

MEMANFAATKAN MEDIA ICT DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN DI ERA HUMAN SOCIETY 5.0

David Eka Farana¹, Adzis Wiranto², Siti Kalimah³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Cirebon,
e-mail: davidekafarana199@gmail.com, Telp: +6283824765777

Abstrak: Era *human society 5.0*, Guru harus memiliki keterampilan dibidang digital dan berpikir kreatif. Ada hal yang harus dimanfaatkan pendidik di era *society 5.0*. yaitu *Internet of things (IOT)* pada dunia Pendidikan. Dalam penelitian yang kami lakukan di kelas 5 SD Negeri 1 Palimanan Barat, Bapak Sujadi S.pd selaku wali kelas menggunakan ICT Sebagai media pengantar pembelajaran. *Information and communication technology (ICT)* menjadi kebutuhan yang mendasar dalam menentukan kualitas dan efektifitas proses pembelajaran. Bapak Sujadi menggunakan media audio visual sebagai media pengantar pembelajaran yang ditampilkan didepan kelas dengan melalui infokus. Fokus Penelitian dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana Fungsi ICT dalam Pembelajaran. 2) Bagaimana Langkah-Langkah Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis ICT. 3) Apa Kekurangan dan Kelebihan Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Siswa dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini sebagai berikut: 1) Fungsi ICT dalam Pembelajaran ICT di, yaitu: a) Sebagai alat bantu yang memudahkan siswa memahami pelajaran, b) Sebagai media yang membantu siswa untuk lebih aktif belajar, c) Mampu menumbuhkan minat siswa belajar, d) Memperluas wawasan siswa tentang pembelajaran. 2) Langkah-langkah guru dalam meningkatkan mutu pendidikan siswa melalui pembelajaran berbasis ICT, yaitu: a) Menyiapkan perlengkapan media ICT, b) Pembelajaran menggunakan media ICT. 3) Kelebihan pembelajaran berbasis ICT terhadap siswa dalam meningkatkan mutu Pendidikan, Kelebihan dari pembelajaran berbasis ICT diantaranya siswa lebih aktif, mempermudah proses pembelajaran, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

Kata kunci: Information and communication technology, Human society, Mutu pendidikan

Abstract: *In the era of human society 5.0, teachers must have skills in the digital field and think creatively. There are things that educators should take advantage of in the era of society 5.0. namely the Internet of things (IOT) in the world of education. In the research we conducted in grade 5 of the State Elementary School 1 Palimanan Barat, Mr. Sujadi S.pd as the homeroom teacher used ICT as a medium of instructional introduction. Information and communication technology (ICT) is a fundamental requirement in determining the quality and effectiveness of the learning process. Mr. Sujadi uses audio-visual media as an introductory learning media that is displayed in front of the class through infocus. The focus of the research in this study are: 1) How does ICT function in learning. 2) What are the Teacher's Steps in Improving the Quality of Student Education Through ICT-Based Learning. 3) What are the Disadvantages and Strengths of ICT-Based Learning for Students in Improving the Quality of Education. In this study, researchers used descriptive qualitative research. The data collection uses observation, interviews and documentation. The results of this study are as follows: 1) The function of ICT in learning ICT in, namely: a) As a tool that makes it easier for students to understand the lesson, b) As a medium that helps students to be more active in learning, c) Able to foster student interest in learning, d) Broaden students' knowledge about learning. 2) Teacher steps in improving the quality of student education through ICT-based learning, namely: a) Preparing ICT media equipment, b) Learning using ICT media. 3) The advantages of ICT-based learning*

for students in improving the quality of education. The advantages of ICT-based learning include students being more active, simplifying the learning process, and making learning fun.

Keywords: *Information and communication technology, human society, quality of education*

PENDAHULUAN

Society 5.0 didefinisikan sebagai sebuah masyarakat yang berpusat pada manusia yang menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial melalui sistem yang mengintegrasikan ruang maya dan ruang fisik. Di era *society 5.0*, Guru harus memiliki keterampilan dibidang digital dan berpikir kreatif. Oleh karena itu ada tiga hal yang harus dimanfaatkan pendidik di era *society 5.0*. diantaranya *Internet of things* pada dunia Pendidikan (IoT), *Virtual/Augmented reality* dalam dunia pendidikan, Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan untuk mengetahui serta mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh pelajar.

