
Pembelajaran Menyenangkan dalam Menyongsong Era *Society* 5.0

Ni Putu Sri Pinatih
Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangka Raya
putupinatih@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang meningkat secara signifikan, termasuk aplikasi robotika yang semakin berkembang di kalangan masyarakat diyakini dapat menurunkan atau mengurangi peran sumberdaya manusia yang ada. Permasalahan inilah yang menjadi latar belakang lahirnya era *society* 5.0 atau revolusi industri 5.0. Negara yang pertama kali memperkenalkan *society* 5.0 adalah Jepang. Konsep ini tidak jauh berbeda dengan era industri 4.0, hanya saja pada era *society* 5.0 lebih memperdayakan peran sumber daya manusia. Suatu bangsa perlu mempersiapkan diri untuk menghadapi era *society* 5.0 salah satunya yaitu melalui dunia pendidikan. 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. Seorang pendidik memiliki peranan yang sangat crucial dalam menentukan masa depan suatu bangsa. Karena seorang pendidik harus dapat membantu peserta didik untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada serta membuat inovasi-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.

Kata Kunci: *Society* 5.0, Pembelajaran Menyenangkan

I. Pendahuluan

Negara di dunia pada saat ini sedang menghadapi revolusi industri 4.0, termasuk negara tercinta kita negara Indonesia. Era revolusi industri 4.0 ini dikenal juga dengan istilah era disruptif. Revolusi industri 4.0 adalah sebuah inovasi yang menggunakan atau menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara penuh atau dapat dikatakan sebagai teknologi robotisasi dimana kecerdasan artifisial dan internet sebagian besar telah menggantikan peran manusia. Sehingga dari revolusi industri ini menghadirkan kekhawatiran akan peran manusia dalam kehidupan.

Oleh karena itu, tercetuslah revolusi industri 5.0 atau yang lebih dikenal dengan nama *Society 5.0*.

Society 5.0 merupakan sebuah inovasi dalam dunia teknologi yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul pada era industri 4.0. Dimana teknologi yang terus berkembang dengan pesat, termasuk aplikasi robotika yang dikawatirkan akan mengurangi peran manusia, maka melalui *Society 5.0* diharapkan peran manusia akan meningkat atau memaksimalkan Sumber Daya Manusia (SDM), sehingga dapat mengatasi dan mengantisipasi terhadap tren global yang muncul pada industry 4.0. Dalam mewujudkan hal tersebut, tentunya diperlukan kerjasama dari berbagai pihak, salah satunya yaitu dalam dunia pendidikan.

Perkembangan dunia pendidikan pada saat ini sedang menghadapi masa yang sangat penting, tidak hanya dalam upaya memberikan pelayanan pendidikan yang berkualitas dan optimal tetapi juga dalam perkembangan teknologi. Tantangan dunia pendidikan semakin kompleks dan menuntut persiapan dan pemikiran yang sangat serius. Hal ini sebagai dampak dari kemajuan teknologi dalam hampir semua bidang.

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. Kaitannya dengan era *Society 5.0*, dunia pendidikan dengan melibatkan seluruh *stakeholder* tentunya perlu melakukan persiapan agar apa yang menjadi tujuan dari *society 5.0* dapat tercapai dengan maksimal. Dimana hal tersebut tidak terlepas dari hadirnya kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, penulis akan membahas mengenai bagaimana menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan di era *Society 5.0*.

II. Pembahasan

1. Era *Society* 5.0

Society 5.0 adalah sebuah era dimana teknologi digital diaplikasikan pada kehidupan manusia. Negara yang pertama kali menerapkan *Society* 5.0 ini adalah negara Jepang. Yang melatar belakangi adanya revolusi industri 5.0 ini adalah adanya ketakutan terhadap berkurangnya atau menurunnya peran sumber daya manusia (SDM) karena aplikasi robotika yang semakin berkembang pesat. Menurut Kantor Kabinet Jepang, *Society* 5.0 didefinisikan sebagai masyarakat yang berpusat pada manusia yang menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan menyelesaikan masalah sosial melalui sistem yang sangat mengintegrasikan ruang maya dan ruang fisik. Dengan kata lain, era ini menawarkan masyarakat dalam posisi yang seimbang dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi dianggap sebagai bagian dari manusia itu sendiri, sehingga melalui perkembangan teknologi diharapkan dapat menyelesaikan masalah sosial yang ada baik untuk saat ini maupun dikemudian hari.

