



**SOSIALISASI DAN PELATIHAN PENGEMBANGAN KOMPETENSI
HARD SKILL DAN SOFT SKILL BAGI SISWA-SISWI SMA SURABAYA
DALAM MEMPERSIAPKAN ERA INDUSTRI 5.0**

Briantito Adiwena¹, Alexander Wirapraja^{2*}

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Informatika Indonesia, Surabaya, Indonesia

²Program Studi Sistem Informasi, Institut Informatika Indonesia, Surabaya, Indonesia

*Email: briantito@ikado.ac.id , alex@ikado.ac.id

| Informasi Artikel | Abstrak |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Kata kunci: Sosialisasi, Pelatihan Kompetensi, Society 5.0, Industri 5.0</p> <p>Diterima: 05-12-2022 Disetujui: 23-12-2022 Dipublikasikan: 28-01- 2023</p> | <p>Negara yang kompetitif adalah negara yang memiliki keunggulan dalam bidang sumber daya manusia. Penciptaan terhadap sumber daya manusia yang handal harus dikembangkan sejak usia dini khususnya mulai dari bangku sekolah terlebih pada era dimana kehidupan masyarakat mulai bergantung dengan penggunaan platform digital dalam memenuhi kebutuhan mereka. Masyarakat digital ini disebut dengan society 5.0 bersamaan dengan itu industri pun berkembang dari industri 4.0 dan akan memasuki era industri 5.0. Sosialisasi dan pelatihan ini memiliki tujuan untuk mempersiapkan generasi millennial dalam menghadapi persaingan global. Metode pelatihan yang digunakan menggunakan platform zoom dan media presentasi dengan power point disertai dengan contoh dan studi kasus dari transformasi digital di Indonesia. Hasil yang diperoleh adalah peserta mendapatkan gambaran mengenai peran teknologi dan potensi pekerjaan yang akan mereka jalani pada masa depan.</p> |
| <p>Keywords: Outreach, Competency Training, Society 5.0, Industry 5.0</p> | <p>Abstract</p> <p><i>A competitive country is a country that has advantages in the field of human resources. The creation of reliable human resources must be developed from an early age, especially starting from school, especially in an era where people's lives are starting to depend on the use of digital platforms to meet their needs. This pattern of digital society is called society 5.0, at the same time the industry is developing from industry 4.0 and will enter the industrial era 5.0. So the purpose of this socialization and training is to prepare the millennial generation to face global competition. The training delivery method used in this service activity uses the zoom platform and media presentations with power points accompanied by examples and case studies from digital transformation in Indonesia. The result obtained is that the participants get an overview of the role of technology and the potential for the work they will do in the future.</i></p> |

PENDAHULUAN

Industri 4.0 menurut Kementerian Perindustrian Republik Indonesia (Kemenperin RI) adalah suatu terobosan yang bisa kita gunakan untuk meningkatkan daya saing industri Indonesia. Pelaksanaan Implementasi Industri 4.0 di industri Indonesia memiliki tujuan jangka panjang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk, meningkatkan dan mengoptimalkan produktivitas dan melakukan efisiensi terhadap proses produksi. sehingga tujuan besar yang ingin dicapai adalah meningkatnya daya saing industri sehingga diharapkan mampu manambah PDB dan menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia (Kemenperin, 2018). Secara umum telah terbukti bahwa perkembangan dari industri 4.0 telah menyebabkan terjadinya disrupsi teknologi dengan semakin banyaknya pelaku bisnis yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan keunggulan kompetitif melalui pemanfaatan *internet of things*, *big data*, *cloud computing*, *machine learning*, *artificial intelligence* dan sebagainya (Widhiasthini & Subawa, 2019). Generasi milenial khususnya merupakan generasi yang paling banyak menggunakan smartphone dalam upaya pemenuhan kebutuhan pribadi mereka saat ini dengan kisaran usia antara 15 hingga 35 tahun (Sayekti, 2019).

Industri 5.0 adalah perkembangan dari Industri 4.0 dimana konsep ini membahas tentang bergerak maju ke model hibrida yang lebih berkelanjutan yang mensintesis kekuatan antara kecerdasan mesin dan kecerdasan manusia. Faktor pendukung industri 5.0 kembali kepada kompetensi dari masyarakat itu sendiri, pada konteks masyarakat moderen yang kehidupannya bergantung kepada aspek teknologi. Konsep masyarakat digital ini dikenal dengan nama *society 5.0*. *Society 5.0* merupakan konsep yang mengimplementasikan teknologi pada Revolusi Industri 4.0 dengan menyertakan aspek manusia dengan tujuan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan sosial dan menciptakan aspek keberlanjutan bagi organisasi. Melalui teknologi terbaru yang digunakan pada Industri 4.0 seperti teknologi IoT, AI, Machine Learning dan sebagainya yang diimplementasikan pada seluruh aspek kehidupan manusia dan dapat diubah menjadi pengetahuan baru yang mampu merubah aspek kehidupan manusia menjadi lebih bernilai (Sugiono, 2020).

Berdasarkan dari penjelasan diatas maka peran besar ada pada aspek sumber daya manusia, mempersiapkan sumber daya manusia merupakan poin kunci dalam menghadapi era industri 5.0. sumber daya manusia (SDM) sendiri menurut (Maghfiroh, 2021) memiliki definisi sebagai hal yang sangat berpengaruh bagi kemajuan suatu lembaga. kualitas yang buruk dari sumber daya manusia pada suatu organisasi akan menyebabkan organisasi tersebut tidak akan berkembang bahkan dapat mengalami kemunduran. Bagi organisasi Sumber daya manusia juga dapat dianggap sebagai investasi berharga bagi organisasi yang perlu dijaga dan dikelola (Rosadi & Purnomo, 2020). Setiap organisasi memiliki kewajiban untuk dapat mempersiapkan program yang berisi kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan, kompetensi dan profesionalisme SDM supaya organisasi minimal dapat bertahan dan berkembang sesuai dengan lingkungan organisasi dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan daya kompetitif organisasi (Ekananta et al., 2018).

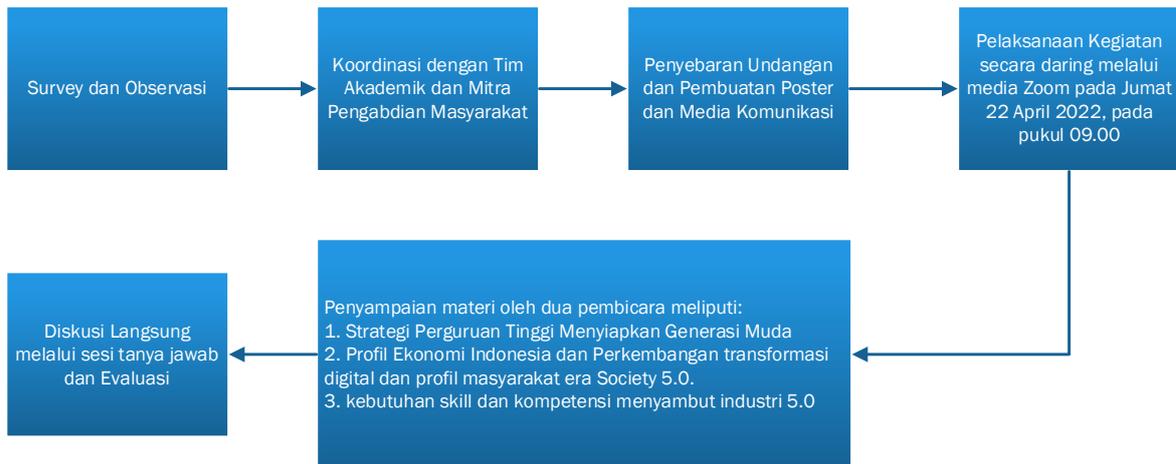
Peningkatan kompetensi merupakan hasil akhir yang diharapkan dari manajemen sumber daya manusia. Kompetensi sendiri adalah merupakan suatu kemampuan untuk melaksanakan pekerjaan yang dilandasi atas keterampilan dan pengetahuan dengan didukung oleh sikap kerja yang dituntut oleh pekerjaan tersebut (Wijaya et al., 2022). Pada dunia kerja kompetensi yang didukung oleh komitmen, kerjasama tim, struktur kerja, peluang dan iklim organisasi akan memiliki potensi besar untuk meningkatkan produktivitas hasil, kualitas dan kinerja dari sebuah pekerjaan (Nurjaman et al., 2020). Melihat peran krusial dari perubahan ini dan disrupsi teknologi yang ada saat ini maka penting bagi dunia Pendidikan untuk mempersiapkan generasi muda agar dapat memiliki daya kompetitif dalam membentuk kompetensi yang dibutuhkan sebagai dasar persiapan dalam menghadapi era industry 5.0 tersebut.