Guru juga harus memiliki kecakapan hidup abad 21 yaitu memiliki kemampuan *leadership, digital literacy, communication, emotional intelligence, entrepreneurship, global citizenship, team working* dan *problem solving*. Fokus keahlian bidang pendidikan abad 21 saat ini dikenal dengan 4C yang meliputi *creativity, critical thinking, communication* dan *collaboration*. Tenaga pendidik di abad *society 5.0* ini harus menjadi guru penggerak yang mengutamakan murid dibandingkan dirinya, inisiatif untuk melakukan perubahan pada muridnya, mengambil tindakan tanpa disuruh, terus berinovasi serta keberpihakan kepada murid.

Guru sebagai seorang pendidik mempunyai peran sebagai pembimbing karena guru mengarahkan peserta didik dalam melakukan proses kegiatan belajar mengajar. Guru menciptakan keadaan dimana peserta didik merasa bahwa *skill* dan *achievement* yang dicapai bisa dihargai dan mendapatkan perhatian sehingga guru dapat memotivasi peserta didik untuk terus berprestasi. Guru sebagai seorang pendidik mempunyai peran sebagai pembimbing karena guru mengarahkan peserta didik dalam melakukan proses kegiatan belajar mengajar.

Guru menciptakan keadaan dimana peserta didik merasa bahwa *skill* dan *achievement* yang dicapai bisa dihargai dan mendapatkan perhatian sehingga guru dapat memotivasi peserta didik untuk terus berprestasi. Seorang guru memiliki fungsi yang sangat crucial dalam dunia pendidikan karena seorang guru harus dapat membantu peserta didik untuk menemukan solusi yang memuat inovasi-inovasi dari sumber permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik. Hal ini diharapkan dapat membuat peserta didik semakin bisa terus berinovasi dan semakin kreatif dalam kehidupan nyatanya. Ada banyak cara yang bisa dilakukan guna mempersiapkan peserta didik yang kreatif, inovatif dan berintegrasi.

Dalam penelitian yang kami lakukan di kelas 5 SD Negeri 1 Palimanan Barat, Bapak Sujadi S.pd selaku wali kelas menggunakan ICT Sebagai media pengantar pembelajaran. *Information and communication technology* (ICT) menjadi kebutuhan yang mendasar dalam menentukan kualitas dan efektifitas proses pembelajaran. Pemanfaatan ICT untuk Pendidikan sudah menjadi keharusan yang tidak dapat ditunda-tunda lagi dan saat ini sudah mulai era *human society 5.0*, yang segala sesuatu harus menggunakan teknologi sebagai penyongsong pendidikan. Berbagai aplikasi ICT sudah tersedia dalam masyarakat dan sudah siap menanti untuk dimanfaatkan secara optimal untuk keperluan pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk Pendidikan dapat dilaksanakan dalam berbagai bentuk sesuai dengan fungsinya dalam pendidikan. Menurut Indrajut (2004), fungsi teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan dapat dibagi menjadi tujuh fungsi, yakni: (1) sebagai gudang ilmu, (2) sebagai alat bantu pembelajaran, (3) sebagai fasilitas pendidikan, (4) sebagai standar kompetensi, (5) sebagai penunjang administrasi, (6) sebagai alat bantu manajemen sekolah, dan (7) sebagai infrastruktur Pendidikan. Yang dapat memacu berkembagnya mutu Pendidikan.

LANDASAN TEORI

Peningkatan Sumber Daya Manusia dalam persaingan di kancah internasional di saat ini ada dua prioritas yakni; pertama, proses penggunaan, pembelajaran dan pencetakan karakter mahasiswa di dalam perguruan tinggi. Kedua, pendidikan Indonesia harus mulai merdeka dalam belajar dan menjadikan guru sebagai penggerak. Dari kedua pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam menjalankan proses Pendidikan tidak hanya berfokus kepada kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) melalui konektivitas di segala hal, tetapi juga berfokus kepada komponen manusia sebagai motor penggerak pendidikan.

