mana kehidupan berkelompok dan berburu untuk bertahan hidup, serta hidup selaras dengan alam—dikenal sebagai society 1.0—menjadi sebuah peradaban yang lebih maju, yang kita kenal dan rasakan saat ini sebagai society 5.0. Pada masa era digital saat ini, banyak peran manusia telah dapat digantikan oleh kecerdasan buatan. Holroyd (2020) menyatakan bahwa konsep Society 5.0 bertujuan memanfaatkan digitalisasi dan koneksi lintas platform serta secara menyeluruh dalam masyarakat untuk mengubah secara signifikan dan positif masyarakat dengan cara yang cepat, sambil menarik perhatian orang-orang dari berbagai belahan dunia.

Kerangka Society 5.0 adalah super smart society atau masyarakat super cerdas yang mana di dalamnya teknologi, informasi dan komunikasi diharapkan semakin berkembang sehingga hal-hal yang selama ini berfungsi secara terpisah akan dihubungkan kedalam sistem menggunakan cyber space atau dunia maya. Society 5.0 mengubah perilaku dan gaya hidup manusia di berbagai aspek kehidupan termasuk dalam aspek pendidikan. Dalam mengatasi tantangan yang dibawa oleh Society 5.0, sektor pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Selain itu, berbagai unsur dan pemangku kepentingan, termasuk organisasi masyarakat sipil, pemerintah sebagai pembentuk kebijakan, dan semua strata masyarakat, juga berperan penting dalam merespons era Society 5.0. Era pendidikan saat ini tidak hanya terfokus pada cara pelaksanaan proses belajar-mengajar, melainkan juga perlu menyesuaikan diri dengan



berbagai revolusi atau perubahan yang terjadi, agar pendidikan dapat mencapai tingkat keefektifan yang diharapkan. Dalam konteks Society 5.0, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi esensial untuk menciptakan pendidikan berkualitas. Akan tetapi, dalam menghadapi society 5.0, dunia pendidikan dituntut untuk merespons tantangan yang semakin kompleks dengan persiapan yang matang dan serius (Lian & Amiruddin, 2022)

Pendidikan memiliki peranan yang penting untuk melahirkan penerus bangsa yang berkualitas dan handal untuk menghadapi tantangan zaman dan harapannya dapat melakukan berbagai inovasi menunjang kehidupan yang lebih baik. Para pendidik dituntut untuk menciptakan berbagai inovasi dan strategi dalam media pembelajaran agar dapat meningkatkan efektivitas proses belajar yang selaras dengan era revolusi industri 5.0. Sementara itu, peran pendidik sangat krusial dalam sistem pendidikan di Indonesia, yang menuntut mereka untuk dilengkapi dengan strategi-strategi efektif yang memaksimalkan penggunaan teknologi secara optimal. tannya dengan society 5.0 (Ma'rufah & Arsanti, 2022). Untuk menjadikan proses belajar-mengajar lebih menarik dan menyenangkan, pendidik harus bisa menciptakan inovasi dalam media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan era Society 5.0. Meskipun demikian, dalam proses pembelajaran, guru harus tetap menjaga perannya sebagai penyampai ilmu pengetahuan, menggunakan teknologi sebagai alat bantu, bukan pengganti. Dengan mempersiapkan diri untuk era Society 5.0, diharapkan peningkatan mutu dan kualitas pendidik akan membekali siswa untuk sukses di masa depan tanpa mengurangi peran esensial pendidik (Astutia et al, 2019).



BAHAN DAN METODE

Dalam penelitian ini, digunakan metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui studi literatur, memanfaatkan beragam sumber ilmiah terpublikasi yang kredibel untuk mengumpulkan informasi relevan. Metode deskriptif kualitatif bertujuan untuk memberikan deskripsi tentang berbagai fenomena atau kejadian, dengan tujuan utama menghimpun informasi dasar (Arikunto, 2013). Menurut Suryabarata (2003), data kualitatif sangat sesuai untuk penelitian yang bersifat deskriptif dan historis, diorganisir dalam bentuk narasi dan dianalisis secara mendalam. Karena itu, hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk narasi deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Society 5.0 merupakan era di mana pemanfaatan teknologi digital secara luas diintegrasikan dalam kehidupan sehari-hari. Jepang menjadi negara pelopor dalam mengadopsi konsep Society 5.0. Kebijakan ini muncul sebagai respons terhadap kecemasan yang muncul selama revolusi industri 4.0, di mana penggunaan teknologi meningkat drastis namun keterlibatan manusia dalam proses tersebut terasa minim. Oleh karena itu, inisiatif Society 5.0 dihadirkan dengan tujuan agar sumber daya manusia dapat berkontribusi aktif dalam penerapan teknologi robotik yang sedang berkembang pesat saat ini. Kantor kabinet Jepang mengatakan bahwa, Society 5.0 merupakan era masyarakat yang menempatkan manusia sebagai pusat, dengan tujuan mencapai keseimbangan antara kemajuan ekonomi dan pemecahan masalah sosial. Hal ini dilakukan melalui integrasi canggih antara dunia maya dan dunia nyata. Era ini memberikan solusi untuk menciptakan harmoni antara kemajuan teknologi dan kebutuhan manusia, dimana teknologi



berkembang sejalan dengan tujuan memperbaiki kehidupan sehari-hari dan mengatasi tantangan sosial saat ini serta di masa depan (Ma'rufah & Arsanti, 2022). Konsep Society 5.0 sejatinya mirip dengan prinsip-prinsip Revolusi Industri 4.0, tetapi Society 5.0 lebih fokus pada pengembangan kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk mengatasi isu dan tantangan yang muncul selama Revolusi Industri 4.0. Tujuan utama dari era Society 5.0 adalah untuk mengeliminasi masalah yang muncul baik dalam aspek teknologi maupun sosial. Intinya, era ini bertujuan agar manusia mampu mengatasi masalah sosial dengan mengintegrasikan inovasi dan layanan baru secara luas, menciptakan kehidupan yang lebih baik, harmonis, dan berkelanjutan di tengah pertumbuhan teknologi yang cepat.