METODE

Pada pelaksanaan pengabdian masyarakat bertujuan untuk membentuk kompetensi generasi muda khususnya mempertajam kemampuan *hardskill* dan *softskill* mereka sehingga mereka dapat mengimplementasikan dengan tepat ilmu yang telah diperoleh saat ini di institusi pendidikan mereka masing-masing. Program ini menasar sekolah-sekolah menengah atas di Surabaya. Adapun beberapa Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi dan wawancara kepada para guru dan narasumber mengenai kebutuhan dan profil siswa-siswi mereka serta minat mereka dan kaitannya dengan tujuan masa depan mereka. metode wawancara dilakukan agar mendapatkan gambaran langsung dan lengkap sehingga dapat langsung dilakukan analisis mengenai kebutuhan mitra (Basatha et al., 2021).
2. Langkah kedua adalah melakukan pembuatan materi dan berkoordinasi dengan tim akademik dari Institut informatika Indonesia terkait. keseusian materi dan *review* untuk penyesuaian akan kebutuhan dari mitra pengabdian masyarakat dan membentuk tim kepanitian.
3. Langkah ketiga adalah menyebarkan undangan dan penyampaian info secara langsung kepada mitra untuk mengumpulkan peserta program pelatihan.
4. Langkah keempat adalah pelaksanaan pelatihan dalam bentuk webinar melalui media zoom dan kanal youtube dan menggunakan metode ceramah yang disampaikan oleh dua narasumber secara bergantian. Materi yang disampaikan berupa peran perguruan tinggi dalam membentuk kompetensi sumber daya manusia dan tren perkembangan industri dan kemandirian masyarakat digital saat ini dan menyambut masa depan khususnya persiapan dalam menyambut era industri 5.0.
5. Tahapan terakhir atau kelima adalah dilakukan evaluasi dalam bentuk tanya jawab kepada peserta seminar dalam bentuk talkshow interaktif untuk menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam berdiskusi.

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian tersebut secara urutan dapat dilihat pada bagan gambar 1. berikut ini:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan awal seperti yang ditunjukkan pada gambar 1 dilakukan survey dan observasi terhadap kebutuhan dari mitra pengabdian. Mengingat target dari kegiatan ini adalah siswa-siswi Sekolah menengah atas (SMA) maka survey dan observasi ini dilakukan terhadap perwakilan dari sekolah yaitu guru dan staf akademik terkait. Hasil yang didapatkan adalah belum siapnya siswa-siswi tersebut dan masih bias akan tujuan masa depan mereka pada saat mereka lulus dari SMA apakah akan bekerja atau melanjutkan ke perguruan tinggi. Kekhawatiran yang didapatkan tersebut adalah pada beberapa siswa/i merasa khawatir tidak mampu bersaing didunia kerja dan merasa belum siap bila harus bekerja sementara untuk melanjutkan ke perguruan tinggi beberapa dari mereka merasa mengalami kesulitan biaya.

Hasil temuan ini kemudian menjadi masukan dari tim akademis Institut Informatika Indonesia untuk membuat materi menyesuaikan dari kebutuhan tersebut. dan mengkonfirmasi kepada pihak mitra. Edukasi dan pelaksanaan seminar dilaksanakan pada 22 April 2022 mulai dari pukul 09.00 hingga selesai, dengan menggunakan media zoom dan disiarkan melalui kanal youtube IKADO. Jumlah peserta yang mengikuti dan hadir melalui ruang zoom ini berjumlah kurang lebih 215 siswa dan siswi diluar dari guru dan staf tenaga kependidikan SMU mitra yang hadir mengikuti acara tersebut dan juga empat orang dari tim dosen IKADO. Pada acara ini moderator merupakan salah satu siswa yang ditunjuk sebagai bagian dari proses pembelajaran siswa tersebut dalam berkomunikasi.



