

## **PEMBELAJARAN DI ERA 5.0**

**Sulastri Harun**

Universitas Negeri Gorontalo

Email: [sulastriharun1369@gmail.com](mailto:sulastriharun1369@gmail.com)

### **Abstrak**

Makalah ini adalah hasil kajian pustaka dari berbagai sumber seperti buku digital, dokumen jurnal dan laporan yang ada di internet yang berkaitan dengan dengan pembelajaran di era society 5.0. dimana era ini kompetensi kecakapan yang dibutuhkan oleh siswa adalah kecakapan yang ada di abad 21 yakni seperti yang dikonsepsikan Trilling dan Fadel (2009) bahwa kecakapan abad 21 terdiri tiga jenis kecakapan utama, yaitu: (1) life and career skills, (2) learning and innovation skills, dan (3) information media and technology skills. Kecakapan abad 21 yang disosialisasikan oleh Dirjen Dikdasmen Kemendikbud (2017) terdiri empat jenis kecakapan, yaitu: (1) keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Critical Thinking and Problem Solving Skill) (2) kecakapan berkomunikasi (Communication Skills), (3) kreativitas dan inovasi (Creativity and Innovation), (4) kolaborasi (Collaboration). Kompetensi kecakapan abad 21 tersebut perlu dibelajarkan kepada peserta didik di sekolah dalam rangka menghadapi tantangan dan tuntutan kehidupan era society 5.0. Pembelajaran kompetensi kecakapan abad 21 dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran berparadigma konstruktif, berpusat pada peserta didik dan berbasis eksperimen, yaitu: inquiry training, inquiry jurisprudensi, group investigation dan project based learning.

Tujuan makalah ini adalah sebagai sarana berbagi informasi kepada para pendidik untuk melakukan kegiatan pengembangan keprofesian secara berkelanjutan agar kompetensi keprofesian yang dimiliki tetap sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya, sehingga pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta mengembangkan model pembelajaran yang bermutu relevan dengan kebutuhan zaman. Makalah ini berisi dua pokok bahasan, yakni peradaban society 5.0, dan model pembelajaran peradaban society 5.0 yang sejalan dengan kompetensi kecakapan abad 21.

**Kata Kunci :** Pembelajaran di era 5.0

### **Pendahuluan**

Teknologi industri berkembang sudah sejak awal keberadaan manusia, pada zaman purbakala dimana teknologi masih bisa dikatakan sangat minim dan mengandalkan kekuatan alam seperti berburu serta memanfaatkan hal apapun untuk kemudian dijadikan sebagai pendukung kehidupan dimasa itu. Namun, seiring

berjalannya waktu teknologi industri tentunya berkembang hingga istilah-istilah perkembangan teknologi industri dikenal sesuai dengan perkembangan yang terjadi dimasanya. Diyakini pada masa itulah dimulai pola Society 1.0 (hunting society). Lalu, seiring dengan meningkatnya keilmuan manusia mulai dikenal revolusi Society 2.0 (agricultural society), cara mendapatkan makanan berubah dari mengumpulkan menjadi memproduksi (bercocok tanam) dan tatanan sosial mulai dikenal. Berikutnya, revolusi Society 3.0 (industrial society) pola kerja beralih dari tenaga manusia menjadi menggunakan mesin sehingga produksi massal dapat dilakukan. Saat ini revolusi Society 4.0 (information society) tengah dijalankan di seluruh dunia. Teknologi informasi, jaringan internet, data dan kecerdasan buatan (artificial intelligence) merupakan sederet teknologi yang menjadi sendi kehidupan dalam era revolusi Industri 4.0. Lalu munculah Society 5.0 sebagai perkembangan dari revolusi Industri (Society) sebelumnya. Yang dimana Konsep ini memungkinkan kita untuk menggunakan ilmu pengetahuan yang berbasis modern untuk melayani kebutuhan manusia seiring perkembangan zaman.