Jepang telah melakukan deskripsi terhadap *Society* 5.0, yaitu (1) Signifikasinya *Society* 5.0 mengarah pada perkembangan teknologi, tetapi sangat mempertimbangkan peran masyarakat atas terjadinya revolusi industri 4.0, (2) Era *Society* 5.0 menawarkan masyarakat yang berpusat pada manusia, (3) *Society* 5.0 menyeimbangkan antara kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial melalui sistem yang menghubungkan antara dunia maya dan dunia nyata, (4) *Society* 5.0 adalah data yang menghubungkan dan menggerakkan segalanya, (5) *Society* 5.0 bertujuan untuk membantu mengisi kesenjangan ekonomi, dan (6) melalui *Society* 5.0 diharapkan layanan pendidikan dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi dan layanan kedokteran akan sampai ke desa-desa kecil (Fukuyama, 2018). Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa era *Society* 5.0 memfokuskan pada komponen manusia dengan tetap memanfaatkan kecerdasan buatan sebagai alat/media dalam hal ini yang dimaksud adalah internet. Internet tidak hanya dipandang sebagai pusat informasi tetapi juga untuk menjalankan kehidupan. Pada era ini perkembangan teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri sehingga membentuk sebuah keseimbangan.

Konsep *Society* 5.0 pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan industri 4.0, hanya saja *society* 5.0 lebih menekankan pada kesiapan SDM guna mengatasi tantangan yang sudah ada pada era industri 4.0, sehingga nantinya tidak ada permasalahan baik itu dari segi sistem dalam dunia maya dan dunia sosial. Dengan kata lain, masyarakat dapat menyelesaikan berbagai tantangan sosial yang ada melalui penciptaan nilai-nilai dan layanan baru secara terus menerus yang akan membuat kehidupan menjadi lebih selaras dan berkelanjutan.

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 selain dari segi waktu juga harus mengeluarkan biaya administrasi. Teknologi Blockchain yang telah dikembangkan akan mengurangi waktu dan biaya dengan tetap memastikan keamanannya.

Ciri khas masyarakat *society* 5.0 menurut adalah (1) kebebasan/*Freedom*, yaitu sebuah kebebasan dalam mengakses berita melalui internet atau aktivitas online lainnya. (2) *Customization*, yaitu merupakan ciri khas dari net generation

bahwa mereka adalah konsumen yang aktif, dapat memperoleh sesuatu dan menyesuaikan. (3) *Scrutiny*, yaitu sebuah karakteristik yang berkaitan dengan sikap kritis untuk membedakan informasi yang reliable dan informasi yang tidak reliabel. (4) *Integrity*, yaitu sebuah sikap integritas yang kuat, sadar dan bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukan. (5) *Entertainment*, yaitu sebuah hiburan yang diakses secara online. (6) *Speed*, yaitu kecepatan dan respon instan karena adanya kecanggihan teknologi informasi yang dapat diakses tanpa batasan ruang dan waktu sehingga penyebaran atau pengaksesan informasi dapat dilakukan secara singkat. (7) *Innovation*, yaitu sebuah inovasi yang bersifat dinamis dengan hadirnya ide-ide baru, temuan-temuan baru untuk menentukan masa depan baru.

Penerapan era *society* 5.0 menciptakan beberapa literasi baru, yaitu:

1. Literasi data, yaitu sebuah kemampuan untuk membaca, menganalisis dan memanfaatkan atau menggunakan big data di dunia digital.
2. Literasi teknologi, yaitu sebuah pemahaman terhadap kerja mesin dan aplikasi teknologi.
3. Literasi manusia, yaitu yang berkaitan dengan komunikasi dan desain.

Dari beberapa literasi di atas, kemudian dilakukan penggabungan yang menuntut setiap orang untuk terus belajar dan berkembang.

Dengan kata lain, *Society* 5.0 adalah era dimana masyarakat akan berusaha mengimbangi kehadiran atau kemajuan teknologi. Hal ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan sosial yang ada ditengah masyarakat. Dalam rangka mempersiapkan masyarakat untuk menghadapi *Society* 5.0 tentunya tidak lepas dari peran dunia pendidik. Hal ini karena pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting atau dapat dikatakan sebagai cikal bakal perubahan dalam tatanan masyarakat. 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 teknoains; (9) mutu, investasi dan trasformasi pada sektor pendidikan. Dari tantangan-tanggan tersebut tentunya perlu mendapatkan

perhatian dan ditindak lanjuti, sehingga tujuan untuk menciptakan generasi yang unggul dapat terwujud.

