

PERAN INOVASI PENDIDIKAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI ERA *SOCIETY 5.0*

Umar Darwis¹⁾
Lisa Septia Dewi Br.Ginting²⁾

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah
Jl. Garu 2 No. 93 Medan, Sumatera Utara
E-mail: umarmilineal@gmail.com

Abstrak

Saat ini, tantangan dunia pendidikan semakin kompleks dan menuntut persiapan dan pemikiran yang sangat serius. Kita dihadapkan pada suatu perubahan yang cepat dan non-linear. Ini sebagai akibat bergulirnya era Revolusi Industri 4.0. Kemajuan teknologi ini memungkinkan otomatisasi di hampir semua bidang. Dunia pendidikan salah satunya, perlunya ada Inovasi baik dari pemerintah, guru dan juga jajaran pendidikan lainnya agar peserta didik bisa berkolaborasi dengan kemajuan teknologi industry. Hal inilah yang melatarbelakangi penelitian ini. Peran inovasi pendidikan perlu kita berikan kepada peserta didik kita sedini mungkin. Sehingga anak didik nantinya tidak canggung dan siap berkompetensi dengan baik. Tujuan dari penelitian ini nantinya adalah memberikan informasi kepada calon guru sekolah dasar yakni mahasiswa program studi sekolah dasar bagaimana peran inovasi pendidikan dapat sangat berpengaruh bila sedini mungkin sudah diajarkan kepada anak didik di usai sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, (alamiah ataupun rekayasa) namun tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan melainkan hanya sebatas menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya.

Kata Kunci: Peran, Inovasi, Usia Dini

Abstrack

Currently, the challenges of the world of education are increasingly complex and require very serious preparation and thinking. We are faced with a rapid and non-linear change. This is as a result of the passage of the Industrial Revolution 4.0 era. These technological advances enable automation in almost all areas. The world of education is one of them, the need for innovation from the government, teachers and also other education ranks so that students can collaborate with industrial technological advances. This is the background of this research. We need to give the role of educational innovation to our students as early as possible. So that the students will not be awkward and ready to be well competent. The purpose of this research later is to provide information to prospective elementary school teachers, namely elementary school study program students, how the role of educational innovation can be very influential if it has been taught to students as early as possible after elementary school. This study used descriptive qualitative method. Qualitative descriptive research is research conducted to describe existing phenomena, (natural or engineered) but does not provide treatment, manipulation or modification but is only limited to describing a condition as it is.

Keywords: Role, Innovation, Early Age

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan tengah memasuki masa yang sangat penting. Tidak saja dalam upaya memberikan pelayanan pendidikan yang

berkualitas dan optimal. Tetapi juga masa penting yang akan menentukan kelanjutan pendidikan itu sendiri. Saat ini, tantangan dunia pendidikan semakin kompleks dan menuntut persiapan dan pemikiran yang

sangat serius. Kita dihadapkan pada suatu perubahan yang cepat dan *non-linear*. Ini sebagai akibat bergulirnya era Revolusi Industri 4.0. Kemajuan teknologi ini memungkinkan otomatisasi di hampir semua bidang.

Sebagaimana kita tahu revolusi industri generasi 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.

Belum usai hiruk-pikuk akibat Revolusi Industri 4.0, yang dibarengi berkembang era disrupsi, tiba-tiba kita dikejutkan dengan munculnya Society 5.0 (masyarakat 5.0). Konsep Society 5.0 sebenarnya sudah bergulir cukup lama. Konsep ini muncul dalam “*Basic Policy on Economic and Fiscal Management and Reform 2016*” yang merupakan bagian inti dari rencana strategis yang diadopsi Kabinet Jepang, Januari 2016.

Konsep Society 5.0 diadopsi Pemerintah Jepang sebagai antisipasi terhadap tren global sebagai akibat dari munculnya Revolusi Industri 4.0. Society 5.0 adalah hal alami yang pasti terjadi akibat munculnya Revolusi Industri 4.0. Revolusi Industri 4.0 telah melahirkan berbagai inovasi dalam dunia industri dan juga masyarakat secara umum.

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. Society 5.0 adalah masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era Revolusi industri 4.0

seperti *Internet on Things* (internet untuk segala sesuatu), *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan), *Big Data* (data dalam jumlah besar), dan robot untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Society 5.0, sebuah masa di mana masyarakat berpusat pada manusia yang menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial oleh sistem yang mengintegrasikan ruang dunia maya dan ruang fisik. Society 5.0 akan menyeimbangkan pembangunan ekonomi dan menyelesaikan masalah sosial.

Dalam forum ekonomi dunia dirumuskan sepuluh kemampuan yang harus dimiliki guna menghadapi *super smart society* tersebut. Tiga kemampuan tertinggi yang dibutuhkan adalah kemampuan memecahkan masalah kompleks, berpikir kritis, dan kreativitas. Kemampuan mendengarkan secara aktif yang dibutuhkan sampai tahun 2015, diprediksi akan menghilang dari sepuluh kemampuan tersebut.

Penguasaan ketiga kemampuan utama yang dibutuhkan masa depan menjadi tanggung jawab dunia pendidikan. Anak-anak yang sekarang duduk di bangku sekolah merupakan pemilik masa depan tersebut. Masa depan dengan konstruksi Masyarakat 5.0, tapi sekaligus berada pada era VUCA: penuh gejolak, tidak pasti, rumit, dan serba kabur. Tak ayal lagi, para pemegang masa depan tersebut tidak cukup dibekali dengan timbunan ilmu pengetahuan, tapi juga cara berpikir.

Cara berpikir yang harus selalu dikenalkan dan dibiasakan adalah cara berpikir untuk beradaptasi di masa depan, yaitu analitis, kritis, dan kreatif. Cara berpikir itulah yang disebut cara berpikir tingkat tinggi (HOTS: *Higher Order Thinking Skills*). Berpikir ala HOTS bukanlah berpikir biasa-biasa saja, tapi berpikir secara kompleks, berjenjang, dan sistematis. Kemampuan HOTS dapat dilatih dalam proses pembelajaran di

kelas. Yakni, dengan memberikan ruang kepada peserta didik untuk menemukan konsep pengetahuan berbasis aktivitas. Ini dapat mendorong peserta didik untuk membangun kreativitas dan berpikir kritis. Para guru boleh memilih aneka model pembelajaran, seperti *discovery learning*, *project based learning*, *problem based learning*, dan *inquiry learning*. Kesemua model itu mengajari dan mengembangkan nalar kritis anak didik.

Pembiasaan HOTS juga diperoleh dengan peserta didik selalu dikenalkan dan merasakan langsung situasi dunia nyata. Dengan mengenali dunia nyata, para peserta didik akan mengenal kompleksitas permasalahan yang ada. Seperti masalah lingkungan hidup, kesehatan, kebumihan dan ruang angkasa, serta pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Peserta didik diharapkan dapat menerapkan konsep-konsep pembelajaran untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut.

Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik untuk menawarkan arah dalam menemukan solusinya. Harapannya, solusi yang dimunculkan bukanlah solusi usang atau bahkan sekadar *copy paste*. Tapi solusi yang memiliki nilai kebaruan sesuai konteks situasi yang baru pula. Itulah kreativitas dan inovasi.

Pengenalan dunia nyata tidak hanya sebatas lingkungan sekitar. Tapi lingkungan universal yang bisa dijelajahi menggunakan fasilitas laman daring. Ini akan meningkatkan kualitas diri peserta didik yakni terbukanya wawasan global sebagai bagian dari masyarakat dunia.

Penggunaan telepon genggam, tablet, atau laptop berikut koneksi internet, dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Pencarian bahan ajar sebagai materi diskusi atau pemanfaatan berbagai video pembelajaran yang tersedia gratis di berbagai situs-situs pendidikan seperti Khan Academy,

Amazon *Education*, Ruangguru, Wikipedia, dan lainnya. Yang terpenting adalah bijak menggunakan teknologi sehingga memberi makna positif bagi aktivitas pembelajaran.

Dunia pendidikan kita harus mampu memberikan bekal bagi peserta didik untuk selalu siap menghadapi tantangan zaman. Kita harus bergerak cepat untuk bisa beradaptasi di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 saat ini. Bekal pendidikan bisa kita berikan kepada peserta didik usia anak sekolah dasar, agar sedini mungkin anak usia sekolah dasar siap untuk menghadapi tantangan zaman serta dapat dengan mudah beradaptasi di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. Peran inovasi pendidikan yang di berikan pada anak usia sekolah dasar akan sangat membantu anak usia sekolah dasar beradaptasi dengan kemajuan zaman. Dengan latar belakang masalah inilah peneliti membahas masalah peran inovasi pendidikan anak usia sekolah dasar di era *society 5.0*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penelitian ini di batasi membahas peran inovasi pendidikan anak usia sekolah dasar di era *society 5.0*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan mengenai peran inovasi pendidikan anak usia sekolah dasar di era *society 5.0*.

2. METODE

2.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Deskriptif Kualitatif. Nana Syaodih Sukmadinata (2011: 73), penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, (alamiah ataupun rekayasa) namun tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan melainkan hanya sebatas menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Mukhtar (2013: 28 mengatakan bahwa penelitian deskriptif kualitatif

adalah penelitian yang mendeskripsikan seluruh gejala atau keadaan yang ada dan apa adanya. Sejalan dengan itu, Nawawi dan Martini (1996: 73).

Penelitian deskriptif kualitatif merupakan riset yang mendeskripsikan atau menggambarkan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak ada. Dari penjelasan beberapa ahli di atas, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk menghasilkan uraian atau deskripsi yang mendalam tentang peran inovasi pendidikan anak usia sekolah di era 5.0 dari berbagai sumber yang dikumpulkan oleh peneliti.

2.2.Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif Deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak menggunakan model-model matematik, statistik atau komputer. Proses penelitian dimulai dengan menyusun asumsi dasar dan aturan berpikir yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dalam kegiatannya peneliti tidak menggunakan angka dalam mengumpulkan data dan dalam memberikan penafsiran terhadap hasilnya. Pendapat dari para ahli mengenai pengertian dari penelitian kualitatif.

2.3.Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan serta menyebutkan bahwa dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Peneliti dapat langsung melihat, merasakan apa yang terjadi pada subjek yang ditelitinya.

Instrumen dalam penelitian pada penelitian ini, penulis hanya menggunakan alat tulis, buku dan peneliti. Dengan cara disimak kemudian dicatat.

2.4.Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, jika

peneliti tidak mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapat data yang memenuhi standar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini benar-benar data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan maka teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah menganalisis. Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, data diartikan sebagai kenyataan yang ada yang berfungsi sebagai bahan sumber untuk menyusun suatu pendapat, keterangan yang benar, dan keterangan atau bahan yang dipakai untuk penalaran dan penyelidikan. Jadi yang dimaksud sumber data dari uraian diatas adalah subyek penelitian dimana data menempel. Sumber data dapat berupa benda, gerak, manusia, tempat dan sebagainya. Dalam penelitian ini penulis mendapatkan sumber data dari film, buku, dan penulis itu sendiri.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Para guru di era revolusi industri 4.0 berada di era digital seperti saat ini dihadapkan pada suatu kondisi di mana para peserta didik lintas generasi, yaitu mulai dari generasi Z hingga generasi Alpha. Guru dan siswa memiliki kesamaan yaitu sama-sama sudah akrab dengan teknologi. Guru dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan karena para peserta didik memiliki pola pikir intan dengan fokus pada materi pelajaran sehingga efektivitas tetap terjaga. Para peserta didik memiliki karakter kritis sehingga guru harus menyesuaikan kemampuan untuk dapat memberikan pelajaran dengan baik.