Seperti yang kita hadapi sekarang yakni society 5.0 yang tentu saja berkembang dari adanya society 1.0. adanya perubahan society 5.0 juga merupakan perkembangan dari adanya revolusi industri 4.0 yang menitikberatkan pada perkembangan teknologi yang semakin pesat setiap harinya. Baik society 5.0 ataupun revolusi industri ini perkembangannya tentu saja membawa dampak pada banyak lini kehidupan di masyarakat seperti ekonomi, sosial, budaya diseluruh belahan dunia. Setiap perubahan yang terjadi pada society ini tentu saja bukan hanya berdampak dalam kehidupan ekonomi, sosial dan budaya namun juga sangat membawa dampak dalam dunia pendidikan. Bagaimana tidak, sumber daya dalam hal ini masyarakat yang berkecimpung dalam perkembangan revolusi industri itu sendiri pasti berasal dari masyarakat yang mengenyam pendidikan. Di Indonesia sendiri, ranah pendidikan yang dimaksud pasti tidak terlepas dari tingkatan-tingkatan pendidikan seperti pendidikan dasar, menengah, serta pendidikan tinggi. Jadi, dapat dikatakan bahwa setiap perubahan revolusi industri membawa dampak dalam pendidikan karena pendidikan bisa menjadi dasar yang menghubungkan masyarakat kearah revolusi industri. Pendidikan membantu masyarakat dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi revolusi industri.

Berbicara mengenai pendidikan di era society 5.0 tentu saja berkaitan dengan perubahan system pembelajaran di era tersebut. Dimana era revolusi ini sangat berkaitan dengan kecakapan Abad ke-21 yang berhubungan dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Hal ini juga membawa kaitan dengan system pembelajaran yang pastinya merujuk pada konsep teknologi yang semakin maju. Trilling dan Fadel (2009) berpendapat bahwa kecakapan abad 21 terdiri tiga jenis

kecakapan utama, yaitu: (1) *life and career skills*, (2) *learning and innovation skills*, dan (3) *information media and technology skills*. Pastinya kecakapan ini bisa menjadi pedoman dalam pembelajaran di era 5.0 agar system pembelajaran bisa sejalan dengan konsep revolusi 5.0. Sejalan dengan apa yang dikonsepsikan oleh Dirjen Dikdasmen Kemendikbud (2017) kecakapan di abad ke-21 merujuk pada empat jenis kecakapan, yaitu: (1) keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving Skill*) (2) kecakapan berkomunikasi (*Communication Skills*), (3) kreativitas dan inovasi (*Creativity and Innovation*), (4) kolaborasi (*Collaboration*). Konsep revolusi yang dicetuskan di Jepang lebih mendorong terhadap peranan manusia dalam mengatasi paradigma dari kemajuan revolusi industri 4.0. Artinya pada masa society 5.0 ini manusia dituntut untuk dapat lebih memiliki kemampuan memecahkan masalah kompleks, berpikir kritis, dan kreativitas.

Berdasarkan konsep tersebut tentunya dapat dilihat bahwa konsep pembelajaran di era society 5.0 ini sangat berbeda dengan konsep-konsep pembelajaran dari era sebelumnya. Kemajuan teknologi yang semakin pesat diharapkan bisa diimbangi oleh kemampuan manusia yang pastinya berawal dari pengetahuan yang diwadahi oleh pendidikan. Lalu seperti apakah konsep pendidikan dalam hal ini pembelajaran yang terjadi di era society 5.0? apakah konsep pembelajaran 5.0 masih sejalan dengan konsep pembelajaran sebelumnya yang biasanya menjadikan guru sebagai pusat informasi? Namun dirasa, model pembelajaran seperti itu tidak akan cukup untuk mengejar tujuan di era society 5.0 yang berjalan cepat. Oleh karena itu, konsep pembelajaran seperti apakah yang sesuai dengan permintaan era society 5.0 untuk diajarkan kepada peserta didik agar mereka siap dalam menghadapi era ini? Pada makalah ini disajikan gagasan-gagasan bentuk jawaban dari pertanyaan diatas.

### **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. Makalah ini memiliki 2 fokus pembahasan yakni: (1) Konsep peradaban society 5.0, (2) Konsep pembelajaran di era society 5.0. Adapun tujuan dari penyusunan makalah ini adalah sebagai media informasi bagi pendidik untuk menyadari perkembangan informasi yang terus berubah sehingga bisa menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan tuntutan era. Sehingga peserta didik bisa memiliki bekal dalam menghadapi perkembangan dunia yang mereka jalani. Dalam lingkup kecil, pendidik bisa menjadi fasilitator bagi peserta didik dalam memberikan model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Pendidik bisa mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan era society 5.0 tentunya, sehingga relevan dan berkembang sesuai zamannya.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Konsep Peradaban Society 5.0**

*Society* atau masyarakat merupakan sekelompok individu yang membentuk suatu sistem semi tertutup atau semi terbuka yang sebagian besar interaksinya adalah antara individu-individu yang berada dalam kelompok tersebut. Perkembangan masyarakat yang cukup pesat bisa kita lihat dengan membandingkan kehidupan masyarakat pada zaman dahulu dengan zaman sekarang. Adanya *society 5.0* menggambarkan bentuk ke-5 dari kemasyarakatan dalam sejarah perkembangan kehidupan manusia. Konsep *society 5.0* ini dijelaskan sebagai visi baru negara Jepang oleh Perdana Menteri Jepang yaitu Abe dalam sebuah Pertemuan Tahunan Forum Ekonomi Dunia 2019 di Davos, Swiss. Konsep *society 5.0* merupakan perkembangan konsep dari *society 4.0* atau masyarakat informasi dengan mengakses layanan yang berbasis data di internet (Tempo, 2019). Berikut ini adalah perjalanan dari perkembangan *society* yang dimulai dari *society 1.0* hingga sekarang *society 5.0*.

#### **1. Society 1.0**

Di zaman ini manusia mulai mengenal bagaimana membentuk suatu kelompok menjadi masyarakat. Dimasa ini manusia mempertahankan diri mereka dengan cara berburu demi memperoleh makanan serta melakukan perpindahan dari satu tempat ke tempat lainnya demi mempertahankan kehidupannya. Manusia membuat berbagai peralatan sederhana dan menggunakan kekuatan alam seperti api untuk memasak dan melindungi diri.

#### **2. Society 2.0**

Dimasa ini dikenal juga dengan era pertanian atau revolusi agrikultur dimana manusia memiliki fokus dalam pengembangan ilmu pengetahuan dengan bercocok tanam, manusia tidak perlu khawatir untuk melakukan perburuan dan berpindah-pindah untuk mendapatkan tempat tinggal serta mulai memiliki sumber makanan. Pada masa ini, manusia mulai menetap dan membangun masyarakat yang lebih kompleks, sehingga muncul berbagai kerajaan, tulisan diperkenalkan, hingga kota-kota besar mulai didirikan.

#### **3. Society 3.0**

Dengan masyarakat yang semakin fokus untuk bercocok tanam disertai dengan jumlah masyarakat yang semakin kompleks, membuat kebutuhan akan bahan

pangan dan sandang semakin meningkat. Dengan ilmu pengetahuan yang ada, manusia mulai membangun pabrik dengan memproduksi sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia. Manusia bekerja di pabrik-pabrik dengan sistem upah.

#### **4. Society 4.0**

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang membuat manusia mengenal komputer hingga internet sehingga dapat memperoleh informasi dengan cepat. Aliran data yang begitu cepat membuat kehidupan manusia seperti tidak ada jarak ruang dan waktu. Pada era teknologi ini, industri berlomba-lomba membangun sebuah produk yang membantu manusia semakin mudah dalam memperoleh informasi.

#### **5. Society 5.0**

Merupakan penyempurnaan dari *society 4.0*, dimana teknologi menjadi bagian dari manusia itu sendiri, bukan hanya untuk berbagi informasi, namun dapat memudahkan kehidupan manusia sehari-hari. *Society 5.0* menekankan pada kehidupan yang terintegrasi, mudah dan cepat. Sebagai contoh penggunaan robot yang dapat membantu restoran, membersihkan rumah dan lain-lain dapat dikendalikan dengan komputer dan internet. *Society 5.0* membuat kehidupan manusia menjadi praktis dan otomatis. Sehingga teknologi tidak menguasai manusia melainkan manusia dapat mendapatkan kualitas hidup yang baik dan nyaman.

Pada perkembangan *society 5.0* sejumlah informasi lebih banyak berasal dari internet kemudian berada di ruang fisik. Sehingga, peran manusia dalam kegiatan tidak tergantikan oleh teknologi. Terdapat 4 bentuk perubahan dalam perkembangan teknologi dalam konsep *society 5.0*, yakni kesehatan, mobilitas atau sarana transportasi, infrastruktur serta manajemen yang cerdas. Walaupun pencetusan era *society 5.0* ini berasal dari Jepang, dimana menyesuaikan dengan kondisi negaranya, akan tetapi dalam beberapa lini sangat sesuai juga dengan kondisi yang ada di negara lain, contohnya di Indonesia. Konsep *Society 5.0* bagi Indonesia merupakan suatu era yang mau tidak mau harus dihadapi pada masa yang akan datang. Indonesia langsung berhadapan dengan dua era canggih, yaitu era *Industry 4.0* dan *Society 5.0*. Kedua momentum ini harus diantisipasi dengan penguatan pendidikan dan kebudayaan bersifat nasional sehingga nantinya akan terjadi transformasi yang matang dengan mitigasi faktor resiko yang dapat ditimbulkan. Di bidang kesehatan, *Society 5.0* menawarkan gagasan atau konsep bagaimana menyelesaikan masalah jumlah harapan hidup masyarakat. *Society 5.0* memberikan solusi seluruh data kesehatan masyarakat di simpan dalam satu pusat data besar untuk dianalisis oleh kecerdasan buatan atau

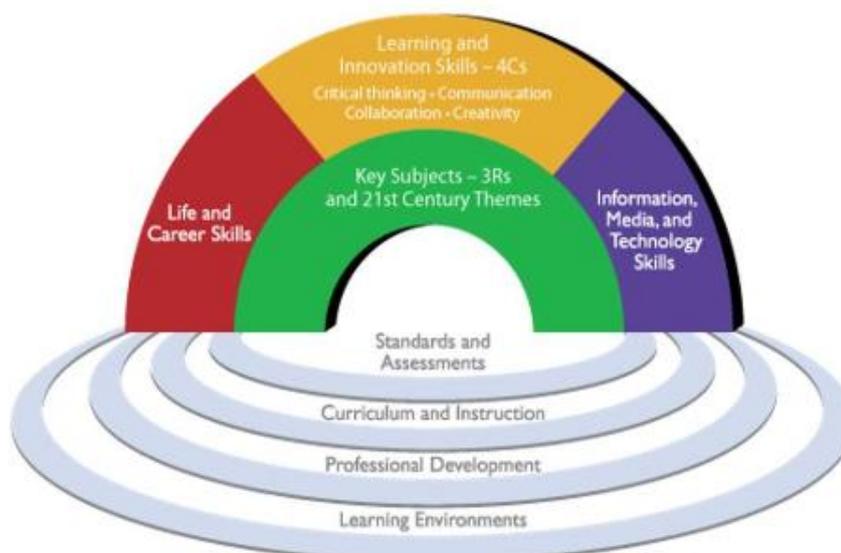
Artificial Intelligence (AI), kemudian ditindaklanjuti melalui program preventif kesehatan. Di bidang infrastruktur, masalah tingginya dan cepatnya kerusakan infrastruktur publik yang dapat berpotensi memperlambat kegiatan ekonomi masyarakat.

Indonesia tentunya harus mempersiapkan diri untuk era ini. Indonesia harus siap menghadapi berbagai tantangan sekaligus peluang era Society 5.0 yang penuh dengan perkembangan teknologi canggih agar tetap dapat menggapai cita-cita dan tujuan bangsa, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk menggapai tujuan tersebut, terdapat dua faktor penting yang dapat menentukan arah kemana suatu bangsa akan berjalan, yakni Pendidikan dan Kebudayaan (Sriyadi, 2019). Pendidikan dan kebudayaan dapat diibaratkan sebagai suatu roda yang saling terhubung satu sama lainnya. Pendidikan sebagai sarana untuk mempersiapkan aspek intelektual anak bangsa, sedangkan kebudayaan sebagai sarana memperkuat aspek “soft skill” sehingga terbentuk manusia-manusia unggul yang siap menghadapi kehidupan masyarakat era Society 5.0. Penguatan pendidikan dalam rangka pembentukan intelektual bangsa merupakan kewajiban dan tugas mulia lembaga-lembaga pendidikan formal maupun pendidikan non formal.

Berdasarkan hal tersebut, pendidikan di Indonesia juga harus sejalan dengan konsep society 5.0. konsep pendidikan di Indonesia harus berubah agar target society 5.0 di masyarakat juga tercapai. Oleh karena itu dibutuhkan perencanaan atau konsep kurikulum yang sejalan dengan perkembangan era. perlu memiliki rancangan kurikulum yang bermuatan kompetensi berupa kecakapan yang dibutuhkan masyarakat Society 5.0 dan era Industry 4.0. Era Industry 4.0 lebih dominan ke aspek teknologinya, bukan pada manusia sebagai pusatnya, Artificial Intelligence (AI) dan Internet of Things (IoT) dimanfaatkan sebagai perangkat bantuan untuk manusia agar hidup lebih berkualitas. Jangan sampai terbalik, manusia menjadi korban kecanggihan teknologi, diantaranya muncul gejala tidak lagi mampu berpikir kritis dan percaya sepenuhnya pada kemampuan teknologi. Setiap lembaga pendidikan memiliki tugas mempersiapkan sumberdaya manusia yang inovatif dan sanggup dalam berkarir, menguasai teknologi, berkarakter, dan mampu berkomunikasi dengan baik di masyarakat. Model pembelajaran yang berorientasi penguatan kompetensi atau kecakapan hidup berkarier, selalu belajar dan berinovasi, menguasai teknologi media informasi, berpikir kritis dalam memecahkan persoalan, terampil berkomunikasi, berjiwa kreatif dan inovatif serta dapat berkerjasama dalam suatu kelompok, sangat diperlukandan dikembangkan secara kreatif oleh para pendidik.

### Konsep Pembelajaran Society 5.0

Berbicara mengenai konsep pembelajaran society 5.0 sangat berkaitan dengan konsep dari kecakapan abad ke-21 yang menitikberatkan pada skil atau kemampuan, inovasi dan penggunaan teknologi. Tentu saja harus dikaitkan dengan kompetensi apa yang diharapkan tercapai sesuai dengan kecakapan yang ada di era society 5.0 dalam hal ini kecakapan abad ke-21. Kompetensi kecakapan abad 21 dalam makalah ini akan disajikan dua pandangan yang saling melengkapi, yaitu pandangan dari ahli dan Dirjen Dikdasmen Kemendikbud. Bernie Trilling dan Charles Fadel (2009) berpendapat bahwa kecakapan abad 21 mencakup tiga macam, yaitu (1) life and career skills, (2) learning and innovationskills, dan (3) Information media and technology skills. Ketiga kecakapan tersebut di ilustrasikan dalam sebuah skema yang disebut dengan pelangi kompetensi-pengetahuan abad 21 (21<sup>st</sup> century knowledge-skills rainbow. Gambar berikut ini menunjukkan skema pengetahuan abad ke -21



Gambar 1.1. Core Subject 21<sup>st</sup> Century Skills  
(Trilling dan Fadel, 2009)

Sedangkan kecakapan abad 21 yang disosialisasikan Kemendikbud sebagaimana tercantum dalam buku panduan implementasi pembelajaran kecakapan abad 21 adalah seperti berikut ini.

**Kecapakan berpikir kritis dan memecahkan masalah** dimana peserta didik bisa berpikir mandiri, disiplin, memonitor diri sendiri, serta bisa memperbaiki proses dari diri sendiri. Hal ini tentu saja membutuhkan komunikasi yang efektif serta

pemecahan masalah serta komunikasi dalam mengatasi sikap egosentris bawaan (PaulandElder, 2006: xviii).

**Kecakapan dalam berkomunikasi** yang dimaksud dengan hal ini adalah kecakapan dalam proses transmisi informasi, gagasan atau ide, emosi menggunakan symbol-simbol kata, gambar, grafis (Raymond Ross, 1996). Kecakapan komunikasi ini dalam pembelajaran seperti bagaimana peserta didik menggunakan kemampuan dalam mengungkapkan ide mereka, bagaimana mereka menggunakan bahasa lisan yang berhubungan dengan sikap yang mereka tunjukkan, bagaimana sikap mereka dalam mendengarkan pendapat orang lain serta penggunaan multi bahasa.

**Kreativitas dan Inovasi** yang dimaksud adalah cara berpikir divergen yang produktif serta memiliki daya cipta (Guilford, 1976). Adapun kompetensi yang diinginkan adalah peserta didik memiliki kemampuan dalam pengembangan, pelaksanaan serta penyampaian gagasan baru. Peserta didik bisa bersifat terbuka serta mampu mengungkapkan ide kreatif secara konsep maupun factual. Serta mampu beradaptasi dan berkontribusi positif.

**Kolaborasi** yakni mampu dalam bekerjasama, bertanggungjawab, hormat dan berempati serta bisa berkompromi dengan yang lain.

### **Konsep Pembelajaran Society 5.0**

Konsep belajar di era ini tentu saja sejalan dengan kompetensi yang diharapkan ada pada abad ke-21. Untuk memberi ruang kepada peserta didik untuk menemukan konsep pengetahuan dan kreativitas. Pendidik boleh memilih berbagai model pembelajaran seperti *discoverey learning*, *project based learning*, *problem based learning*, dan *inquiry learning*. Dari berbagai model tersebut mendorong peserta didik untuk membangun kreativitas serta berpikir kritis.

Menurut Schunk (2012) hasil pembelajaran yang terpenting adalah peserta didik mempunyai kekuatan serta kemampuan belajar mengembangkan diri lebih lanjut. Bukan sekedar mendapatkan ilmu dan kompetensi metakognitis tetapi juga bisa mengembangkan kemampuannya. Model pembelajaran seperti eksperimen yang memusatkan pembelajaran pada peserta didik menjadi alternatif pilihan metode pembelajaran di era *society 5.0* ini. Hal ini dikarenakan model ini berfokus pada pembelajaran kompetensi yang mengupayakan peserta didik dalam menghadapi tantangan era *society 5.0*.

#### **1. Inquiry Training**

Ada tiga prinsip utama dalam model ini yakni pengetahuan memiliki sifat tentative, manusia memiliki sifat alamiah ingin tahu dan mengembangkan diri.

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
1. Menghadapkan permasalahan	Penjelasan prosedur penelitian, menyajikan situasi yang saling bertentangan
2. Menemukan masalah	Memeriksa hakikat obyek dan kondisi yang dihadapi, menganalisis timbulnya masalah
3. Mengumpulkan data eksperimen	Memilih variabel-variabel yang sesuai, merumuskan hipotesis
4. Mengorganisasikan temuan	Merumuskan dan menjelaskan hasil temuan
5. Refleksi proses eksperimen	Menganalisis proses penelitian untuk memperoleh prosedur yang lebih efektif

**Adaptasi dari: Joyce & Weil, (1980).**

**Table 1.1 Pembelajaran Inquiry Training**

Prinsip yang dikembangkan adalah kerjasama, kebebasan intelektual dan kesamaan derajat. Adapun prinsip reaksi yang harus dikembangkan dalam pembelajaran adalah pemberian pertanyaan yang lugas dan jelas. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperbaiki pertanyaan, menunjukkan hal-hal teori yang kurang kuat, melakukan pembimbingan pada teori yang diajarkan, menyediakan suasana kebebasan dalam berintelektual, mendukung interaksi, hasil eksplorasi dan formulasi yang dibuat oleh peserta didik.

Adapun sarana yang dibutuhkan adalah materi-materi konfrontatif yang bisa memancing rasa ingin tahu siswa dan membangkitkan intelektual mereka untuk melakukan suatu penelitian. Dampak dari pembelajaran ini adalah secara hakikat dapat memahami tentative keilmuan, keterampilan berproses, memiliki sifat otonomi dan bertoleransi pada ketidakpastian.

## **2. Inquiry Jurisprudensi**

Model yang dikembangkan oleh Donald Oliver dan James Shaver P (1966/1974) ini dibuat untuk membantu peserta didik dalam berpikir sistematis tentang isu-isu kontemporer yang ada. Kemampuan berpikir sistematis ini diperlukan oleh siswa untuk menyikapi isu-isu yang beredar sekarang di masyarakat. Model pembelajaran ini didasarkan pada konsep bermasyarakat dimana setiap individu mempunyai prioritas dan pandangan yang berbeda-beda, terlebih nilai-nilai sosial seringkali berbenturan dengan hal tersebut. Model pembelajaran ini bisa memberikan bekal kepada peserta didik untuk bisa menegosiasikan setiap permasalahan yang mungkin muncul dimasyarakat.

Manfaat langsung dari model pembelajaran ini adalah dengan penyelesaian masalah yang ditugaskan kepada peserta didik, dimana mereka diminta untuk mencari jalan keluar dari masalah. Model ini memotivasi peserta didik untuk berdialog, berinteraksi dengan orang lain. Memunculkan sikap menghormati sifat-sifat pluralism yang ada di masyarakat, serta menanggapi respon-respon emosi yang

ada dimasyarakat. Adapun prosedur pembelajaran ini bisa dilihat dalam table berikut.

Tahap Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran
Tahap Satu: <i>Orientation to the Case</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperkenalkan bahan ajar berbagai fakta kasus kebijakan yang kontroversi</li> <li>• Guru menyampaikan ulasan fakta secara garis besar</li> </ul>
Tahap Dua: <i>Identifying the Issues</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mensintesa fakta masalah kebijakan publik.</li> <li>• Siswa memilih salah satu isu kebijakan untuk materi diskusi.</li> <li>• Siswa mengidentifikasi nilai-nilai dan nilai-nilai yang konflik.</li> <li>• Siswa menyusun pertanyaan-pertanyaan faktual dan definisi</li> </ul>
Tahap Tiga: <i>Taking Positions</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengartikulasikan atau mengambil posisi terhadap isu yang didiskusikan.</li> <li>• Siswa menentukan posisi awal terhadap isu-isu sosial atau konsekuensi dari keputusan tersebut.</li> </ul>
Tahap Empat: <i>Exploring the Stance(s), Patterns of Argumentation</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menetapkan titik letak pelanggaran nilai (faktual).</li> <li>• Membuktikan posisi nilai yang diinginkan atau tidak diinginkan.</li> <li>• Memperjelas konflik nilai dengan analogi</li> <li>• Menegaskan prioritas satu nilai di atas yang lain dan menunjukkan dukungannya.</li> </ul>
Tahap Lima: <i>Refining and Qualifying the Positions</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyatakan posisi dan alasan untuk posisi dalam sejumlah situasi yang sama.</li> <li>• Siswa memenuhi persyaratan posisi yang diambil.</li> </ul>
Tahap Enam: <i>Testing Factual Assumptions Behind Qualified Positions</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi asumsi faktual</li> <li>• menentukan apakah mereka relevan.</li> <li>• Menentukan konsekuensi dan memeriksa validitas faktual yang akan benar-benar terjadi?</li> </ul>

Adaptasi dari: Bruce. Weil, M. (2003)

**Tabel 1.2** Prosedur pembelajaran Inquiry Jurisprudensi

### 3. Group Investigation

Model pembelajaran ini berkonsep dimana ruang kelas bisa dijadikan sebagai laboratorium untuk mempelajari hal-hal yang berbau kenyataan dalam kehidupan bermasyarakat. mempunyai enam langkah pembelajaran (Slavin, 1995) yaitu:

- Grouping. Pada step ini jumlah anggota kelompok ditetapkan jumlahnya terlebih dahulu, ditentukan sumber belajar, topic serta rumusan permasalahan.
- Planing. Menetapkan apa yang akan dipelajari, bagaimana langkah-langkahnya dan siapa yang akan melakukannya juga tujuan dilakukannya pelajaran tersebut.
- Investigation. Pada proses ini dilakukan tukar menukar ide melalui diskusi, mengumpulkan informasi, analisis data dan mencari referensi.
- Organizing. Pada step ini anggota kelompok menyusun laporan, presentasi, menentukan penyaji, moderator serta notulis.
- Presenting. Dilakukan dengan cara penyajian atau presentasi kelompok, kelompok lain mengamati dan menanggapi, klarifikasi serta mengajukan saran, pendapat dan pertanyaan.
- Evaluating. Step akhir ini dilakukan dengan cara melakukan evaluasi pada laporan masing-masing sesuai dengan hasil diskusi kelas. Kolaborasi guru dan peserta didik.