Strategi pendidikan memainkan peran krusial dalam membentuk cara berpikir siswa dan hasil belajar yang akan mereka capai. Penting bagi proses pembelajaran untuk efektif dan efisien, sambil mengintegrasikan perkembangan teknologi untuk mengatasi tantangan yang ditimbulkan oleh era Society 5.0. Terdapat lima strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik, seperti yang dijelaskan oleh Guru Produktif (2019), yang meliputi: mendorong siswa belajar melalui pendekatan berpusat pada guru. Dalam metode ini, guru berperan sebagai satu-satunya sumber informasi utama di kelas. Guru menyampaikan materi, kemudian siswa diberi kesempatan untuk menulis catatan, mengerjakan soal, mengikuti diskusi, dan menjalani evaluasi. Siswa yang meraih nilai tinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru. Pendekatan pembelajaran teacher center belum terbukti secara signifikan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Setiap individu memiliki jenis kecerdasan yang unik, termasuk para siswa. Menurut Howard Gardner (Tobeli, 2009), terdapat sembilan jenis kecerdasan majemuk, yang termasuk kecerdasan linguistik,



kecerdasan logis-matematis, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial. Dengan memahami hal ini, guru dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan kecerdasan siswa dengan menyediakan bimbingan dan rangsangan yang tepat. Ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan dan mencapai prestasi sesuai dengan jenis kecerdasan yang mereka miliki.

Kemampuan dalam menggunakan teknologi menjadi keharusan dalam menghadapi era society saat ini. Teknologi memberi dampak positif bagi para pendidik, memudahkan mereka dalam menciptakan metode dan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Siswa juga diuntungkan dengan kemampuan teknologi untuk menjelajahi pengetahuan secara lebih luas, tidak terbatas hanya pada materi yang disampaikan oleh guru. Ini memungkinkan guru untuk menggunakan teknologi guna menambah wawasan yang kemudian dapat dibagikan kepada siswa. Lebih lanjut, teknologi menyediakan kemudahan belajar yang fleksibel, memungkinkan siswa untuk mengakses ulang materi pelajaran dari guru kapan pun dan di mana pun mereka membutuhkannya. 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. Konsep pembelajaran di sekolah dapat diperbaharui dengan mengintegrasikan beberapa konsep utama (Ria, 2020), antara lain:

1. Mengimplementasikan kecakapan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS - Higher Order Thinking Skills), yang mencakup kemampuan memecahkan masalah kompleks, berpikir



kritis, dan berkreasi. Cara untuk menerapkan HOTS adalah dengan memperkenalkan masalah dunia nyata kepada siswa.

2. Memperbarui pendekatan pembelajaran agar lebih futuristik, yang melibatkan pengenalan materi pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi untuk mendukung transisi menuju era Society 5.0.
3. Memilih metode pembelajaran yang sesuai untuk memfasilitasi penemuan pengetahuan dan kreativitas siswa. Metode seperti pembelajaran berbasis penemuan (discovery learning), pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran melalui penyelidikan, diharapkan dapat mendorong aktivitas positif dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.
4. Menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung, serta sumber belajar yang futuristik dan sesuai dengan kebutuhan. Contohnya termasuk bangunan pintar yang dilengkapi dengan teknologi informasi, seperti ruang kelas, perpustakaan, dan laboratorium dengan dukungan fasilitas Internet of Things (IoT) dan Kecerdasan Buatan (AI), yang mendukung sumber dan media belajar bagi siswa.

KESIMPULAN

Di era Society 5.0, peran guru mengalami pergeseran akibat evolusi teknologi, membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan efektif untuk memastikan mereka tetap relevan sebagai agen transfer pengetahuan. Ada lima strategi utama yang bisa diterapkan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan ini, yaitu: (1) mendukung proses belajar siswa, (2) memberi ruang bagi siswa untuk tumbuh dan mencapai prestasi, (3) meneguhkan pendidikan karakter, (4)



memastikan literasi teknologi, dan (5) berperan sebagai guru yang efektif. Peran penting pendidik dalam menunjang kesuksesan siswa sangatlah signifikan. Diharapkan siswa tidak hanya menguasai teori, tetapi juga dapat berpikir kritis dan inovatif, serta mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi. Berbagai metode dapat diterapkan untuk menyiapkan siswa yang kreatif, inovatif, dan berintegritas, salah satunya adalah dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui integrasi teknologi dalam pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- 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).
- Bukman Lian, Amiruddin. (2022). *Transformasi Pendidikan di Era Society 5.0*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan P-ISSN 2985-587X Volume 1, Desember 2022.
- Dzul kifli, & 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*.
- Suryabrata, S. (2014). *Metode penelitian*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta