

INNOVATIONS OF INDONESIAN LANGUAGE AND LITERATURE LEARNING IN THE ERA OF SOCIETY 5.0.

Emawati

Universitas PGRI Palembang

Posel: emawati@univpgri-palembang.ac.id; emmawatie@gmail.com

Abstract

The purpose of this article was to describe in depth some of the innovations Indonesian language and literature learning in the era of society 5.0. Innovation of Indonesian language and literature learning is important to do because it is relevant to the vision of society 5.0, namely, to create learning transformation. In this era of society 5.0, people become controllers of technology and society is required to think critically, constructively and innovatively. Language as a medium for expressing thoughts, ideas, and feelings can form people's behavior. The behavior is expected to contribute to the learning of Indonesian language and literature and is relevant to the needs of society 5.0. To achieve this goal there are several innovations that can be performed, namely the implementation of HOTS (High Order Thinking Skills), renewal of futuristic learning orientation, determination of appropriate learning models, development of teacher and lecturer competencies, provision of infrastructure and futuristic learning resources.

Keywords: *society 5.0., learning innovation, futuristic*

Abstrak

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan secara mendalam beberapa inovasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada era society 5.0. Inovasi terhadap pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia penting untuk dilakukan karena relevan dengan visi masyarakat 5.0 yaitu, menciptakan transformasi pembelajaran. Pada era society 5.0 ini manusia menjadi pengendali teknologi dan masyarakat dituntut berpikir kritis, konstruktif dan inovatif. Bahasa sebagai media untuk menuangkan pikiran, gagasan, ide dan perasaan dapat membentuk perilaku masyarakat. Perilaku yang diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dan relevan dengan kebutuhan masyarakat 5.0. Untuk mencapai tujuan ini ada beberapa inovasi yang dapat dilakukan diantaranya adalah penerapan HOTS (Higher, Order, Thinking, Skills), pembaharuan orientasi pembelajaran yang futuristik, pemilihan model pembelajaran yang tepat, pengembangan kompetensi guru dan dosen, penyediaan sarana prasarana dan sumber belajar yang futuristik.

Kata Kunci: *masyarakat 5.0., inovasi pembelajaran*

PENDAHULUAN

Konsep society 5.0 pertama kali diperkenalkan oleh negara Jepang pada bulan Januari 2019. Era *Society* 5.0 merupakan penyempurnaan dari konsep-konsep sebelumnya. Sejarah pembentukan masyarakat 5.0. dimulai dari masyarakat 1.0 atau masyarakat berburu. Masyarakat ini berdampingan dengan alam, lahirnya manusia. Setelah itu, perkembangan menuju masyarakat 2.0 atau masyarakat agraris. Masyarakat ini mengintegrasikan teknik bercocok tanam, sekitar abad 1.300 sebelum Masehi. Kemudian masyarakat 3.0, atau masyarakat industri. Masyarakat ini ditandai dengan penemuan mesin uap dan beranjak pada produksi massal. Selanjutnya, masyarakat 4.0 yang dipengaruhi oleh komputer dan distribusi data begitu cepat atau kita menyebutnya sebagai masyarakat informasi. Masyarakat 4.0. terjadi pada pertengahan abad 20. Saat ini, masyarakat informasi tersebut berubah menjadi masyarakat yang mampu memanfaatkan informasi (data, robot, hingga

kecerdasan buatan). Inilah masyarakat 5.0. *Society* 5.0 merupakan era ketika semua teknologi menjadi bagian dari manusia itu sendiri. Internet bukan hanya sekedar untuk berbagi informasi tetapi internet juga dipergunakan untuk menjalani kehidupan.

Pada era *society* 5.0, teknologi digital diaplikasikan pada kehidupan manusia. *Society* 5.0 merupakan penetralisir atas tantangan yang diciptakan pada era industri 4.0. yang menghasilkan berbagai industrialisasi dan inovasi. Pada Era 4.0 terjadi disrupsi pada berbagai sektor dan aktivitas kehidupan manusia, termasuk pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) serta bidang pendidikan. Untuk menghadapi era *society* 5.0, diperlukan sebuah iklim pendidikan yang mendukung. Di dalam konteks pembelajaran siswa/mahasiswa harus lebih dibiasakan dan ditekankan untuk berpikir kritis, konstruktif dan inovatif agar nantinya pengetahuan yang disampaikan dapat benar-benar diterapkan dalam kehidupan sehari-hari secara konkret serta dapat memecahkan suatu permasalahan yang ada dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan sebagai wujud luaran dari pembelajaran diperoleh oleh siswa/mahasiswa.

