

SOSIALISASI DALAM MENINGKATKAN MUTU DAN PERAN SISWA MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN DI ERA GLOBALISASI DIGITAL 5.0 PADA SMK BSI PALEMBANG

Januar Ida Wibowati¹, Irian Nasri², Hendriansyah³, Faridatul Munawaroh⁴, Nurussama⁵, Zet Abdullah⁶, Akhmad Sayuti⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} AMIK Bina Sriwijaya

idaunpal28@gmail.com¹, iriannasri1201@gmail.com², hendriansyah1977@gmail.com³,
kha.dijah6731@gmail.com⁴, nurunuruu@gmail.com⁵, zet354trig@yahoo.com⁶,
macesmad@gmail.com⁷

ARTICLE INFO

Keywords:

*Learning Strategies,
Multimedia
Learning Media,
Society 5.0*

Abstract

Educators' strategies for using multimedia learning media in the era of society 5.0, society 5.0 in the world of education can be interpreted as a human-centered and technology-based learning concept. Educators have autonomy in choosing learning strategies to create active learning. Involvement of teachers and students in the learning process by exploring, discovering, discussing, thinking critically and innovating in the use of technology. Students have a very important role in facing education in the era of society 5.0, where students are required to think critically, creatively, and be able to come up with new ideas or innovations in a society that is presented with digital technology. With the emergence of the era of society 5.0, it has had a huge influence on the world of education. The challenges faced are not easy, therefore students must be wise in utilizing digital technology today for the advancement of the world of education. This research is library research using secondary data because it is very appropriate to the research topic such as the era of society 5.0, the nature of education, and the role of students. This research discusses how students are able to adapt, be sensitive to the world of education, be creative and innovative by coming up with various new innovations to support the world of education so that it can compete globally.

Kata Kunci:

*Strategi
pembelajaran,
Media
Pembelajaran
Multimedia, Society
5.0.*

Abstrak

Strategi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran multimedia di era *society* 5.0, *society* 5.0 dalam dunia pendidikan dapat diartikan sebagai konsep pembelajaran yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Pendidik memiliki onotomi dalam memilih startegi pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang aktif. Keterlibatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara menggali, menemukan, berdiskusi, berfikir kritis, dan inovasi dalam pemanfaatan teknologi. Siswa memiliki peran yang sangat penting dalam menghadapi pendidikan pada era *society* 5.0, dimana siswa dituntut untuk berfikir kritis, kreatif, serta mampu memunculkan ide-ide atau inovasi baru di tengah-tengah masyarakat yang disugukan dengan teknologi digital. Dengan kemunculan era *society* 5.0 ini telah memberi pengaruh yang sangat besar terhadap dunia pendidikan. Tantangan yang dihadapi pun sangat lah tidak mudah, oleh karena itu mahasiswa harus bijak dalam memanfaatkan teknologi digital pada masa kini demi kemajuan dunia pendidikan. Penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka (*Library Research*) dengan menggunakan data sekunder dikarenakan sangatlah sesuai dengan topik penelitian tersebut seperti era *society* 5.0, hakikat pendidikan, serta peran siswa. Penelitian ini membahas mengenai bagaimana mahasiswa mampu beradaptasi, peka terhadap dunia pendidikan, kreatif dan inovatif dengan memunculkan berbagai inovasi-inovasi baru untuk menunjang dunia pendidikan agar mampu bersaing secara global.

Corresponding Author: idaunpal28@gmail.com

Accepted Journal : 12 Oktober 2023

Reviewed Journal : 26 Oktober 2023

Published Journal : 03 November 2023

1. PENDAHULUAN

Kata teknologi merupakan suatu hal yang lumrah terdengar di kalangan masyarakat entah itu di kota-kota besar maupun di kota-kota kecil, karena penggunaan teknologi sudah menjadi kebutuhan dalam keseharian bagi masyarakat tanpa mengenal waktu dan dimanapun pada zaman ini. Tidak hanya itu saja, penggunaan teknologi banyak diaplikasikan dalam segala bidang untuk mendapatkan suatu informasi dan berkomunikasi secara langsung maupun tidak langsung. Bidang pendidikan merupakan suatu lembaga yang memiliki struktur teratur di dalamnya pada mata pelajaran dengan contoh pendidikan agama Islam yang diampu sejak dini untuk mengatur tingkah laku manusia dalam bersosial, sehingga bisa membedakan mana yang benar dan mana yang salah dalam bersosialisasi tanpa harus melanggar aturan.

Pendidikan merupakan suatu proses berkembangnya pola pikir dengan memunculkan suatu ide atau gagasan. Pendidikan juga suatu usaha dalam bentuk belajar untuk mengembangkan potensi yang dimiliki (Masang, 2021). Selain itu sebagai salah satu bentuk pengimplementasi cara memanusiakan manusia (Nurmalit, 2019). Mengembangkan sikap dan tingkah laku siswa melalui pendidikan formal maupun non formal (Ibrahim, 2013). Dan dengan pendidikan, manusia dalam menjalankan segala aktivitasnya didasarkan pada nilai moral yang dimilikinya (Imelda, 2017). Pendidikan berfungsi membentuk karakter dan pribadi mahasiswa dalam mencerdaskan para penerus bangsa. Terciptanya kehidupan yang saling melengkapi di dalam masyarakat yang majemuk (Ibrahim, 2013). Selain itu, mengembangkan potensi siswa yang berlandaskan ilmu agama, cakap dalam berbicara, kreatif dan inovatif di tengah-tengah masyarakat yang demokratis serta bertanggung jawab (Ar-kam dan Mustikasari, 2021). Mahasiswa harus mempersiapkan diri agar dapat hidup di masyarakat yang heterogen dengan menjalankan keahliannya sesuai potensi yang dimiliki (Rasyid, 2019). Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Teknologi informasi merupakan perkembangan sistem informasi dengan menggabungkan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi.

Dalam menghadapi era *society* 5.0, dunia pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas SDM. Selain pendidikan beberapa elemen dan pemangku kepentingan seperti pemerintah, Organisasi Masyarakat (Ormas) dan seluruh masyarakat juga turut andil dalam menyambut era *society* 5.0 mendatang. Revolusi Industri 5.0 **membawa inovasi teknologi yang memungkinkan penyediaan pendidikan yang lebih luas dan fleksibel**. Misalnya, platform pembelajaran *online*, kursus daring, dan konten pendidikan digital memungkinkan akses pendidikan yang lebih mudah dan terjangkau bagi individu di seluruh dunia “Untuk menghadapi era *society* 5.0 ini satuan pendidikan pun dibutuhkan adanya perubahan paradigma pendidikan. Diantaranya pendidik meminimalkan peran sebagai *learning material provider*, pendidik menjadi penginspirasi bagi tumbuhnya kreativitas peserta didik. Pendidik berperan sebagai fasilitator, tutor, penginspirasi dan pembelajar sejati yang memotivasi peserta didik untuk “Merdeka Belajar,” Kehadiran revolusi industri 5.0 memberikan kontribusi besar terhadap pendidikan Indonesia. Salah satunya adalah **adanya inovasi pembelajaran yang berbasis teknologi yang memudahkan siswa dalam belajar tanpa mengenal ruang, waktu dan tempat**. Kehadiran teknologi informasi juga memiliki dampak terhadap perubahan seluruh aspek kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dengan peserta

didik pada suatu lingkungan belajar.

Perkembangan teknologi komunikasi mempengaruhi cara kita berinteraksi. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi komunikasi salah satunya adalah internet yang mempengaruhi setiap bidang kehidupan manusia. Interaksi sosial dapat dengan mudah terjadi dengan adanya internet. Perusahaan telekomunikasi menciptakan banyak fitur atau aplikasi untuk memudahkan berkomunikasi dengan adanya media sosial. Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan memahami, menganalisis, menilai, mengatur, mengevaluasi informasi dengan menggunakan teknologi atau media digital. Literasi digital sangat relevan dengan perkembangan teknologi informasi yang terjadi saat ini.



Gambar 1. Peserta Sosialisasi Pengabdian di SMK BSI Palembang

2. METODE

Metode yang digunakan yaitu metode ceramah dan demonstrasi. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan sosialisasi dalam meningkatkan mutu dan peran siswa melalui strategi pembelajaran di Era Globalisasi 5.0 kepada siswa SMK BSI Palembang. Persiapan kegiatan yang telah disusun oleh tim pelaksana pengabdian bagi mahasiswa dan sepakat untuk melakukan kegiatan pengabdian. Rincian persiapan kegiatan pengabdian ini disajikan secara rinci pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian AMIK Bina Sriwijaya (12 Agustus 2023)

No.	Hari/Tanggal	Pukul	Narasumber	Materi
1	Sabtu/12-8-2023	07.00-08.00	Ibnu Aqil, S.Kom., M.Kom (Direktur AMIK Bina Sriwijaya)	Pembukaan Sosialisasi Pengabdian
		08.00-12.00	Dosen Bidang Komputer Dosen Bidang Manajemen Dosen Bidang Bahasa Inggris	Sosialisasi dalam meningkatkan mutu dan peran siswa melalui strategi pembelajaran di era globalisasi 5.0 pada SMK BSI Palembang

Sumber: Data Primer, 2023

Metode yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi dalam meningkatkan mutu dan peran siswa melalui strategi pembelajaran di Era Globalisasi 5.0 di SMK BSI Palembang dengan menggunakan *Blended learning*. Metode *Blended learning* merupakan pembelajaran

campuran yang menggabungkan metode pembelajaran langsung (*synchronous*) dan metode pembelajaran mandiri/tidak langsung yang dapat dilakukan kapan saja (*Asynchronous*). Metode pembelajaran *blended learning* dipercaya menjadi solusi terbaik saat pembelajaran PJJ seperti saat ini. Terdiri dari :

1. Adanya interaksi antara pengajar dan siswa
2. Pengajaran pun bisa secara *online* ataupun tatap muka langsung
3. *Blended Learning = combining instructional modalities* (or delivery media),
4. *Blended Learning = combining instructional method*

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada tanggal 12 januari 2023 bertempat di Aula SMK Bina Sriwijaya Indonesia (BSI) dan pelaksanaan pendampingan kepada peserta sosialisasi dilaku kan selama 1 (satu) hari. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan sosialisasi ini sebagai referensi terdiri dari 82 peserta yang merupakan siswa dari SMK Bina Sriwijaya Indonesia (BSI) Palembang. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan secara tatap muka (offline) di Aula SMK BSI Palembang.

Tahapan penyampain materinya yaitu :

1. Pemberian materi kepada peserta menggunakan metode ceramah;
2. Pendampingan kepada peserta selama 1 (satu) hari



Gambar 2. Sosialisasi Metode Pembelajaran

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perguruan tinggi kepada masyarakat, baik berupa materi ataupun dalam bentuk non materi agar menjembatani kajian-kajian teoritis dengan masalah kontekstual masyarakat. Pengabdian kepada masyarakat selain merupakan kewajiban khusus dalam tri dharma perguruan tinggi juga sekaligus menjadi penyeimbang keterampilan akademis dengan keterampilan sosial warga perguruan tinggi sehingga menghasilkan generasi yang cerdas dan memiliki kepekaan untuk berpartisipasi nyata mengatasi permasalahan yang dihadapi masyarakat.

Pembangunan bidang pendidikan tentunya memiliki lingkaran yang sangat sempit menurut beberapa kalangan mahasiswa oleh karena itu PKM ini dilakukan untuk membuka cakrawala berpikir mahasiswa untuk mengenal dunia luar khususnya dalam perencanaan masa depan melalui pengenalan dunia kerja diluar kompetensi dan disiplin ilmu yang sedang

mereka tekuni saat ini. Kegiatan ini diawali dengan kegiatan seminar, berupa pemberian pelatihan dengan materi kemampuan menanggung resiko, kemampuan pantang menyerah, dan pemberian motivasi. Dari kegiatan ini diharapkan pola pikir siswa berubah dengan memiliki mental dan terampil di dalam komputer. Setelah kegiatan ini para siswa diperkenalkan dengan berbagai macam ilmu dan pengalaman serta memperkenalkan beberapa orang narasumber. Motivasi untuk mengembangkan teknologi di era globalisasi saat ini diperlukan bukan hanya oleh rasa percaya diri dalam hal kemampuannya untuk berhasil, namun juga oleh kemampuannya dalam mengakses informasi mengenai strategi pembelajaran di Era Globalisasi 5.0 di SMK BSI Palembang.

Para siswa diperkenalkan dengan berbagai teknologi yang sudah maju untuk mempermudah dan mensosialisasikan kepada siswa pentingnya mengenai komputer di era globalisasi. Adapun beberapa dokumentasi yang dapat ditampilkan adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Dokumentasi Narasumber yang mengisi acara pengabdian



Gambar 4. Dokumentasi peserta pengabdian dari siswa SMK BSI Bina Sriwijaya

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian bagi siswa terlaksana dengan baik tanpa ada hambatan yang berarti karena tujuan dari penyelenggaraan kegiatan sosialisasi pengabdian ini tercapai dan secara keseluruhan upaya memberikan pengalaman pada siswa yang kurang berpengalaman tentang dunia teknologi, sehingga pengalaman yang mereka peroleh ini dapat menunjang kreatifitas yang tinggi dan menjadi sesuatu yang luar biasa.