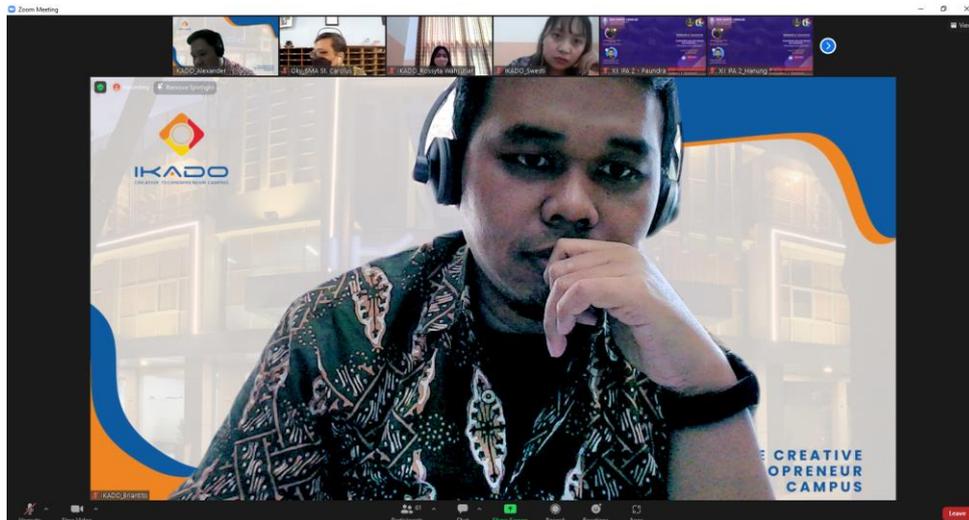
Gambar 2. Perkenalan Pembicara dan Tim Pemateri oleh Moderator.

Setelah perkenalan oleh moderator seperti yang ditunjukkan pada gambar 2 maka sesi berikutnya adalah penyampaian materi secara bergantian oleh kedua pembicara. Materi yang diberikan dibagi seperti pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Topik Materi dan Pemateri

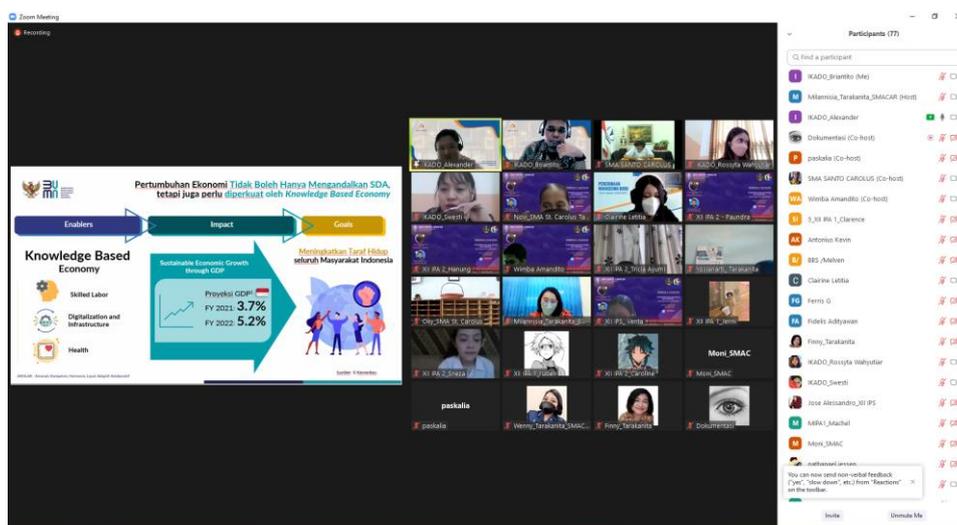
| No | Bahan Materi | Pemateri |
|----|----------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| 1 | Strategi Perguruan Tinggi dalam Mengembangkan Kompetensi Siswa | Briantito Adiwena |
| 2 | Profil Ekonomi Indonesia dan Potensi Sumber Daya Manusia Digital Indonesia | Alexander Wirapraja |
| 3 | Kebutuhan Skill dan Kompetensi Menyambut Era Industri 5.0 | Kedua Pemateri |