Untuk mewujudkan atau mempersiapkan *society* 5.0 dalam bidang pendidikan, siswa/mahasiswa tidak cukup hanya sebatas memahami atau diberikan sebuah teori saja. Selain teori, siswa/mahasiswa juga harus memiliki cara berpikir yang kritis, konstruktif, dan inovatif. Cara berpikir ini untuk membiasakan siswa/mahasiswa dalam beradaptasi ke depannya. Seperti yang diungkapkan Direktur HAFECS (*Highly Functioning Education Consulting Services*) Jakarta (mediaindonesia.com. 2019) era *society* 5.0 menuntut siswa/mahasiswa dan masyarakat untuk mampu berpikir kritis, konstruktif dan inovatif.

Kemampuan berpikir kritis, konstruktif dan inovatif harus dimiliki oleh siswa/mahasiswa dan masyarakat sejak dini. Kemampuan berpikir kritis, konstruktif dan inovatif ini menjadi sesuatu yang penting di era *society* 5.0 karena kemampuan berpikir kritis, konstruktif dan inovatif dapat digunakan untuk membentuk keterampilan profesional yang kompetitif di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Ada beberapa elemen penting yang dapat dilaksanakan pada bidang pendidikan yaitu : persiapan sistem pembelajaran yang lebih inovatif diantaranya dengan mengaplikasikan kemampuan HOTS dalam proses pembelajaran. HOTS (*Higher, Order, Thinking, Skills*) yang merupakan kemampuan dalam memecahkan masalah secara kompleks, berpikir kritis dan kreativitas, pembaruan orientasi pembelajaran yang futuristik, pemilihan model pembelajaran yang tepat, pengembangan kompetensi SDM, penyediaan sarana dan prasarana serta sumber belajar yang futuristik.

Untuk menghadapi era *society* 5.0, diperlukan sebuah iklim pendidikan yang mendukung. Di dalam konteks pembelajaran siswa/mahasiswa harus lebih dibiasakan dan ditekankan untuk berpikir kritis, konstruktif, dan inovatif agar nantinya pelajaran yang disampaikan dapat benar-benar diterapkan dalam kehidupan sehari-hari secara konkret serta dapat memecahkan suatu permasalahan yang ada dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan sebagai wujud luaran dari pembelajaran di sekolah.

PEMBAHASAN

1. Masyarakat 5.0 (Society 5.0)

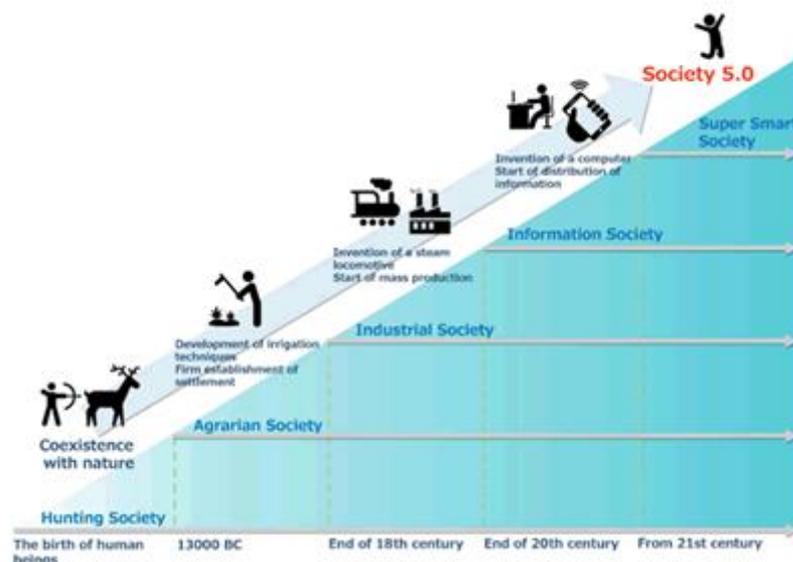
Konsep “Masyarakat 5.0/*Society* 5.0” adalah menjadikan manusia sebagai pusat pengendali teknologi. Manusia mempunyai peran penting dalam men-

transformasi *big data* dan teknologi untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. *Society 5.0* merupakan strategi masa depan yang mendobrak kegilaan negara-negara selain Jepang akan Revolusi Industri 4.0.

Pada prinsipnya, *society 5.0* adalah suatu konsep masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-centered*) dan berbasis teknologi (*technology based*). Konsep ini lahir sebagai pengembangan dari revolusi industri 4.0 yang dinilai berpotensi mendegradasi peran manusia. Penggunaan sistem otomatisasi, digitalisasi dan kapitalisme yang bertujuan mewujudkan efektivitas dan efisiensi industrialisasi berpengaruh besar terhadap sumber daya manusia sehingga hal ini menjadi paradigma baru yang humanistik di era *society 5.0*.

Wujud masyarakat 5.0 ini berupa kemampuan masyarakat menggunakan teknologi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Mulai dari transportasi, kesehatan, dan gaya hidup. Kecerdasan buatan dipadukan dengan kemampuan manusia untuk mengoperasikannya. Tujuan dari masyarakat 5.0 adalah membuat segala sesuatunya terpusat pada manusia. Masyarakat 5.0 dibentuk karena memperhatikan kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks. Kunci dari masyarakat 5.0 adalah menggabungkan antara dunia maya (*cyber space*) dengan dunia nyata (*real space*). Agar kunci tersebut dapat terealisasi maka langkah utama yang dilakukan adalah membenahi sektor pendidikan.

Berikut ini adalah ilustrasi definisi masyarakat 5.0. menurut Bruno Salgues (2018:2).



2. Transformasi Pendidikan Era Society 5.0

Untuk menuju era *society 5.0* dalam dunia pendidikan, terlebih dahulu perlu dipahami paradigma pendidikan di Indonesia. Adapun paradigma pendidikan dibagi menjadi dua. Pertama, paradigma liberal. Merupakan suatu proses pendidikan yang selalu berusaha untuk menyesuaikan pendidikan dengan keadaan ekonomi dan politik di luar dunia pendidikan, dengan jalan memecahkan berbagai masalah yang ada dalam pendidikan dengan usaha reformasi. Kedua, paradigma radikal. Merupakan arena perjuangan politik yang

menghendaki adanya perubahan struktur secara fundamental, terutama dalam politik dan ekonomi masyarakat di mana pendidikan berada. Namun, dengan kehadiran paradigma baru bukan berarti sesuatu yang tidak membawa dampak negatif, justru ini menjadi beban bagi seluruh pengisi negara ini.

Menuju paradigma baru pendidikan era *society 5.0* membutuhkan regulasi yang jelas dan konkret sehingga tidak menimbulkan multi tafsir dalam mengimplementasikannya. Hal ini tentu akan melibatkan berbagai bidang keilmuan untuk merancang paradigma baru tersebut. Dalam kurikulum 2013 sangat jelas yakni mengedepankan pendidikan karakter. Namun, karakter yang bagaimana? Pendidikan karakter atau pendidikan berkarakter? Dengan demikian, untuk tercapainya tujuan pendidikan maka harus melibatkan berbagai komponen pendidikan. Seperti halnya peserta didik, pendidik, kurikulum, sarana-prasarana, proses belajar-mengajar, media belajar, pemerintah.

Selain merancang paradigma baru, tantangan lain yang selalu membelenggu ialah perberdayaan sumber daya manusia yang belum maksimal. Sebab strategi perubahan pendidikan harus dilakukan dengan perubahan pola pikir para pelaku pendidikan, para pendidik harus mampu membelajarkan para peserta didik, bukan sekadar mengajari dan melatih mereka. Membelajarkan peserta didik jauh lebih sulit daripada sekadar mengajari dan melatih mereka karena harus bersifat individual, tidak dapat dilakukan secara masif, dan penuh dengan variasi keberagaman. Paradigma lama pendidikan harus diubah dengan paradigma baru yang mengutamakan kemampuan berpikir kritis dan belajar sepanjang hayat, serta selalu berinovasi menuju *society 5.0* dengan tetap memegang prinsip tujuan pendidikan.