Pendidikan kita saat ini sudah masuk kedalam era *society 5.0*, dimana era ini menawarkan masyarakat yang berpusat pada keseimbangan. Dimana Internet bukan hanya sebagai informasi melainkan untuk menjalani kehidupan, sebuah era di mana semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri dan perkembangan teknologi dapat meminimalisir adanya kesenjangan pada manusia dan masalah ekonomi pada kemudian hari.

Lantas apa itu masyarakat 5.0 atau bisa disebut *Human society 5.0*? Masyarakat 5.0 adalah masyarakat di mana berbagai kebutuhan yang dibedakan dan dipenuhi dengan menyediakan produk dan layanan yang diperlukan dalam jumlah yang memadai kepada orang-orang yang membutuhkannya pada saat mereka membutuhkannya, dan dimana semua orang dapat menerima layanan berkualitas tinggi dan kehidupannya yang nyaman serta penuh semangat.

Melihat Kembali sejarah manusia, kita dapat mendefinisikan berbagai tahapan masyarakat. Masyarakat 1.0 didefinisikan sebagai kelompok-kelompok orang yang berburu dan berkumpul dalam hidup berdampingan secara harmonis dengan alam; masyarakat 2.0 membentuk kelompok berdasarkan budaya pertanian, peningkatan organisasi dan pembangunan bangsa; Masyarakat 3.0 adalah masyarakat yang mempromosikan industrialisasi melalui revolusi industri, memungkinkan produksi massal; dan Masyarakat 4.0 adalah masyarakat informasi yang menyadari peningkatan nilai tambah dengan menghubungkan aset tidak berwujud sebagai jaringan informasi. Dalam evolusi ini, Masyarakat 5.0 adalah informasi masyarakat yang dibangun di atas Masyarakat 4.0, yang bertujuan untuk masyarakat miskin yang makmur.

Menurut Menurut Kantor Kabinet Jepang, *Society 5.0* didefinisikan sebagai sebuah masyarakat yang berpusat pada manusia yang menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial melalui sistem yang mengintegrasikan ruang maya dan ruang fisik. Lantas mengapa muncul era *society 5.0*? Kajian terhadap era revolusi industri 4.0 yang dinilai berpotensi dalam mendegradasi peran manusia membuat Jepang melahirkan sebuah konsep yaitu *Society 5.0*. Melalui konsep ini diharapkan membuat kecerdasan buatan akan mentransformasi big data yang dikumpulkan melalui internet pada segala bidang kehidupan menjadi suatu kearifan yang baru, dengan harapan untuk meningkatkan kemampuan manusia dalam membuka peluang-peluang bagi manusia. Bertujuan menciptakan masyarakat di mana dapat menyelesaikan berbagai tantangan sosial dengan memasukkan inovasi revolusi industri 4.0 (misal IoT, data besar, kecerdasan buatan (AI), robot, dan berbagi ekonomi) ke dalam setiap industri dan kehidupan sosial. Dengan melakukan hal itu, masyarakat masa depan akan menjadi masyarakat di mana nilai-nilai dan layanan baru diciptakan terus-menerus, membuat kehidupan manusia lebih selaras dan berkelanjutan. Ini adalah Masyarakat 5.0, masyarakat yang super cerdas. Dalam *Society 5.0* dimana komponen utamanya adalah manusia yang mampu menciptakan nilai baru melalui perkembangan teknologi dapat meminimalisir adanya kesenjangan pada manusia dan masalah ekonomi dikemudian hari. Memang rasanya sulit dilakukan di negara berkembang seperti Indonesia, namun bukan berarti tidak bisa dilakukan karena saat ini Negara Jepang sudah membuktikannya sebagai Negara dengan teknologi yang paling maju.