Guru harus update kemampuan dan pengetahuan supaya tidak lebih pintar peserta didik daripada guru. Menurut Tilaar (1998) profil guru abad 21 atau era revolusi industri 4.0 adalah memiliki kepribadian yang matang dan

berkembang, memiliki penguasaan ilmu yang kuat, memiliki keterampilan untuk membangkitkan minat peserta didik kepada ilmu pengetahuan dan teknologi, mengembangkan profesi secara berkesinambungan. selanjutnya dinyatakan bahwa fungsi atau peranan guru adalah guru sebagai agen perubahan, seorang pengembang sikap toleransi dan saling pengertian, dan seorang pendidikan profesional.

Menurut *International Society for Technology in Education* (Daryanto dan Karim, 2017) guru harus memiliki lima keterampilan, sebagai berikut:

- 1) Mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreatifitas peserta didik.
- 2) Merancang dan mengembangkan pengalaman belajar dan asesmen era digital.
- 3) Menjadi model cara belajar dan bekerja di era digital.
- 4) Mendorong dan menjadi model tanggung jawab dan masyarakat digital.
- 5) Berpartisipasi dalam pengembangan dan kepemimpinan profesional

Guru profesional atau guru ideal setidaknya memiliki kualifikasi, kompetensi, dan sertifikasi. Guru harus berkualifikasi D4 atau S1. Kualifikasi didapat dengan cara melalui pendidikan. Saat ini untuk pendidikan guru sekolah dasar ada program studi PGSD dan untuk PAUD dan TK ada program studi S1 PGPAUD. Untuk jenjang S2 juga sudah ada program studi untuk pendidikan dasar. Kompetensi yang harus dimiliki oleh guru ada empat yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Menurut Taniredja, dkk (2016) kompetensi pedagogik berkaitan dengan kemampuan seorang guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik yang didasarkan pada ilmu mendidik. Kompetensi kepribadian merupakan

kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, menjadi teladan peserta didik dan berakhlak mulia. Kompetensi profesional berkaitan dengan kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam. Kompetensi sosial adalah kemampuan guru untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar.

Menurut Wijaya 1988 (Sumantri dan Yatimah, 2017) inovasi adalah upaya memperkenalkan berbagai hal yang baru dengan maksud memperbaiki apa-apa yang sudah terbiasa demi tibulnya praktik yang baru baik dalam metode ataupun cara-cara bekerja untuk mencapai tujuan. Menurut Rogers (2003) *innovation is an idea, practice, or object that is perceived as a new by an individual or other unit of adoption*. Menurut Sa'ud (2015) inovasi ialah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa hasil *invention* maupun *discovery*. *Invention* merupakan penemuan suatu yang benar-benar baru, artinya hasil kreasi manusia. *Discovery* adalah penemuan sesuatu yang sebenarnya benda atau hal yang ditemukan itu sudah ada, tetapi belum diketahui orang. Dari ketiga definisi inovasi tersebut dapat disimpulkan bahwa inovasi merupakan suatu ide, hal-hal yang praktis, metode, cara, barang-barang, kejadian yang dirasakan atau diamati sebagai hal baru bagi seseorang ataupun kelompok orang guna mencapai tujuan.