Society 5.0 adalah era ketika peran masyarakat berusaha untuk seimbang dengan kehadiran teknologi. *Society 5.0* dengan manusia sebagai pusatnya hadir untuk memajukan ekonomi melalui penyelesaian masalah-masalah sosial dengan sistem yang terintegrasi pada ruang fisik dan maya. (kompasiana.com, 27/5/2019). *Society 5.0* dapat dimaknai bahwa segala sesuatu dapat digerakkan dan dihubungkan melalui data untuk membantu mengatasi kesenjangan sosial yang ada. Berbagai layanan pendidikan diharapkan mampu menjangkau wilayah wilayah pelosok dengan bantuan human atau manusia yang berperan untuk membuat data. Tujuannya untuk mengurangi maupun mengatasi kesenjangan sosial yang ada.

Pendidikan perlu mendapat perhatian lebih mengingat pendidikan ini menjadi salah satu hal yang penting dalam tatanan kehidupan bermasyarakat dalam menghadapi masa depan dan perubahan yang cepat. Oleh karena itu pendidikan harus berkualitas dan optimal dalam hal pelayanannya supaya dapat menentukan kelanjutan pendidikan itu sendiri.

Salah satu cara untuk memperbaiki kualitas Sumber Daya Manusia adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah sektor yang strategis untuk memperbaiki masalah yang ada mulai dari tatatan terendah. Permasalahan pendidikan sangat kompleks mulai dari proses sampai kepada pelaksanaan operasionalnya. Kompleksitas masalah pendidikan semakin lengkap dengan berbagai kebijakan terkait pendidikan di Indonesia yang bersifat dinamis (berubah-ubah). Tentunya perubahan tersebut bukan tanpa alasan, perubahan tersebut memang ada karena perubahan zaman, jika tidak dapat mengikuti zaman maka akan tertinggal dari negara lain.

Era *society* 5.0 akan menjadi sebuah tantangan bagi setiap praktisi pendidikan maupun civitas akademika untuk membekali siswa/mahasiswa dengan berbagai macam keterampilan seperti keterampilan bertahan hidup, keterampilan berpikir kritis, konstruktif dan inovatif. Pada era *society* 5.0 bukan siswa/mahasiswa saja yang dituntut untuk berpikir kritis, konstruktif dan inovatif, namun masyarakat secara umum juga dituntut demikian. Oleh karena itu pendidikan tidak boleh berhenti di sekolah saja, namun juga dalam semua tatanan masyarakat.

3. Pembelajaran Bahasa di Era *Society* 5.0

Pada era *society* 5.0 berbagai aktivitas manusia akan mengalami disrupsi, tanpa kecuali bidang pendidikan. Proses pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia juga akan mengalami disrupsi. Dengan terbukanya arus informasi dan komunikasi saat ini, pengembangan pola pembelajaran *blended learning* merupakan suatu alternatif yang dapat dipilih untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi. Dalam hal pemilihan dan penyediaan bahan ajar bahasa Indonesia misalnya, berbagai laman di internet menyediakan materi ajar yang sangat kaya dan beragam. Bahan ajar, menurut Tomlinson (2011), merujuk pada sesuatu yang digunakan oleh guru/dosen untuk memudahkan pembelajaran bahasa. Bahan ajar dapat berupa video, DVD, email, YouTube, kamus, buku tata bahasa, dan buku kerja. Bahan ajar juga dapat pula berupa surat kabar, paket makanan, foto, pembicaraan langsung dengan mengundang penutur asli, instruksi yang diberikan oleh seorang guru, tugas yang tertulis pada kartu atau diskusi di antara peserta didik.

Tujuan pembelajaran bahasa adalah menghasilkan kemampuan menggunakan bahasa dalam menyampaikan gagasan sesuai dengan kebutuhan. Kebutuhan itu terkait dengan bahasa yaitu kebutuhan menyampaikan gagasan kritis. Hal inilah yang harus ada dalam pembelajaran bahasa, terutama bahasa Indonesia yaitu kemampuan berpikir kritis.