Generasi yang unggul pada masa depan dalam era *society* 5.0 memiliki kompetensi-kompetensi, yaitu sebagai berikut: (1) memiliki tingkat kecerdasan yang sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki; (2) memiliki kemampuan untuk berpikir jernih dan kritis; (3) memiliki kemampuan berkomunikasi; (4) memiliki kemampuan menjadi warganegara yang bertanggung jawab; (5) memiliki kesiapan untuk bekerja; (6) memiliki rasa bertanggung jawab terhadap kelestarian lingkungan; (7) memiliki kemampuan mencoba untuk mengerti dan toleran terhadap pandangan yang berbeda; (8) memiliki minat yang luas dalam kehidupan; (9) memiliki kemampuan hidup dalam masyarakat yang mengglobal. Dari beberapa kompetensi yang telah disebutkan, diperlukan kerjasama dari berbagai macam pihak agar seluruh kompetensi tersebut dapat dimiliki oleh para generasi kita. Karena dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkopentensi akan dapat menjadi modal dalam pembangunan.

4. Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Kata pembelajaran tentunya tidak terlepas dari kata belajar dan mengajar. Karena dalam pembelajaran melibatkan serangkaian kegiatan belajar dan mengajar itu sendiri. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa secara nasional pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan

saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Suyitno (dalam Trianto 2009), pembelajaran merupakan upaya dalam menciptakan iklim dan pelayanan kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara pendidik dengan peserta didik. Secara implisit dalam kegiatan pembelajaran terjadi kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Dalam kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode pembelajaran ini didasarkan pada kondisi yang ada. Istilah pembelajaran memiliki hakekat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan pendidik sebagai salah satu sumber belajar, tetapi juga berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu pendidik dan peserta didik. Perilaku pendidik adalah mengajar dan perilaku peserta didik adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut tidak terlepas dari bahan pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Oleh karena itu, makna pembelajaran merupakan tindakan eksternal dari belajar, sedangkan belajar adalah tindakan internal dari pembelajaran.

Telah dikatakan sebelumnya bahwa dalam pembelajaran terjadi kegiatan belajar. Menurut Sardiman (Syaiful dan Aswan, 2010:20) mengatakan bahwa:

Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan kegiatan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya, juga belajar itu lebih baik si

subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalitas.

Selain itu, Ainurrahman (2013:22) juga menjelaskan bahwa:

Belajar merupakan proses penemuan dan transformasi kompleks yang berlangsung pada diri seseorang. Individu yang sedang belajar dipandang sebagai orang yang secara konstan memeriksa informasi baru untuk konfirmasi dan prinsip yang telah dimiliki, kemudian merevisi prinsip tersebut apabila sudah tidak sesuai dengan informasi yang baru diperoleh.

Berdasarkan beberapa definisi belajar di atas, dapat dikatakan bahwa belajar adalah proses mengubah tingkah laku yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Belajar akan membawa perubahan-perubahan pada individu yang belajar. Perubahan yang terjadi tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga dari segi kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri.

Gagne (dalam Ainurrahman: 2013) berpendapat bahwa belajar terdiri dari beberapa unsur, yaitu: 1) pembelajar, dapat berupa peserta didik warga belajar dan peserta pelatihan, 2) motivasi, peristiwa yang dapat memotivasi penginderaan pembelajar, 3) memori, memori pembelajaran berisi berbagai kemampuan, keterampilan, dan sikap dari aktifitas belajar, dan 4) respon, tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori. Dari keempat unsur belajar tersebut dapat digambarkan bahwa aktivitas belajar akan terjadi pada diri pembelajar apabila terdapat interaksi antara situasi stimulus dengan isi memori sehingga perilakunya berubah dari sebelum dan setelah adanya situasi stimulus tersebut. Perubahan perilaku pada diri pembelajar menunjukkan bahwa telah terjadi proses belajar.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan bertujuan untuk membentuk tahap berpikir menjadi lebih baik atau kritis. Menurut Ainurrahman (2013), tahap untuk berpikir lebih baik atau kritis memiliki empat tahapan, yaitu:

1. Tahap 1, pada tingkatan ini seseorang berapa tahapan mengidentifikasi masalah dan informasi yang relevan (proses kognitif dengan kompleksitas rendah);

2. Tahap 2, pada tingkatan ini seseorang berada pada tahapan menginterpretasi dan mencari hubungan (proses kognitif dengan kompleksitas sedang);
3. Tahap 3, pada tingkatan ini seseorang pada tahapan menetapkan pilihan prioritas dan mengkomunikasikan simpulan (proses kognitif dengan kompleksitas tinggi)
4. Tahap 4, pada tingkatan ini seseorang berada pada tahapan memonitoring dan menajamkan strategi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada (proses kognitif dengan kompleksitas paling tinggi).