Pemaparan materi disampaikan dalam bentuk presentasi menggunakan *power point*, metode kombinasi antara zoom dan *power point* terbukti efektif karena pemateri dapat menyampaikan materi secara langsung dan lebih interaktif dengan memanfaatkan fitur zoom yang ada seperti *chat* yang membantu peserta yang kurang percaya diri agar turut berpartisipasi dalam bertanya ataupun memberikan opini, *raise hand* untuk peserta yang ingin bertanya dan moderator dapat segera memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya dan beberapa fitur penunjang lainnya yang membuat pemaparan materi menjadi lebih menarik. Hal ini seperti yang diungkapkan dalam penelitian (Mazda & Fikria, 2021) yang menyebutkan bahwa penggunaan media seperti zoom meeting maupun *tools video conference* lainnya merupakan salah satu media interaktif sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran daring dengan lebih efektif.



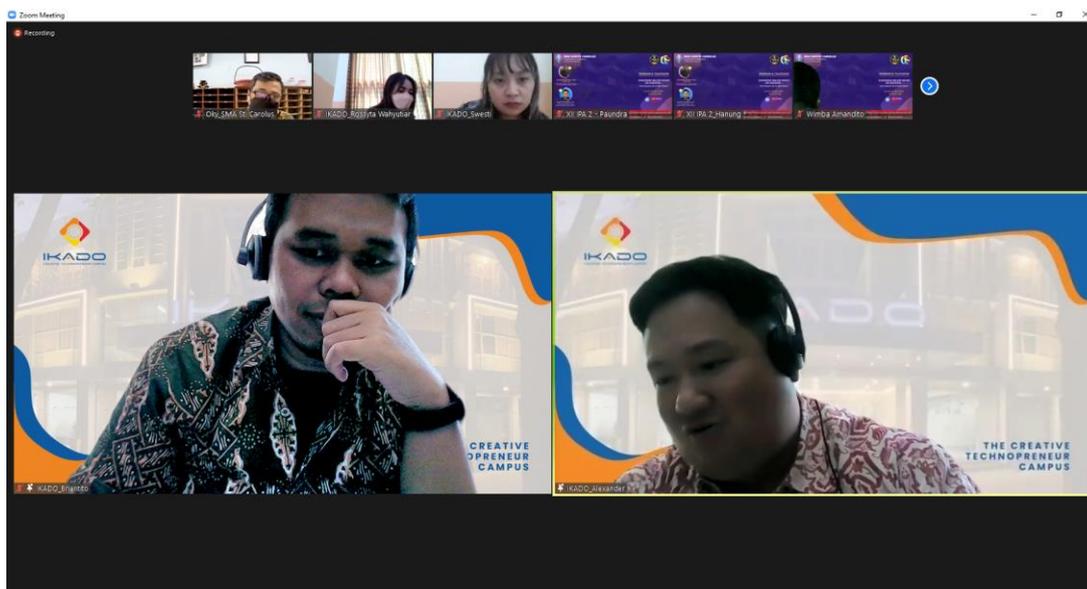
Gambar 3. Penyampaian Materi Pertama

Pada penyampaian materi pertama disampaikan peran perguruan tinggi sebagai katalis dalam membentuk kompetensi sumber daya manusia. Pada sesi ini peserta diberikan pemahaman bahwa dalam menghadapi Industri 5.0, peserta yang mayoritas adalah generasi milenial selain harus mampu menguasai bidang kompetensi keilmuannya, juga harus dapat memahami, memanfaatkan dan bekerja dengan teknologi terkini (*Internet of Thing*). Sehingga perguruan tinggi sebagai penyelenggara pendidikan tinggi juga harus turut berkembang, berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Beberapa hal yang dapat membentuk kompetensi menurut penelitian dari (Prawiyogi & Toyibah, 2020) meliputi beberapa hal seperti keyakinan dan nilai-nilai, pengalaman bekerja dan model konseptual melalui pemberian sertifikasi dan uji kompetensi.



