

---

# PANDEMI MENDORONG PERCEPATAN TERWUJUDNYA SOCIETY 5.0

*by* Aniendya Christianna

---

**Submission date:** 04-May-2020 09:19AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1315113617

**File name:** Aniendya\_PANDEMI\_MENDORONG\_PERCEPATAN\_TERWUJUDNYA\_SOCIETY\_5.doc (29.5K)

**Word count:** 740

**Character count:** 4984

## PANDEMI MENDORONG PERCEPATAN TERWUJUDNYA *SOCIETY 5.0*

Aniendya Christianna

Pendidikan Jarak Jauh atau ringkasnya PJJ yang saat ini sedang banyak dilaksanakan oleh perguruan tinggi dan sekolah dalam merespon wabah pandemi COVID-19, sebenarnya sudah lama digagas. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2009-2014: Mohammad Nuh telah mengeluarkan Peraturan Menteri Nomor 24 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi. Peraturan menteri tersebut mengulangi PJJ sebagai proses pendidikan terorganisir yang memfasilitasi keterpisahan peserta didik dengan pendidik dan dimediasi oleh teknologi dan meminimalisir tatap muka. PJJ mendorong fleksibilitas belajar dalam waktu dan tempat yang berbeda. Namun, tampaknya Peraturan Menteri tersebut belum bisa benar-benar terrealisasi meski sudah memiliki dasar hukum yang jelas. Sampai pada akhirnya pandemi COVID-19 memaksa terjadinya percepatan disrupsi pendidikan, mulai tingkat dasar sampai pendidikan tinggi melalui realisasi PJJ.

PJJ, *e-learning*, *teleconference*, *blended learning* dan spektrum pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi lainnya sudah digagas setidaknya sejak dekade silam untuk merespon Revolusi Industri 4.0. Masa dimana arus informasi melanda bak air bah dan memporak-porandakan berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Perubahan yang sangat cepat menyebabkan kondisi yang serba tidak pasti dan masa depan yang tidak dapat diprediksi. *3D Printing*, *Big Data*, *Bitcoin*, *Teknologi Cloud*, *Internet of Things*, *MOOCs (Masive Online Open Course)*, *online course*, dan *social media* yang terus berkembang dengan pesat secara langsung berdampak pada pemahaman tentang eksistensi hidup manusia. Pendidikan Indonesia pun turut terimbas, ditandai dengan perubahan pola belajar yang perlahan beralih ke pencarian informasi melalui daring, serta banyak pemanfaatan teknologi untuk menunjang pembelajaran digital. Revolusi Industri 4.0 diperkirakan akan mengancam eksistensi manusia karena peran teknologi yang semakin mendominasi. Kemudian bagaimana peran pendidik sebagai manusia? Mungkinkah guru dan dosen akan digeser perannya oleh teknologi?

Kita patut mensyukuri setiap peristiwa yang terjadi di bawah kolong langit ini, wabah pandemi COVID-19 sekalipun. Selalu ada hal baik yang bisa direnungkan dan dilakukan. Saat masyarakat dunia khawatir eksistensinya digeser oleh teknologi robot dan kecerdasan buatan, hadirilah solusi yang digadang-gadang mampu menanggulangi Revolusi Industri 4.0, yaitu *Society 5.0*. *Society 5.0* adalah konsep masyarakat yang berdasarkan sinergi teknologi untuk mengatasi problem sosial-ekonomi dengan sistem yang mengintegrasikan dunia fisik dan virtual. *Society 5.0* adalah kelanjutan dari masyarakat berburu, masyarakat pertanian, masyarakat industri, dan masyarakat informasi. Konsep ini lahir sebagai jalan keluar dari Revolusi Industri 4.0 yang dinilai mengancam peran manusia. *Society 5.0* ini tampak seolah hanya angan-angan. Namun, sejak himbuan pemerintah untuk melakukan *social/physical distancing* untuk menekan laju penyebaran wabah pandemi COVID-19, *society 5.0* tampak sangat mungkin menjadi kenyataan. Penyesuaian dalam segala bidang yang memungkinkan interaksi tanpa kehadiran fisik mendorong pemanfaatan teknologi secara maksimal.

Perguruan tinggi dengan tanggung jawab tridharma perguruan tinggi (pengajaran, penelitian, dan pengabdian masyarakat) hadir untuk menjawab permasalahan sosial seperti ini. Dalam masa belajar di rumah, dosen didorong untuk menghasilkan metode pembelajaran yang aktif, interaktif dan menyenangkan. Kompetensi yang diharapkan dapat tercapai meski minim tatap muka. Beradaptasi dengan kondisi ini, banyak dosen yang tak lagi menggunakan media pembelajaran konvensional, berbagai sumber belajar dan konten kreatif dimanfaatkan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Diantara kelimpahan informasi saat ini, dosen berperan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis mahasiswa, melatih kemampuan mahasiswa mengejawantahkan pengetahuan dalam tulisan ilmiah hingga kemahiran berkomunikasi dalam presentasi daring. Di era disrupsi yang serba instan dan cepat ini, dosen berperan besar untuk melatih kemampuan mahasiswa dalam mencari, memilih, memilah dan mengkritisi informasi, sehingga mahasiswa tak hanya sekedar mampu memahami dan mengaplikasikan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk mensintesa dan mengevaluasi informasi. Seiring dengan proses pembelajaran, tanggung jawab melakukan penelitian pun juga harus terus berjalan. Kita dapati hanya dalam kurun waktu 2 bulan beberapa perguruan tinggi menghasilkan terobosan hasil riset untuk menjadi jawaban penanganan wabah, seperti pembuat *face field* dan ventilator berbasis *3D printing*, pembuatan masker dan APD oleh jurusan fesyen, bilik disinfektan, bilik *rapid test drive thru*, sampai dengan inovasi drone dan robot asisten kesehatan yang dapat dikontrol jarak jauh. Proses pembelajaran dan hasil riset perguruan tinggi ini telah berperan besar pada percepatan terbentuknya *society 5.0*.

Bahwa cepat atau lambat, hidup manusia memang akan didominasi teknologi. Terlebih, dengan adanya badai wabah pandemi COVID-19 ini mau tak mau akan mengevolusi beberapa cara kerja yang konvensional. Masa depan tentang hidup manusia yang berdampingan erat dengan teknologi tak mustahil terrealisasi dekat ini. Namun, perlu tetap diingat bahwa manusia tetaplah entitas yang memiliki akal sehat, perasaan dan kreatifitas yang tidak dapat digantikan oleh teknologi manapun. Dosen, guru dan pendidik lainnya mempunyai peran yang besar dalam mempersiapkan masyarakat yang akrab dengan teknologi. Sampai pada akhirnya wabah ini berakhir, sinergi dunia nyata dan virtual sebagai ciri *society 5.0* akan segera terwujud.

# PANDEMI MENDORONG PERCEPATAN TERWUJUDNYA SOCIETY 5.0

## ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Student Paper	2%
3	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	2%
4	<a href="http://ml.scribd.com">ml.scribd.com</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://www.neliti.com">www.neliti.com</a> Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%