Menurut Ennis (2013) berpikir kritis adalah cara berpikir reflektif yang masuk akal atau berdasarkan nalar yang difokuskan untuk menentukan apa yang harus diyakini dan dilakukan. Proulx (2004) mendefinisikan berpikir kritis sebagai sebuah proses menurut langkah-langkah untuk menganalisis, menguji, dan mengevaluasi argumen. Definisi berpikir kritis menurut Walker (2006) adalah suatu proses intelektual dalam pembuatan konsep, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan atau mengevaluasi berbagai informasi yang didapat dari hasil observasi, pengalaman, refleksi dimana hasil proses ini digunakan sebagai dasar saat mengambil tindakan. Page dan Mukherjee (2006) menyatakan bahwa berpikir kritis berhubungan dengan berpikir kognisi tingkat tinggi seperti menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Pendapat senada dikemukakan pula oleh Hassoubah (2007) yang menyatakan bahwa berpikir kritis adalah kemampuan memberi alasan secara terorganisasi dan mengevaluasi kualitas suatu alasan secara sistematis. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, berpikir kritis merupakan berpikir yang melibatkan penalaran dan logika untuk menyelesaikan suatu masalah. Berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat esensial untuk kehidupan dan berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan. Para pendidik telah lama menyadari pentingnya kemampuan berpikir kritis sebagai salah satu output dari proses pembelajaran. Trilling dan Fadel (2009) menyatakan berpikir kritis adalah salah satu keterampilan kunci yang diperlukan di abad 21.

Menurut John Dewey, secara esensial berpikir kritis merupakan suatu proses aktif, seseorang berpikir segala hal secara mendalam, mengajukan berbagai pertanyaan, menemukan informasi yang relevan daripada menunggu informasi secara pasif (Fisher, 2009). Berpikir kritis mengacu pada pada proses pengerahan segala pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan permasalahan yang muncul, mengambil keputusan, menganalisis semua asumsi yang muncul dan melakukan investigasi atau penelitian berdasarkan data dan informasi yang telah didapat sehingga menghasilkan informasi atau simpulan yang diinginkan.

Hal penting yang perlu mendapat perhatian para pendidik adalah bahwa peserta didik pada era digital memiliki karakteristik yang berbeda dengan era saat pendidik hidup di usianya. Prensky menyebut bahwa generasi yang lahir di era digital ini adalah digital native, yang artinya, sejak lahir telah dilingkupi oleh berbagai macam peralatan digital seperti computer, video game, digital music player, kamera video, telpon seluler serta berbagai macam perangkat khas era digital (Prensky, 2001).

Menurut Ennis (1996) terdapat 6 unsur dasar dalam berpikir kritis yang disingkat menjadi FRISCO. Komponen tersebut dijabarkan sebagaimana berikut.

- a. F (*Focus*), memfokuskan pertanyaan atau isu yang ada untuk membuat keputusan tentang apa yang diyakini.
- b. R (*Reason*), mengetahui alasan-alasan yang mendukung atau menolak putusan-putusan yang dibuat berdasar situasi dan fakta yang relevan.
- c. I (*Inference*), membuat kesimpulan yang beralasan atau meyakinkan. Bagian penting dari langkah penyimpulan ini adalah mengidentifikasi asumsi dan mencari pemecahan, pertimbangan dari interpretasi terhadap situasi dan bukti.
- d. S (*Situation*), memahami situasi dan selalu menjaga situasi dalam berpikir untuk membantu memperjelas pertanyaan (dalam F) dan mengetahui arti istilah-istilah kunci, bagian-bagian yang relevan sebagai pendukung.
- e. C (*Clarity*), menjelaskan arti atau istilah-istilah yang digunakan.
- f. O (*Overview*), meninjau kembali dan meneliti secara menyeluruh keputusan yang diambil.

Pembelajaran yang efektif menuntut siswa dan mahasiswa untuk selalu kreatif. Pembelajaran yang efektif tersebut dapat dicapai apabila guru dan dosen mampu memilih, merancang, dan menggunakan pembelajaran yang inovatif serta berbasis pada kebutuhan para peserta didik. Joyce, Weil, & Calhoun (2011:1) menyatakan bahwa kunci utama untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran efektif yang berorientasi pada kecerdasan.