Gambar 4. Penyampaian Materi Kedua

Pada pembahasan materi kedua dipaparkan kondisi dari perekonomian dan peran sumber daya manusia khususnya generasi milenial dalam menghadapi kondisi masyarakat digital (society 5.0). pembahasan dalam materi mencakup peran platform digital, potensi lapangan kerja baru, *digital social innovation*, konsep kolaborasi dan *co-creation*, pemetaan terhadap kompetensi dan kemampuan yang dibutuhkan dalam menghadapi era disrupsi teknologi. Hal ini juga terungkap dari penelitian (Sugiono, 2021) yang menyebutkan bahwa kunci dari konsep Society 5.0 adalah *Self-Learning Digital Content* dalam mendukung Implementasi teknologi pada Revolusi Industri 4.0. Pemahaman ini juga sejalan dengan penelitian dari (Aulia, 2021) bahwa faktor manusia masih menjadi kunci organisasi dan belum dapat tergantikan oleh teknologi.



Gambar 5. Penyampaian Materi Ketiga dan Sesi Tanya Jawab

Setelah sesi materi oleh kedua pembicara selesai maka sesi selanjutnya adalah sesi bersama oleh kedua pembicara dalam memaparkan kesimpulan dan konklusi mengenai kemampuan dan kompetensi yang dibutuhkan baik kemampuan *hardskill* maupun *softskill* dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab oleh pemateri kepada peserta webinar. Pada sesi tanya jawab terlihat antusiasme dari peserta dalam menanyakan mengenai tips dan trik yang harus mereka persiapkan dalam menghadapi dunia kerja pada persaingan global khususnya dengan menyesuaikan dengan minat dan bakat mereka. berdasarkan kepada penelitian dari (Iskandar & Andriani, 2019) yang memaparkan bahwa sumber daya manusia yang memiliki kualifikasi dan mahir adalah SDM yang penting dalam pencapaian tujuan organisasi maka kedua pemateri menyadari bahwa setiap siswa memiliki kemampuan dan minat yang berbeda beda terhadap bidang tertentu oleh karena itu kedua pemateri pada sesi tanya jawab ini juga mendorong kepada peserta untuk dapat terbuka dan mengungkapkan secara langsung mengenai dasar pemikiran mereka sehingga sesi tanya jawab ini dapat berjalan dengan lebih aktif dan interaktif.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang ditujukan untuk generasi milenial khususnya siswa dan siswi SMU / SMK berjalan dengan lancar dan baik berkat kerjasama yang baik antara pihak mitra dan pihak perguruan tinggi. Materi yang diberikan memberikan dampak positif kepada peserta karena membuka wawasan dan sudut pandang baru dalam memandang dan memahami peran perguruan tinggi sebagai salah satu penyelenggara pendidikan tinggi untuk mengasah kompetensi peserta, terutama untuk mempersiapkan diri untuk menjadi tenaga ahli profesional yang siap bersaing di era Industri 5.0, hal ini terbukti dari antusiasme peserta dalam bertanya dan diskusi yang diberikan.

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan dan keberlanjutan dari kegiatan ini adalah:

1. Pihak Perguruan tinggi perlu memberikan pendampingan secara berkelanjutan dan dilakukan pembekalan kepada mitra sekolah sejak siswa SMU masih dari kelas X
2. Pada kegiatan selanjutnya diharapkan adanya kerjasama yang sinergi tidak hanya dari pihak perguruan tinggi dan mitra sekolah saja namun juga dukungan dari orang tua untuk mengetahui potensi bakat dan minat dari setiap siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pemateri menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada mitra pengabdian masyarakat dan tim dari Institut Informatika Indonesia (IKADO) Surabaya atas kepercayaan dan kesempatan yang diberikan sehingga acara ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Secara khusus ucapan terimakasih juga disampaikan kepada peserta siswa dan siswi yang dengan aktif telah mengikuti acara tersebut hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, V. (2021). PENGARUH KOMPETENSI DAN KOMITMEN ORGANISASI TERHADAP KINERJA KARYAWAN PT. HAMATEK INDO BEKASI. *JIMEN: Jurnal Inovatif Mahasiswa Manajemen*, 1(2), 158–168. <https://doi.org/10.37849/midi.v17i2.83>
- Basatha, R., Soedargo, D. S. O., & Wirapraja, A. (2021). Workshop Pelatihan Learning Management System Secara Online Dengan Menggunakan Google Classroom Untuk Guru SMAK St. Albertus, Malang. *Komatika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 24–28. <https://doi.org/10.34148/komatika.v1i1.369>
- Ekananta, A., Maarif, S., Affandi, J., & Sukmawati, A. (2018). Analisis situasional kinerja dan kompetensi profesi manajemen sumber daya manusia di indonesia. *Jurnal Manajemen*, 10(1), 67. <https://doi.org/10.29264/jmmn.v10i1.2500>
- Iskandar, Y., & Andriani, I. (2019). Gaya Kepemimpinan Transformasional Dan Kepuasan Kerja Pada Pekerja Bumn. *Jurnal Psikologi*, 12(2), 169–178. <https://doi.org/10.35760/psi.2019.v12i2.2441>
- Kemenperin. (2018). Indonesia Industry 4.0 Readiness Index (Index Kesiapan Industri di Indonesia untuk Bertransformasi Menuju Industri 4.0). In *Kementrian Perindustrian RI*.

- Maghfiroh, A. (2021). Analisis Pengembangan Sumber Daya Manusia Dalam Perspektif Syariah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(1), 403. <https://doi.org/10.29040/jiei.v7i1.2138>
- Mazda, C. N., & Fikria, A. N. (2021). Analisis Efektivitas Google Classroom, Zoom Meeting dan Google Meet Sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Online. *Journal of Informatics, Information System, Software Engineering and Applications (INISTA)*, 3(2), 01–10. <http://journal.itelkom-pwt.ac.id/index.php/inista/article/view/242>
- Nurjaman, K., Mustajam, A., Syaifuddin, Lubis, Y., & Abadi, Y. (2020). Meningkatkan Kinerja Perusahaan Dengan Menerapkan Konsep Manajemen Sumber Daya Manusia Strategik Dalam Menyongsong Persaingan Global. *Komitmen: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 1(2), 73–82.
- Prawiyogi, A. G., & Toyibah, R. A. (2020). Strategi Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Melalui Model Sertifikasi Kompetensi. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 1(1), 78–86. <https://doi.org/10.34306/abdi.v1i1.103>
- Rosadi, A. A. S., & Purnomo, Y. J. (2020). Pengaruh Sistem Informasi Sumber Daya Manusia Terhadap Kinerja Pada Pegawai PT Raudah Utama Cianjur. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 4(2), 357–367. <https://doi.org/10.22437/jssh.v4i2.10865>
- Sayekti, I. H. (2019). Gamifikasi Pembelajaran Online untuk Peningkatan Partisipasi Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *REMIK (Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer)*, 4(1), 100–113.
- Sugiono, S. (2020). Industri Konten Digital dalam Perspektif Society 5.0. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi*, 22(2), 175–191. <http://dx.doi.org/10.33164/iptekkom.22.2.2020.175-191>
- Sugiono, S. (2021). Peran E-Government Dalam Membangun Society 5.0: Tinjauan Konseptual Terhadap Aspek Keberlanjutan Ekonomi, Sosial, Dan Lingkungan. *Mantra Pembaruan: Jurnal Inovasi Kebijakan*, 5, 115–125.
- Widhiasthini, N. W., & Subawa, N. S. (2019). Sisi Lain Praktek Transportasi Online Sebagai Transformasi Ekonomi Politik Di Era Revolusi Industri 4.0. *Public Administration Journal*, 1(4).
- Wijaya, A., Mashalinda, & Rinaldi. (2022). Determinan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Pada Karyawan Pt Bank Central Asia Cabang Utama Pasar Baru Jakarta. *IKRAITH-EKONOMIKA*, 5(74), 228–239.