Ada beberapa peran yang harus dimiliki sebagai seorang siswa dalam menghadapi pendidikan di era *society* 5.0 antara lain sebagai berikut:

1. *Agent of Change* (Agen perubahan)

Agent of Change merupakan kesadaran jiwa, peka, peduli, dan punya imajinasi yang mengarah pada perubahan yang lebih baik. siswa sebagai agen perubahan tidak hanya menjadi penggagas perubahan, ia harus menjadi pelaku dari perubahan tersebut (Cahyono, 2019). Menurut Rochanah (2020) siswa sebagai *Agent of Change* ialah orang-orang yang bertindak sebagai pemicu terjadinya perubahan yang dampaknya bisa menimbulkan dampak positif atau bahkan dampak negatif. Dengan demikian peran siswa dalam menghadapi pendidikan di era *society* 5.0 ialah sebagai *Agent of Change* (Agen perubahan) yang mana siswa harus mampu dan membawa pendidikan ini ke ranah yang lebih baik.

2. *Social Control* (Kontrol Sosial)

Social Control bagi siswa ialah mereka harus melakukan *control* terhadap hal-hal yang bertentangan dengan nilai keadilan baik di sekolah maupun di masyarakat. Menurut Jannah & Sulianti (2021) ketika pemerintah membuat kebijakan yang tidak sesuai dengan cita-cita dan nilai luhur bangsa, maka sebagai siswa mempunyai peran penting untuk memperbaiki kebijakan peraturan tersebut agar selaras dengan cita-cita dan nilai luhur bangsa. Peran siswa sebagai *control social* terlihat ketika terjadinya suatu hal yang ganjil atau simpang siur di perguruan tinggi ataupun di masyarakat (Cahyono, 2019). Dengan demikian, siswa sebagai *social control* harus peka dan peduli terhadap hal sekitar yang di rasa tidak sejalan atau tidak selaras dengan cita-cita dan nilai-nilai bangsa.

3. *Iron Stock* (Generasi Penerus yang Tangguh)

Iron stock ialah siswa diharapkan mampu menjadi manusia-manusia tangguh, cakap, inovatif, serta memiliki akhlak mulia. Siswa sebagai *iron stock* artinya siswa calon pemimpin bangsa di masa depan dapat menggantikan generasi sebelumnya dan melanjutkan tongkat estafet kepemimpinan (Najirah, 2021).

DAFTAR PUSTAKA

- Arkam, R. dan Rizki Mustikasari (2021). Pendidikan anak menurut syaikh muhammad syakir dan relevansinya dengan tujuan pendidikan di indonesia. MENTARi, 1(1), 2-8. Refried from <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/45>
- Aldianto, L., Mirzanti, I. R., Sushandoyo, D., & Dewi, E. F. (2018). Pengembangan Science Dan Technopark Dalam Menghadapi Era Industri 4.0 - Sebuah Studi Pustaka.
- Astutia, Waluyab, Asikin. (2019). Strategi Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. Proseding Universitas Semarang. ISSN (2686-6404).
- Cahyono, H. (2019). Peran mahasiswa di Masyarakat. De Banten-Bode: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Setiabudhi, 1(1), 32-41. Refried from <file:///C:/Users/user/Downloads/34-Article%20Text-40-1-10-20191218.pdf>
- Fatimaningrum, A. S. (2011). Karakteristik Guru Dan Sekolah Yang Efektif Dalam Pembelajaran. Majalah Ilmiah Pembelajaran, 7(2).
- Indriani. Susi. (2019). Memajukan Inovasi Pembelajaran di Era *Society* 5.0. Akademia.Smol.id
- Monovatra, Dkk. 2019. Generasi Milineal yang Siap Menghadapi Era Revolusi Digital (*Society* 5.0 dan Revolusi Industri 4.0) di Bandung Pendidikan Melalui Pengembangan Sumber DayaManusia. Proseding Universitas Negeri Semarang. ISSN : 2686-6404
- Kemendikbud (2017). Penguatan Pendidikan Karakter (L. Muliastuti, Ed.). Jakarta: Kemendikbud.

- Kuncoro, A. (2019). Revolusi Industri 4.0 Dan Dampaknya Terhadap Perekonomian Indonesia Nino.Harian Kompas,P.6. <https://doi.org/10.1017/Cbo9781107415324.004>
- Setiawan, Lenaati. (2020). Peran Dan Strategi Perguruan Tinggi Dalam Menghadapi Era *Society* 5.0. Journal of Computer, Information System, & Technology Management. *Online* ISSN: 2615-7357 Vol. 3, No. 1.
- Prasetyo, H., & Sutopo, W. (2018). Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek Dan Arah Perkembangan Riset. Jurnal Teknik Industri, 13(1), <https://doi.org/10.2307/1782970>