Untuk menghadapi Society 5.0, pendidikan adalah hal yang paling utama. Ada sepuluh kemampuan yang disebutkan dalam forum ekonomi dunia dan tiga dari 10 kemampuan primer tersebut adalah yaitu *problem solving skills*, *critical thinking skills*, dan *creative thinking skills*. Dalam memenuhi tiga kemampuan primer tersebut ada beberapa hal yang perlu kita persiapkan untuk masa depan mereka. Kita harus membekali peserta didik dengan cara berpikir kritis, analitis, dan kreatif bukan hanya kemampuan kognitive mereka.dengan memiliki cara berpikir tingkat tinggi atau High Order Thinking Skills, peserta didik bisa memahami konsep pengetahuan yang tidak hanya sebatas mengetahui saja tapi sudah pada level mengembangkan, mempresentasikan atau mengkreasikan. Untuk mengembangkan ide kritis peserta didik ada beberapa model dalam proses kegiatan belajar mengajar yang bisa kita terapkan misalnya *Inquiry Learning*, *Discovery Learning*, *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning* Agar kemampuan HOTS peserta didik bisa terus diimplementasikan, guru harus memperkenalkan, mengembangkan dan memberikan penjelasan dengan contoh-contoh yang lebih *real* yang ada di kehidupan nyata mereka. Sehingga peserta didik dapat mengerti masalah-masalah apa saja yang ada di sekitar mereka dan juga bisa memahami solusi untuk dalam permasalahan-permasalahan yang mereka hadapi. Inovasi dalam Masyarakat 5.0 akan mencapai masyarakat berwawasan ke depan yang memecah rasa stagnasi yang ada. Masyarakat yang anggotanya saling menghormati satu sama lain, dan masyarakat di mana setiap orang dapat memimpin kehidupan yang aktif dan menyenangkan.

Seorang guru memiliki fungsi yang sangat *crucial* dalam dunia pendidikan karena seorang guru harus dapat membantu peserta didik untuk menemukan solusi yang memuat inovasi-inovasi dari sumber permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik. Hal ini diharapkan dapat membuat peserta didik semakin bisa terus berinovasi dan semakin kreatif dalam kehidupan nyatanya. Ada banyak cara yang bisa dilakukan guna mempersiapkan peserta didik yang kreatif, inovatif dan berintegrasi. Selanjutnya, dengan adanya koneksi internet dalam teknologi, hal ini sangat memungkinkan pengajar dan peserta didik menjadi lebih kreatif dalam mencari bahan untuk pengajaran, media pembelajaran dengan menggunakan video melalui pengaksesan website-website yang tersedia dalam internet.

Bagaimana menggunakan sebuah teknologi untuk Pendidikan di era *human society 5.0*? dengan menggunakan ICT. apa itu ICT? Information and Communication Technologies (ICT) merupakan media atau bantu untuk melakukan kegiatan seperti pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi. ICT terdiri dari dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan pengertian untuk teknologi komunikasi yaitu semua hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat lainnya. Sehingga teknologi informasi dan komunikasi memiliki pengertian yang sangat luas yaitu semua kegiatan yang berkaitan dengan pemrosesan, manipulasi data, pegelolaan, pemindahan informasi. ICT sangat diperlukan dalam pembelajaran di era sekarang ini. Dengan prinsip penggunaan ICT yang efektif dan efisien, optimal, menarik, dan merangsang daya kreativitas, ICT menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan di berbagai bidang pendidikan karena meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

METODE

Metode merupakan suatu cara yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan, sedangkan penelitian merupakan sarana untuk mencari kebenaran. Pada dasarnya penelitian ini upaya mengumpulkan data yang akan dianalisis. Dalam penelitian ini, peneliti memilih metode deskriptif kualitatif sebuah metode yang efektif untuk tujuan mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada. Jenis penelitian

deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan sejala deskriptif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif kerap digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial. Jenis penelitian deskriptif kualitatif merupakan gabungan penelitian deskriptif dan kualitatif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif menampilkan hasil data apa adanya tanpa proses manipulasi atau perlakuan lain. Bagi Anda yang sedang mencari metode penelitian, jenis penelitian deskriptif kualitatif bisa menjadi pertimbangan.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Mukhtar (2013: 28) mengatakan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang mendeskripsikan seluruh gejala atau keadaan yang ada dan apa adanya. Menurut 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.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 9 Juni 2021 di kelas 5 SD Negeri 1 Palimanan Barat dengan Bapak Sujadi S.Pd selaku wali kelas 5 yang juga sebagai responden bagi kami untuk menggali ilmu serta informasi dari beliau dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kelas 5 itu sendiri terdiri dari 2 kelas rombel, yaitu kelas 5A yang terdiri dari 28 siswa dan kelas 5B yang terdiri dari 27 siswa. Berdasarkan keterangan di atas, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk menghasilkan uraian atau deskripsi yang mendalam tentang guru kreatif di era *society 5.0*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Palimanan Barat adalah kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran ICT dalam meningkatkan mutu Pendidikan. SD Negeri 1 Palimanan Barat sendiri memiliki alat-alat untuk menunjang pembelajaran dan dapat digunakan dengan baik oleh pendidik. Mengerucut pada kelas 5 dengan wali kelas bapak Sujadi S.Pd, Beliau menggunakan alat pelajaran dengan maksimal. Dengan menggunakan media proyektor, laptop, speaker serta layar dari kain yang beliau buat sendiri. Bapak Sujadi S.Pd membuat suasana pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dengan menampilkan video-video pembelajaran yang unik dan kreatif.

Nomor		Nama Barang	Jumlah	Keadaan			Ket.
Urt	Kode			Baik	Sedang	Rusak	
1		Infocus/Proyektor	1	1			
2		Layar	1	1			
3		Microphone	1	1			
4		Speaker / Salon	2	2			
5		Tape recorder	1	1			
6		Peta Indonesia	1			1	
7		Peta Sejarah Kerajaan	1		1		
8		Penggaris panjang	2		1		
9		Busur derajat	1		1		
10		jangka	1		1		

Gambar 1. Daftar Inventaris alat pelajaran.

Dengan menggunakan teknologi seperti ini, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Pendidikan yang mengutamakan kreativitas bisa membuat hidup peserta didik menjadi lebih berwarna, karena peserta didik bisa mendapatkan sesuatu yang lebih variative namun tidak monoton. Karena rutinitas yang monoton bisa

membuat anak didik lebih cepat bosan dibandingkan melakukan hal-hal yang lebih variatif karena bisa memberikan sesuatu yang baru dan *fresh* dalam kehidupan mereka.

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton karena bapak Sujadi S.Pd memaksimalkan ide-ide kreatifnya. Sehingga siswa bisa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Karena sejatinya proses pembelajaran yang baik adalah student-centered bukan teacher-centered. Di era human society yang berlandaskan kekuatan teknologi ini proses pembelajaran yang dikembangkan harus benar-benar diterapkan dalam pembelajaran.



Gambar 2. Video pembelajaran materi kubus.

SIMPULAN

Media pembelajaran yang menarik yang ada di kelas 5 SD Negeri 1 Palimanan Barat dengan wali kelas bapak Sujadi S.Pd membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Tidak monoton sehingga siswa bisa menjadi lebih aktif dan fokus terhadap materi yang diajarkan guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di era teknologi yang dibuktikan dengan nilai-nilai siswa kelas 5 dalam materi volume kubus pembelajaran matematika yang semua siswanya mendapat nilai di atas KKM serta nilai-nilai yang cukup bagus. Yang kita ketahui pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sulit dan cenderung membuat siswa malas menyimak materi.

A photograph of a student's test result sheet. The sheet is white with black text and a table of scores. The table has several columns and rows, with some cells highlighted in yellow. The sheet is placed on a black surface.

Gambar 3. Hasil Nilai siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Chesser, L. (2013). *Modern Trends in Education: 50 Different Approaches To Learning. Teachthought.*
- Farida, Anna, dkk. (2012). *Sekolah yang Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Pengembangan Karakter Siswa.* Bandung: Penerbit Nuansa.
- Fukuyama, M. (2018). *Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society.* Japan SPOTLIGHT, 47-50.

- Hasibuan, Malayu SP. (2003) *Organisasi dan Motivasi Dasar Peningkatan Produktivitas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hayao, K. (2014). *The Japanese prime minister and public policy*. University of Pittsburgh Pre. Keidanren (Japan Business Federation). November 8, 2017. <http://www.keidanren.or.jp/en/policy/csr/>
- Sudibyo, L. (2011) *Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Pendidikan di Indonesia*. Sukoharjo.
- Mukhtar, (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: GP Press Group.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2011). *Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.