### 4. Project Based Learning

Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran berbasis proyek yang menitikberatkan pada pemahaman siswa terhadap eksplorasi, penilaian, interpretasi, serta mensititis informasi dengan cara yang memiliki makna (Bell, 2005). Sintaksis pembelajaran model ini terdiri dari lima langkah, yakni:

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Menetapkan tema proyek	Tema proyek hendaknya memenuhi indikator-indikator berikut: (a) memuat gagasan yang penting dan menarik, (b) mendeskripsikan masalah kompleks, (c) mengutamakan pemecahan masalah.
Menetapkan konteks belajar	Konteks belajar hendaknya memenuhi indikator-indikator berikut: (a) mengutamakan otonomi peserta didik, (b) melakukan inquiry (c) peserta didik mampu mengelola waktu secara efektif dan efisien, (d) peserta didik belajar penuh dengan kontrol diri dan bertanggung jawab
Merencanakan aktivitas	Merencanakan proyek dan mencari sumber yang berkaitan dengan tema proyek.
Memeroses aktivitas	(a) membuat sketsa, (b) melukiskan analisa rancangan proyek.
Penerapan aktivitas	Langkah-langkah yang dilakukan, adalah: (a) mengerjakan proyek berdasarkan sketsa, (b) membuat laporan terkait dengan proyek, dan (c) mempresentasikan proyek
Menilai semua proses pengerjaan proyek	Menilai semua proses pengerjaan proyek yang dilakukan oleh tiap pelajar berdasar pada partisipasi dan produktivitasnya dalam pengerjaan proyek.

*Adaptasi dari: Trisna Sastradi. (2013:3-7)*

**Tabel 1.3 Sintaksi Pembelajaran Project Based Learning**

Tujuan dari model pembelajaran ini adalah cara tim dalam mengembangkan sesuatu, kerja tim, kerjasama, organisasi dan negosiasi, serta consensus terhadap apa yang dibuat, siapa yang akan membuat dan bagaimana melakukan investigasi. Prinsip reaksi yang dimunculkan guru adalah bagaimana pembelajaran secara aktif bisa dilakukan untuk memipin peserta didik kearah peningkatan keterampilan serta kinerja ilmiah. Dampak model ini adalah menjadikan peserta didik memilikibebebasan dalam aktivitas belajar, melakukan proyek secara kolaborasi, menghasilkan produk dan mempresentasikan kepada orang lain.

### **Penutup**

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 lini 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 medi pembelajarannya.

Berdasarkan pembahasan di atas diketahui ada empat model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan society 5.0 yang sejalan dengan kompetensi abad ke-21 yakni inovasi, kreatif dan unggul dalam berkomunikasi. Empat model pembelajaran tersebut adalah Inquiry Training, Inquiry Jurisprudensi, Problem Based Learning dan Project Based Learning.

#### **Daftar Pustaka**

- 1) Eng. Ansarullah Lawi. 2019. *Society 5.0 Solusi Masa Depan Dunia*, diakses 15 November 2021; tersedia pada
- 2) <http://hotnewsbatam.com/2019/02/19/society-5-0-solusi-masa-depan-dunia/>,
- 3) Fatur Rahman. 29 Januari 2019. *Society 5.0: Konsep Peradaban Masa Depan*, diakses 15 November 2021; tersedia pada
- 4) <https://medium.com/hmif-itb/society-5-0-konsep-peradaban-masa-depan-d1b29ebbac9e>
- 5) Steve . 12/07/2019. *Mengenal Perkembangan Peradaban Society 1.0 Hingga Society 5.0*. Line todays [Internet]. diakses 15 November 2021; Tersedia pada
- 6) <https://today.line.me/id/pc/article/Mengenal+Perkembangan+Peradaban+Society+5+0-nLxlyo>
- 7) Sumarno, S. (2019). Pembelajaran Kompetensi Abad 21 Menghadapi Era Society 5.0. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 3, 272-287. Retrieved from
- 8) <http://ojs.semdikjar.fkip.unpkediri.ac.id/index.php/SEMDIKJAR/article/view/28>
- 9) Tempo. 29 Januari 2019. *Mengenal Visi Jepang Society 5.0: Integrasi Ruang Maya dan Fisik*, diakses 15 November 2021
- 10) Tersedia pada <https://dunia.tempo.co/read/1245855/topan-faxai-putus-pasokan-listrik-hampir-1-juta-rumah-di-jepang>
- 11) Trilling, B & Fadel, C. 2009. *21st-century skills: learning for life in our times*. US: Jossey-Bass A Wiley Imprint.