

## **PERAN GENERASI Z DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN DAN BUDAYA LITERASI DI ERA SOCIETY 5.0**

**Margareta Tamo Ina<sup>1</sup>, Yulianti Sutikno<sup>2</sup>, Mohammad Alfin Hidayatulloh<sup>3</sup>, I  
Made Dharma Atmaja<sup>4</sup>**

**PROGAM STUDI S1 ILMU HUKUM FAKULTAS HUKUM DAN  
FAKULTAS KEGURUAN (FKIP) UNIVERSITAS MAHASARASWATI  
DENPASAR 2021**

**dharma.atmaja07@unmas.ac.id**

### **ABSTRAK**

Generasi milineal sangat erat kaitannya dengan Revolusi Industri 4.0 atau Revolusi Industri Generasi keempat. Diaman revolusi ini menitikberatkan pola digitalisasi dan otomasi disemua aspek kehidupan manusia. Banyak pihak yang belum menyadari akan adanya perubahan tersebut terutama di kalangan pendidik, padahal semua ini adalah tantangan generasi muda atau generasi milineal saat ini. Apalagi di masa-masa sekarang generasi milineal mempunyai tantangan sendiri menghadapi era revolusi Digital ( Society 5.0) Literasi Z adalah generasi penerus setelah generasi milineal. Literasi merupakan sebuah kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh setiap orang. Pada perkembangan zaman yang semakin laju membuat masyarakat lebih aktif untuk mencari tahu apa saja perkembangan yang terjadi pada saat itu, untuk mendapatkan informasi mengenai apa saja yang terjadi pada sekeliling kita. Era society 5.0 dibuat sebagai resolusi industry 4.0. Era society 5.0 ialah di mana pada era ini teknologi semakin canggih, bahkan manusia tidak bisa terlepas dari alat bantu teknologi.

## PENDAHULUAN

Pendidikan diyakini sebagai salah satu bidang yang memiliki peran penting dan strategi dalam pembangunan suatu bangsa. Bahkan menjadi faktor dominan di dalam proses peningkatan kecerdasan bangsa. Betapa penting dan strategis peranan pendidikan di dalam pembangunan bangsa, hal tersebut telah diakui sejak dirumuskannya UUD 1945. Tanpa bangsa yang cerdas tidak mungkin bangsa ini ikut serta dalam percaturan global.

Secara umum, terdapat dua orientasi pendidikan dalam pembangunan bangsa, yaitu orientasi individual dan orientasi masyarakat. Orientasi individual, pendidikan berperan dalam pembentukan insan terdidik (*educated person*) yaitu melalui proses pengembangan potensi diri. Kemampuan yang dimiliki oleh insan terdidik merupakan sarana bagi pemahaman diri dan lingkungan, upaya adaptasi dan partisipasi dalam perubahan, pelaku utama bagi perubahan (*inovator*), dan memiliki orientasi prediktif dan antisipasif. Dengan demikian, manusia terdidik dapat menjadi panutan bagi yang lainnya (*reference behavior*) dan memiliki adil dalam membangun masyarakat (*society building*). Untuk itu, manusia terdidik harus memiliki keunggulan partisipatif bagi terwujudnya transformasi sosial yang menyentuh. sedangkan orientasi masyarakat, pendidikan memiliki tiga peran utama yakni sebagai agen konservatif (*agent of confersation*), agen inovatif (*agent of innovation*), dan agen perubahan konservatif (*agent of chage*). Sebagai agen konservatif, pendidikan secara operasional praktis melalui kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada penanaman dan pelestaraan nilai-nilai sosial-budaya asli (*indigeneous*) yang memiliki ketangguhan dan ketahanan (*homeostic*). Dengan demikian, masyarakat akan memiliki jati diri dalam menyikapi arus globalisasi.

Sebagai agen inovatif, pendidikan memiliki peran dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, mendesiminasikan, mensosialisasikan, dan mengaplikasikannya. Melalui perannya tersebut, pendidikan akan menghasilkan masyarakat pembelajar (*learning society*) yang diekspresikan dengan gemar mencari informasi, menggunakan, dan mengkomunikasikannya. sedangkan sebagai agen perubahan, pendidikan memiliki konsekuensi terhadap aplikasi dari produk inovasi pendidikan, sehingga pendidikan menjadi katalisator bagi terjadinya transformasi sosial.

Pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa sekarang, melainkan bersifat dinamis dan antisipatif bagi terjadinya perubahan.

Oleh Karena itu, melalui peningkatan pendidikan dan budaya literasi di era society 5.0, kecerdasan buatan yang memperhatikan sisi kemanusiaan akan mentransformasi jutaan data yang dikumpulkan melalui internet pada segala bidang kehidupan.

## **Metode**

Metode penelitian ini dihimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan dibahas dalam tulisan. Penelitian ini bersifat penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka dengan pendekatan konsep society 5.0. Sumber data dalam penelitian ini adalah jurnal, artikel, buku dan referensi lainnya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan studi pustaka dan dokumentasi. Analisis data adalah proses dengan mengakses data, mengorganisir, menyortir, mengkategorikan dan mengelompokan studi dokumentasi yang dikumpulkan. Analisis yang dilakukan dengan tujuan mengurangi pengumpulan data menjadi perwujudan yang dapat dipahami melalui deskripsi logis dan sistematis.

## **Hasil Dan Pembahasan**

Generasi Milineal dan pendidikan merupakan dua konsep yang berbeda, tetapi memiliki keterkaitan yang saling memengaruhi satu sama lain. Dalam kontelasi tulisan ini, generasi milineal sebagian besar tumbuh dan berkembang melalui pendidikan.

### **1. Karakteristik Generasi z**

Menurut Tapscottdam Islami (2016), generasi Z adalah golongan yang dilahirkan tahun 1998 hingga 2009. Generasi z adalah generasi teknologi. Mereka telah mengenal internet dan web seiring dengan usia mereka sejak mereka masih kecil. Generasi Z adalah orang yang lahir ketika teknologi telah menguasai dunia, oleh karena itu generasi ini dikenal sebagai the silent generation, generasi senyap dan generasi internet. Generasi Z, disebut juga Generation atau generasi internet (putra, 2016)

Generasi Z memiliki kesamaan dengan generasi Y, tapi generasi Z mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu (multi tasking) seperti: menjalankan sosial media menggunakan ponsel, browsing menggunakan PC, dan mendengarkan music menggunakan headset.

Generasi Z dikenal lebih mandiri daripada generasi sebelumnya. Mereka tidak menunggu orangtua untuk mengajari hal-hal atau memberi tahu mereka bagaimana membuat keputusan. Apa bila diterjemahkan ke tempat kerja, generasi ini berkembang untuk memilih bekerja dan belajar sendiri. Tanpa diragukan lagi, Generasi z akan menjadi generasii yang paling beragam yang memasuki lapangan kerja dalam sejarah Amerika Serikat. Mereka terdiri dari berbagai bagian dari kelompok rasa tau etnis minoritas.

Bagi generasi Z informasi dan teknologi adalah hal yang sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka, karena mereka lahir dimana akses terhadap informasi, khususnya internet sudah menjadi budaya global, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap nilai-nilai, pandangan dan tujuan hidup mereka. Bangkitnya generasi Z juga akan menimbulkan tantangan baru bagi praktek manajemen sumber daya manusia.

## **2. Menyiapkan Generasi Z yang Berkarakter**

Lembaga pendidikan atau sekolah saat ini sedang dipenuhi generasi Z, kesadaran pengelola sekolah (kepala sekolah, guru dan karyawan) untuk menghadapi generasi Z menjadi sangat penting. Karena sekolah merupakan salah satu institusi yang dipercaya untuk menyiapkan generasi dimasa yang akan datang. Jika sekolah tetap menerapkan model pembelajaran persisi 10 tahun lalu dengan tidak memperhatikan perkembangan zaman, bisa diyakini generasi Z ini tidak akan terdidik dengan baik. Lalu apa yang harus dilakukan oleh lembaga pendidikan dalam mendidik generasi Z agar selain pandai dalam teknologi juga memiliki karakter yang baik. Pertama memanfaatkan teknologi informasi. Salah satu karakteristik generasi Z akan produktif jika tetap terhubung internet dan media sosial. Karenanya sekolah harus memasukkan nilai-nilai karakter yang baik dalam memanfaatkan

teknologi ini sebagai media pembelajaran agar peserta didik produktif dalam teknologi namun tetap menjaga nilai karakter yang dimiliki setiap peserta didik.