5. Pembelajaran yang Menyenangkan di Era *Society* 5.0

Menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan tentunya tidak lepas dari adanya seorang pendidik yang kreatif. Apa lagi pada masa seperti sekarang ini dimana kegiatan pembelajaran dituntut untuk dihadirkan dengan metode pembelajaran secara *daring (online)*. Kegiatan pembelajaran secara *daring (online)* sudah berlangsung kurang lebih delapan bulan dan tidak terlepas dari berbagai macam tantangan, mulai dari kurangnya vasilitas bejar seperti laptop, Hp, dan internet. Berbagai upayapun sudah dilakukan guna mengatasi hal tersebut dari kebijakan pemerintah dengan memberikan paket internet gratis. Namun hal tersebut tentunya belum dianggap cukup untuk menghadirkan pembelajaran yang diinginkan, dimana seperti sekarang ini masih banyak keluhan yang kita dengar tentang peserta didik yang dilanda kebosanan saat belajar di rumah. Namun dengan hadirnya era *Society* 5.0 dianggap sebagai selusi dalam permasalahan yang hadir di pembelajaran *daring (online)*.

Menurut UU no. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, dijelaskan sebagai “pendidik profesinol dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur formal, pendidikan dasar, dan Pendidikan menengah”. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa seorang pendidik mempunyai peranan sebagai pembimbing karena pendidiklah yang akan mengarahkan kegiatan belajar. Dalam kaitannya dengan *Society* 5.0, pendidik tentunya diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan

perkembangan teknologi. Sehingga peserta didik menjadi lebih siap dalam menghadapi perkembangan teknologi yang begitu pesat.

Seorang pendidik dalam dunia pendidikan tentunya memiliki peranan yang sangat penting bahkan dapat dikatakan sebagai ujung tombak dalam melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan memiliki dedikasi yang tinggi guna mewujudkan masa depan bangsa yang lebih baik lagi. Seorang pendidik adalah fasilitator dalam pembelajaran oleh karena itu ada banyak hal yang harus dilakukan oleh seorang pendidik guna menghadapi era *society* 5.0 dengan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan. Adapun hal tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan diri, sebagai seorang pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan tentunya harus mempersiapkan diri terlebih dahulu baik itu dalam segi pengetahuan maupun keahlian dalam menggunakan perangkat pembelajaran dan aplikasi pembelajaran yang terus berkembang sesuai kemajuan zaman.
2. Mengetahui karakteristik kelas dan materi pembelajaran, dalam hal ini seorang pendidik sebelum menyampaikan pembelajaran harus mengenali bagaimana karakter peserta didik secara umum. Karena dengan melakukan hal tersebut seorang pendidik dapat merancang strategi apa yang akan diterapkan baik itu berkaitan dengan media, metode dan perangkat pembelajaran lainnya yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Seorang pendidik harus mampu menganalisis permasalahan yang ada di lapangan sehingga dapat dengan mudah menentukan solusi yang akan diambil. Dalam menentukan solusi yang akan diambil, seorang pendidik tentunya harus memperhatikan terlebih tingkat jenjang perkembangan anak. Misalnya untuk peserta didik yang masih berada pada jenjang SD kelas rendah dengan kondisi perkembangan konsentrasi mereka yang sebentar, seorang pendidik dapat melakukan penyegaran agar peserta didik tidak merasa bosan dengan meminta peserta didik untuk melakukan kegiatan fisik yang menyenangkan misalnya menari dengan diiringi lagu atau musik.
3. Pemilihan perangkat pembelajaran yang tepat, hal ini karena dalam menyampaikan materi pembelajaran seorang pendidik juga harus mampu menggunakan berbagai macam strategi dan metode pembelajaran serta

menggunakan model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dengan pemanfaatan teknologi.

4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan opini, dengan memberikan kesempatan menyampaikan pendapat kepada peserta didik mereka akan secara perlahan merasa nyaman dalam belajar karena mereka akan merasa lebih dihargai. Namun opini juga perlu disaring yang sesuai dengan tema yang sedang dibicarakan.
5. Memberikan respon yang baik terhadap apa yang peserta didik inginkan, dalam ini seorang pendidik harus memahi terlebih dahulu apa yang menjadi keinginan dari peserta didik kemudia berusaha mengabdikan keinginan mereka. Karena yang perlu kita ingat bahwa kita mengajar untuk kepentingan peserta didik dan seorang pendidik dianggap sebagai fasilitator bagi peserta didik.

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 menganalisis 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 *inquiri 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.

III. Kesimpulan

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. Dalam hal ini bangsa Indonesia perlu melakukan persiapan diri dengan mencetak generasi penerus yang bermutu. Dan dalam mewujudkan hal tersebut tentunya tidak lepas dari peran seorang pendidik. Seorang pendidik dalam kegiatan pembelajaran memiliki peranan atau fungsi yang sangat penting atau *crusial* karena seorang pendidik harus dapat membantu peserta didik untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada serta membuat inovasi-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.

Daftar Pustaka

- Ainurrahman, 2013. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- 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/>.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/3941/3666>, diunduh Senin 30 November 2020).
- Trianto, (2009). *Mendesain Model Pem*