Dengan ada teknologi dan tuntutan inovasi diperlukan definisi pembelajaran. Menurut Abidin (2014) pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dibawah bimbingan, arahan, dan motivasi guru (Abidin, 2014). Menurut Sagala (2014) pembelajaran

ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Menurut Daryono dan Karim (2017) pembelajaran inovatif bila dilakukan dapat menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan. Pembelajaran dilakukan dengan cara madukan media berbasis teknologi. Gunakan metode metode, bahan ajar, dan perangkat pembelajaran dengan cara yang inovatif yang berbeda dengan yang pernah dilakukan sebelumnya. Menurut Burhanudin 2014 (Rohaeti, dkk., 2019) pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang dikemas oleh pembelajar atas dorongan gagasan barunya yang merupakan produk dari *learning how to learn* untuk melakukan langkah-langkah belajar sehingga memperoleh kemajuan hasil belajar. langkah-langkah pembelajaran inovatif adalah sebagai berikut:

- 1) Guru melibatkan siswa dalam kegiatan pengembangan pemahaman dan kemampuan dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
- 2) Guru membangkitkan semangat siswa dengan menggunakan alat bantu termasuk lingkungan sebagai sumber belajar agar menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
- 3) Guru memajang bukubuku dan bahan ajar agar kelas lebih menarik.
- 4) Guru menerapkan metode mengajarkooperatif dan interaktif.
- 5) Guru mendorong siswa menemukan penyelesaian masalah, mengungkapkan gagasan, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolah

Menurut Jennifer Nichols (Daryanto dan Karim, 2017) prinsip pembelajaran yang harus dipenuhi dalam proses pembelajaran yaitu *instruction should be student-centred, education should be collaborative, learning should have*

context, dan schools should be integrated with society. Guru mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa ditempatkan sebagai subyek pembelajaran. Siswa diharapkan dapat mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan kapasitas dan tingkat perkembangan berfikirnya. Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar (PP 14 Tahun 2005). Dalam merancang pembelajaran guru dapat menggunakan model Assure (Pribadi, 2011). Langkahlangkah assure mulai dari *analyze learner characteristic, state objective, select method, media and learning materials, utilize materials, require learner participation, and evaluate and revicce.* Menganalisis karakteristik peserta didik meliputi karakteristik umum, khusus, gayabelajar, dan motivasi.

Merumuskan tujuan pembelajaran yaitu merumuskan tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik dengan cara mendeskripsikan tentang kompetensi yang ingin dicapai. Kompetensi dimaksud dapat berupa ranah kognitif, afektif, ataupun psikomotorik. Memilih metode, media, materi pelajaran merupakan tiga komponen yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran meliputi presentasi, demonstrasi, tutorial, latihan berulang, diskusi, pemecahan masalah, penemuan, dan belajar kooperatif. Media yang digunakan dalam pembelajaran bisa beragam seperti media cetak, pameran, audio, video, multimedia, dan net atau web. Penggunaan media ini tergantung kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta ketersediaanya di lingkungan

sekolah. Materipelajaran yang akan disampaikan dapat berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam memanfaatkan media pembelajaran dikenal pernyataan bahwa media adalah pesan itu sendiri (medium is a message). Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran beragam mulai dari teks, suara, visual, gambar bergerak, komputer multimedia, dan jaringan komputer. Dalam rancangan pembelajaran yang baik sudah disusun kegiatan apa saja yang perlu dilakukan oleh peserta didik maupun guru di dalam kelas. Guru perlu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran pada setiap langkah pembelajaran.

Evaluasi hasil belajar dapat digunakan sebagai bentuk evaluasi untuk menilai kompetensi yang disusn dalam tujuan pembelajaran. Alat evaluasi yang digunakan harus memberikan informasi akurat tentang pencapaian tujuan pembelajaran. Agar para peserta didik dilatih untuk dapat berkolaborasi dengan teman sekelasnya atau teman sekolahnya ataupun dengan sekolah lainnya. Kegiatan yang dapat dilakukan berupa proyek agar peserta didik dapat menghargai kekuatan dan talenta setiap orang. Guru dapat menggunakan pembelajaran kooperatif, misal metode student team achievement division, jigsaw, team games tournamen, dll.