Metode pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai objek sudah tidak mampu lagi untuk mendidik generasi Z. Guru harus mempunyai kemampuan untuk mengembangkan model pembelajaran Hinger Order Thingking Skill (HOST) yang dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dimana siswa diajarkan untuk berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, berpikir kreatif dan diberi soal yang memberikan peluang peserta didik untuk menghubungkan berbagai variable yang ada didalam soal dan menganalisis solusinya.

### **3. Era society 5.0**

Era society 5.0 merupakan konsep era yang difokuskan pada peran manusia sebagai sumber daya melaksanakan era industry 4.0. Sebelum society 5.0 ada fase revolusi industry 4.0 yang digunakan untuk mengikuti kemajuan informasi yang dilakukan di aspek komunikasi dan kemajuan aspek bisnis. Perkembangan society 5.0 mengandalkan big data yang terbentuk dari sensor yang terhubung melalui internet of things (wulandari,2019). Era society 5.0 dianalisis menggunakan kecerdasan buatan sehingga nantinya akan mampu dimanfaatkan untuk mensejahterakan masyarakat. Kecerdasan buatan yang dihasilkan dapat berupa film animasi yang dibuat dengan bantuan computer. Hasil yang diperoleh dari kecerdasan buatan juga dapat berupa Global position system (GPS) yang dapat digunakan untuk mendeteksi keberadaan handphone.

Beberapa teknologi utama yang mengarahkan penelitian Industri 4.0 meliputi: big data analisisnya, cloud computing, integrasi vertical dan horizontal, cyber physical sistem, robot otonom, internet of things, keamanan cyber, pembuatan aditif, augmented reality, dan simulasi dari konsep juga model (Mohanta, Nanda, dan Patnaik, 2020). Beberapa hal tersebut juga dibutuhkan bagi pengguna era society 5.0. Beberapa Teknologi

tersebut juga sudah diterapkan di instansi pendidikan tinggi seperti universitas.

Big data meletakkan dasar untuk transformasi digital dari semua jenis bisnis mulai dari bisnis skala kecil sehingga besar dan bermain peran utama dalam pengembangan industri 4.0 (Mohanta et al., 2020). Big data dapat dicontohkan pada penggunaan google drive dalam jaringan internet. Penggunaan internet sangat membantu bagi para pengguna era society 5.0.

Cloud computing adalah elemen dari sistem yang menghubungkan bagian perangkat keras dan perangkat lunak di pusat data (Kanagachidambaresa, Anand, Balasubramanian, & Mahima, 2020). Ada cloud computing public yang dibuat sebagai cara bayar saat anda berpegiang untuk publik. Ada cloud computing pribadi yang dibuat yang terkait dengan pusat data internal bisnis yang tidak tersedia untuk organisasi lain atau orang-orang. Layanan cloud computing telah disediakan oleh pihak google, amazon, dan sebagainya.

Internet of things (IOT) digunakan dalam berbagai jenis perangkat pintar seperti smartphone dan berbagai jenis perangkat penginderaan untuk mentransfer data secara lokal dan untuk bertukar berbagai jenis informasi (Kanagachidambaresan et al., 2020). Teknologi IoT digunakan dalam aplikasi mobile, hiburan, dan konteks baru lainnya pada zaman sekarang. Teknologi IoT digunakan untuk mewujudkan antarmuka pengguna yang lebih baik, yang menyediakan teknik komunikasi yang lebih murah, andal, dan kuat.

cyber-physical system (CPSs) memainkan peran dalam memperbarui dan mentransformasikan teknologi manufaktur dengan cloud computing dan internet of Things (Kanagachidambaresan et al., 2020). Pemrosesan fisik cyber dapat dipantau oleh sistem manufaktur yang disebut sebagai digital twin. Digital twin berkomunikasi dengan mesin, sensor, dan manusia serta membuat keputusan cerdas dengan berkomunikasi secara real time.