Pendidikan juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Resnick (1987) mendefinisikan HOTS sebagai proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat simpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Keterampilan ini sering digunakan untuk mengacu pada proses tingkat tinggi menurut taksonomi Bloom. Menurut Bloom, keterampilan dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu (1) keterampilan tingkat rendah dalam proses pembelajaran, yang mencakup mengingat, memahami, menerapkan, dan (2) keterampilan

berpikir tingkat tinggi, yang mencakup keterampilan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Keterampilan berpikir tingkat tinggi dipicu oleh empat kondisi, yaitu (1) sebuah situasi belajar tertentu memerlukan strategi pembelajaran yang spesifik; (2) kecerdasan tidak lagi dipandang sebagai kemampuan yang tidak dapat diubah, melainkan kesatuan pengetahuan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor; (3) pemahaman pandangan yang telah bergeser dari unidimensi, linier, hierarki atau spiral menuju pemahaman pandangan ke multidimensi dan interaktif; dan (4) keterampilan berpikir tingkat tinggi yang lebih spesifik seperti penalaran, kemampuan analisis, dan keterampilan berpikir kritis (Suwandi, 2018a).

Kemampuan berpikir tingkat tinggi/*higher order thinking skills* (HOTS) adalah kemampuan berpikir yang bukan hanya sekedar mengingat, menyatakan kembali, dan juga merujuk tanpa melakukan pengolahan, tetapi kemampuan berpikir untuk menelaah informasi secara kritis, kreatif, berkreasi, dan mampu memecahkan masalah. Gunawan (2012:171) mengemukakan bahwa HOTS adalah “proses berpikir yang mengharuskan siswa untuk memanipulasi informasi dan ide-ide dalam cara tertentu yang memberi mereka pengertian dan implikasi baru”. Limpan dalam Kusnawa (2012:200) menggambarkan berpikir tingkat tinggi melibatkan “berpikir kritis dan kreatif yang dipandu oleh ide-ide kebenaran yang masing-masing mempunyai makna”. HOTS merupakan cara berpikir yang tidak lagi hanya menghafal secara verbalistik saja, namun juga memaknai hakikat dari yang terkandung, di antaranya untuk mampu memaknai makna dibutuhkan cara berpikir yang integralistik dengan analitis, sintesis, mengasosiasi, hingga menarik kesimpulan menuju penciptaan ide-ide kreatif dan produktif.

Krathwohl dalam Lewy, Zulkardi, dan Aisyah (2009:16) menyatakan bahwa indikator untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi:

- 1) Menganalisis
 - a. Menganalisis informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungan.
 - b. Mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.
 - c. Mengidentifikasi/merumuskan pertanyaan.
- 2) Mengevaluasi
 - a. Memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, dan metodologi dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaat.
 - b. Membuat hipotesis, mengkritik, dan melakukan pengujian.
 - c. Menerima atau menolak suatu pernyataan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.
- 3) Mengkreasi
 - a. Membuat generalisasi suatu ide atau cara pandang terhadap sesuatu.
 - b. Merancang suatu cara untuk menyelesaikan masalah.
 - c. Mengorganisasikan unsur-unsur atau bagian-bagian menjadi struktur baru yang belum pernah ada sebelumnya.

Hal penting yang perlu mendapat perhatian para pendidik adalah bahwa peserta didik pada era digital memiliki karakteristik yang berbeda dengan era saat pendidik hidup di

usianya. Prensky menyebut bahwa generasi yang lahir di era digital ini adalah digital native, yang artinya, sejak lahir telah dilingkupi oleh berbagai macam peralatan digital seperti komputer, video game, musik digital, kamera video, telepon seluler serta berbagai macam perangkat khas era digital (Prensky, 2001).

Kondisi ini berdampak besar pada psikologis anak-anak muda bangsa ini, termasuk siswa dan mahasiswa. Kondisi pada era digital ini menyebabkan pergeseran nilai dan makna pada siswa/mahasiswa dalam memandang, menyikapi, dan mengatasi suatu permasalahan. Para guru dan dosen diharapkan dapat memerankan diri secara baik dalam praktik pembelajaran. Guru dan dosen dituntut mampu memfasilitasi kebutuhan siswa dan mahasiswa dalam belajar untuk mengembangkan kompetensi dan kreativitas mereka. Guru/dosen atau pendidik diharapkan mampu menghindari atau sekurang-kurangnya mereduksi terjadinya benturan kecerdasan, meminjam istilah yang diintroduksi Bellanca (2011:1) sebagai “*intelligence clash*.” Praktik pembelajaran yang menekankan ekspositori hendaknya dikurangi. Pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat teknologi informasi perlu lebih ditingkatkan. Dosen dapat menugasi mahasiswa untuk mengunduh materi dari berbagai laman kredibel, mengunduh artikel dari berbagai jurnal ilmiah; mengunduh buku, karya sastra, dan berbagai informasi lainnya. Selanjutnya, menugasi mahasiswa untuk mereview, menemukan permasalahan, mendiskusikan dan mencari jawaban atas masalah tersebut. Bagi siswa dan mahasiswa, komputer dan internet dapat dijadikan sarana yang efektif bagi siswa dan mahasiswa untuk belajar, menambah pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan berbahasa.

Pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di era masyarakat 5.0, seorang guru dan dosen perlu memiliki pengetahuan teknologi (*technological knowledge*), yakni pengetahuan tentang bagaimana menggunakan *hardware* dan *software* dan menghubungkan antara keduanya. Guru dan dosen dituntut memiliki kompetensi tentang isi materi pelajaran (*content knowledge*). Selain itu, guru dan dosen juga harus memiliki kompetensi tentang pengetahuan paedagogik (*paedagogic knowledge*), yakni pengetahuan tentang karakteristik siswa/mahasiswa, teori belajar, model atau metode pembelajaran, serta penilaian proses dan hasil belajar.

Era Masyarakat 5.0 menuntut guru dan dosen serta lembaga pendidikan untuk melakukan tranformasi pembelajaran, dari pembelajaran manual menuju digital. Kurikulum sekolah dan perguruan tinggi di Indonesia disarankan menekankan pentingnya literasi, bukan saja literasi lama (membaca, menulis, dan matematika), tetapi juga literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Literasi data adalah pemahaman untuk membaca, menganalisis, menggunakan data dan informasi (big data) di dunia.

Pada era masyarakat 5.0 tidak dapat dipungkiri adanya kenyataan bahwa para siswa/mahasiswa dan generasi muda banyak menghabiskan waktu mereka untuk sekadar “ngobrol” melalui berbagai media sosial (medsos) yang ada, seperti facebook, whatsApp, twitter, instagram, dan path. Masih banyak pengguna medsos di kalangan siswa/mahasiswa belum memanfaatkan media tersebut untuk menambah atau memperkaya ilmu pengetahuan. Aktivitas membaca para siswa/mahasiswa belum terarah pada bacaan-bacaan yang bermutu (Suwandi, 2018b). Transformasi pendidikan yang juga penting diupayakan di era Masyarakat 5.0 adalah pengintegrasian pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada

masyarakat. Materi ajar yang bersumber dari hasil-hasil penelitian termasuk yang hasil riset yang dilakukan dosen memungkinkan mahasiswa memperoleh materi atau bahan kajian mutakhir dan sesuai dengan kebutuhan pengembangan diri mereka. Melalui bahan ajar hasil riset tersebut mahasiswa akan terbiasa berpikir dan bertindak yang berorientasi pada pemecahan masalah; menemukan alternatif jawaban atas masalah dengan menggunakan teori dan ancangan yang tepat. Pendidikan dan pengajaran juga perlu didesain dan diimplementasikan agar mampu memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat.

Kedua, pembaharuan orientasi pembelajaran yang futuristik, mengenalkan pembelajaran yang tidak hanya pada penguasaan materi tetapi juga perlu menghubungkan terkait dengan pemanfaatan untuk kemajuan masyarakat *society* 5.0 . Pembelajaran futuristik mulai mengaplikasikan perpaduan antara dunia maya dengan dunia real yang dikenal dengan *Augmented Reality*. Pembelajaran yang mengedepankan peran siswa/mahasiswa sebagai pemeran utama meskipun banyak media yang serba canggih dan futuristik, Pada akhirnya, pembelajaran futuristik akan bermuara pada bagaimana melatih dan membiasakan siswa/mahasiswa untuk mandiri dalam belajar

Ketiga, dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Untuk memberi ruang kepada peserta didik untuk menemukan konsep pengetahuan dan kreativitas. Guru/dosen boleh memilih berbagai model pembelajaran seperti *discovery learning*, *project based learning*, *problem based learning*, dan *inquiry learning* . Melalui berbagai model tersebut mendorong siswa/mahasiswa untuk membangun kreativitas serta berpikir kritis.