Menurut Johnson, dkk (2010) di setiap kelas, dalam mata pelajaran apapun, guru mempunyai pilihan untuk menyusun pelajaran supaya para peserta didik dapat melakukan kegiatannya. Kegiatan yang dapat dilakukan siswa berupa kompetisi, individuisme, atau kooperasi. Bila peserta didik berada dalam perjuangan antara menang-kalah untuk melihat siapa yang terbaik, maka pembelajaran seperti ini merupakan pembelajaran bentuk kompetisi atau persaingan. Bila

peserta didik diminta bekerja secara mandiri dengan tingkat kemampuan dan ruang gerak masing-masing untuk mencapai kriteria keunggulan, maka peserta didik berada dalam belajar secara individual. Bila peserta didik belajar secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok kecil dan semua anggota kelompok menguasai materi yang diajarkan, maka siswa berada dalam pembelajaran kooperasi. Dalam pembelajaran di kelas semua ini tergantung pada guru akan memilih pembelajaran yang sesuai dengan metode, materi, dan lingkungan yang telah dirancangsebelumnya.

3.1. Pembelajaran Memiliki Konteks

Menurut DePotter, dkk (2000) konteks adalah latar untuk pengalaman anda berupa keakraban ruang orkestra (lingkungan), semangat konduktor dan para pemain musiknya (suasana), keseimbangan instrumen dan musisi dalam bekerjasama (landasan), dan interpretasi sang maestro terhadap lembara musik (rancangan). Pada saat merancang pembelajaran para guru memikirkan keterkaitan materi yang akan disajikan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, serta metode yang memungkinkan para peserta didik terhubung dengan dunia nyata, sehingga para peserta didik dapat menemukan nilai-nilai, makna, dan keyakinan atas materi yang disajikan serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam menilai peserta didik, guru mengaitkan kinerja siswa dengan dunia nyata. Komponen-komponen ini berpadu untuk menciptakan pengalaman bagi para peserta didik

4. KESIMPULAN

Guru dapat melibatkan peserta didik dalam kegiatan di masyarakat dalam program kesehatan, pendidikan, lingkungan hidup. Atau mengunjungi panti-panti asuhan untuk melatih kepekaan empati dan kepedulian sosial.

Guru juga dapat meminta para peserta didik untuk memanfaatkan teknologi yang ada untuk terlibat dalam kegiatan positif tidak hanya di lingkungan tempat tinggal tetapi juga di tempat yang lain. Semua kegiatan ini dibawah bimbingan guru untuk mengontrol aktivitas peserta didik agar terarah dan bermanfaat.

<https://sevima.com/perguruan-tinggi-menghadapi-era-society-5-0/>
<https://www.kompasiana.com/serianjani/5cebf08faa3ccd3c0e630b44/melalui-pendidikan-persiapkan-diri-hadapi-society-5-0>

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama
- Daryanto dan Syaiful Karim. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Johnson, dkk. (2010). *Colaborative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama*. Bandung: Nusa Media.
- Nugroho, R.A. (2019). *HOTS (Higher Order Thingking Skills) Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi: Konsep, Pembelajaran, Penilaian, Penyusunan Soal Sesuai HOTS*. Jakarta: Grasindo
- Rifma. (2016). *Optimalisasi Pembinaan Kompetensi Pedagogik: Dilengkapi Model Pembinaan Kompetensi Pedagog*
- Rogers, E.M. (2003). *Diffusion of Innovations*. Fifth Edition. New York: Free Press.
- Rohaeti, E.E.,dkk. (2019). *Pembelajaran Inovatif Matematika Bernuansa Pendidikan Nilai dan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- <https://www.alinea.id/kolom/pendidikan-untuk-menyambut-masyarakat-5-0-b1XcI9ijL>
- <https://www.kompas.com/edu/read/2020/04/03/162000071/hadapi-revolusi-industri-40-dunia-pendidikan-harus-bagaimana>