Keempat, pengembangan kompetensi guru dan dosen. Kompetensi dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik guru/dosen juga perlu ditingkatkan agar mampu beradaptasi dengan industri 4.0 dan *society* 5.0. dengan dibekali wawasan keilmuan, attitude dan skill merupakan ciri dalam mempersiapkan *society* 5.0.

Kelima, penyediaan sarana dan prasarana serta sumber belajar yang futuristik sesuai kebutuhan berupa smart building berbasis IT berupa ruang kelas, perpustakaan, dan laboratorium yang didukung fasilitas (*Internet of Things*) IoT dan (*Artificial Intelligence*) AI yang mendukung sumber belajar dan media belajar.

SIMPULAN

Pada era masyarakat 5.0 guru dan dosen serta lembaga pendidikan diharapkan dapat melakukan tranformasi pembelajaran, dari pembelajaran manual menuju digital. Pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di era masyarakat 5.0, seorang guru dan dosen perlu memiliki pengetahuan teknologi (*technological knowledge*), yakni pengetahuan tentang bagaimana menggunakan *hardware* dan *software* dan menghubungkan antara keduanya. Guru dan dosen dituntut memiliki kompetensi tentang isi materi pelajaran (*content knowledge*). Selain itu, guru dan dosen juga harus memiliki kompetensi tentang pengetahuan paedagogik (*paedagogic knowledge*), yakni pengetahuan tentang karakteristik siswa/mahasiswa, teori belajar, model atau metode pembelajaran, serta penilaian proses dan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bellanca, J. 2011. *200+ Active Learning Strategies and Projects for Engaging Students' Multiple Intelligence (Second Edition)*, terjemahan Siti Mahyuni. Jakarta: PT Indeks.
- Ennis, R.H. 2013. *The Nature of critical thinking: Outlines of General Critical Thinking Dispositions and Abilities*. (Online). Tersedia di <http://www.criticalthinking.net/longdefinition.html>.
- Fisher, A. 2001. *Critical Thinking: An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gunawan, A.W. 2012. *Genius Learning Strategy: Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelerated Learning*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hossoubah, Z. 2007. *Developing Creative and Critical Thinking Skills* (terjemahan). Bandung: Yayasan Nuansa Cendia.
- Joyce, B., Weil, M. & Calhoun, E. 2011. *Models of Teaching, Model-Model Pengajaran, terj.* Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kusnawa, W. S. 2012. *Taksonomi Kognitif: Perkembangan Ragam Berpikir*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lewy, L., Zulkardi, Z., & Aisyah, N. (2009). *Pengembangan Soal untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pokok Bahasan Barisan dan Deret Bilangan di Kelas IX Akselerasi SMP Xaverius Maria Palembang*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 3 (2), hlm. 14-28.
- Page, D. dan Mukherjee, A.. 2006. *Using Negotiation Exercises to Promote Critical Thinking Skills*. *Business Simulation and Experimental Learning*, 30 (1): 71-78.
- Premsky, M. 2001. "Digital Natives, Digital Immigrants". *On the Horizon*, 9(5).
- Proulx, G. 2004. *Integrating Scientific Method & Critical in Classroom Debates on Environmental Issues*. *The American Biology Teacher*, 66(1): 1-10,
- Resnick, L. B. 1987. *Education and Learning to Think*. Washington, D.C: National Scademy Press.
- Salgues, B. 2018. *Society 5.0: Industry of the Future, Technologies, Methods and Tools*. London: ISTE Ltd and John Wiley & Sons, Inc.
- Suwandi, S. 2018a. "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Berorientasi pada Pengembangan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa". Makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional yang diselenggarakan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesi FBS Universitas Negeri Medan.
- Suwandi, S. 2018b. "Tantangan Mewujudkan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang Efektif di Era Revolusi Industri 4.0". Makalah dipresentasikan pada Kongres Bahasa Indonesia XI yang diselenggarakan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Tomlinson, B. (ed.). 2011. *Materials Development in Language Teaching*, Second Edition. Cambridge: Cambridge University Press.
- Trilling, B. & Fadel, C.. 2009. *21st Century Learning Skills*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons.
- Walker, G. 2006. *Critical Thinking in Asynchronous Discussions*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*,2(6).