Era society 5.0 akan menyelesaikan berbagai masalah dengan berbagai teknologi yang ditawarkan (Haryanti, 2019). Era society tidak menggunakan modal uang dan tenaga tetapi data yang menghubungkan dan menggerakkan segalanya untuk membantu mengisi kesenjangan antara yang kaya dan kurang beruntung. Era society 5.0 akan memangkas beberapa cara kerja dan meningkatkan biaya inspeksi serta perawatan. Beberapa teknologi yang dihasilkan di era society 5.0 seperti sensor, kecerdasan buatan dan robot. Beberapa teknologi tersebut akan digunakan untuk melakukan pekerjaan seperti inspeksi dan perawatan infrastruktur. Manusia yang unggul di era society 5.0 harus memiliki 4 kompetensi yaitu leadership, Language skills, IT Literacy, dan Writing skills (Harususilo, 2019). Keempat kompetensi itu dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Leadership yaitu kompetensi kepemimpinan untuk mempersiapkan peserta didik dengan karakter kuat khususnya di bidang leadership.
- b. Language skills yaitu kompetensi kemampuan berbahasa asing khususnya bahasa Inggris.
- c. IT Literacy yaitu kompetensi penguasaan teknologi informasi dan computer menjadi ciri utama era society 5.0
- d. Writing skills yaitu kompetensi menulis untuk menuangkan ide dan gagasan yang kita miliki dan pemikiran maupun inovasi baru dapat ditularkan kepada society 5.0.

## **Kesimpulan**

Kemampuan yang dimiliki oleh insan terdidik merupakan sarana bagi pemahaman diri dan lingkungan, upaya adaptasi dan partisipasi dalam perubahan, pelaku utama bagi perubahan (inovator), dan memiliki orientasi prediktif dan antisipatif.

Dengan demikian, manusia terdidik dapat menjadi panutan bagi yang lainnya (reference behavior) dan memiliki adil dalam membangun masyarakat (society building). Sebagai agen konservatif, pendidikan secara operasional praktis melalui kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada penanaman dan pelestarian

nilai-nilai sosial-budaya asli (indigeneous) yang memiliki ketangguhan dan ketahanan (homeostic).

Oleh Karena itu, melalui peningkatan pendidikan dan budaya literasi di era society 5.0, kecerdasan buatan yang memperhatikan sisi kemanusiaan akan mentransformasi jutaan data yang dikumpulkan melalui internet pada segala bidang kehidupan. Analisis yang dilakukan dengan tujuan mengurangi pengumpulan data menjadi perwujudan yang dapat dipahami melalui deskripsi logis dan sistematis.

Hasil Dan Pembahasan Generasi Milineal dan pendidikan merupakan dua konsep yang berbeda, tetapi memiliki keterkaitan yang saling memengaruhi satu sama lain. Generasi Z adalah orang yang lahir ketika teknologi telah menguasai dunia, oleh karena itu generasi ini dikenal sebagai the silent generation, generasi senyap dan generasi internet. Generasi Z, disebut juga Generation atau generasi internet (putra, 2016) Generasi Z memiliki kesamaan dengan generasi Y, tapi generasi Z mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu (multi tasking) seperti: menjalankan sosial media menggunakan ponsel, browsing menggunakan PC, dan mendengarkan music menggunakan headset. Bagi generasi Z informasi dan teknologi adalah hal yang sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka, karena mereka lahir dimana akses terhadap informasi, khususnya internet sudah menjadi budaya global, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap nilai-nilai, pandangan dan tujuan hidup mereka. Menyiapkan Generasi Z yang Berkarakter Lembaga pendidikan atau sekolah saat ini sedang dipenuhi generasi Z, kesadaran pengelola sekolah (kepala sekolah, guru dan karyawan) untuk menghadapi generasi Z menjadi sangat penting. Lalu apa yang harus dilakukan oleh lembaga pendidikan dalam mendidik generasi Z agar selain pandai dalam teknologi juga memiliki karakter yang baik. Karenanya sekolah harus memasukkan nilai-nilai karakter yang baik dalam memanfaatkan teknologi ini sebagai media pembelajaran agar peserta didik produktif dalam teknologi namun tetap menjaga nilai karakter yang dimiliki setiap peserta didik.

Metode pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai objek sudah tidak mampu lagi untuk mendidik generasi Z. Guru harus mempunyai kemampuan untuk mengembangkan model pembelajaran Hinger Order Thingking Skill (HOST)



yang dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dimana siswa diajarkan untuk berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, berpikir kreatif dan diberi soal yang memberikan peluang peserta didik untuk menghubungkan berbagai variable yang ada didalam soal dan menganalisis solusinya. Era society 5.0 merupakan konsep era yang difokuskan pada peran manusia sebagai sumber daya melaksanakan era industry 4.0. Sebelum society 5.0 ada fase revolusi industry 4.0 yang digunakan untuk mengikuti kemajuan informasi yang dilakukan di aspek komunikasi dan kemajuan aspek bisnis. Beberapa teknologi utama yang mengarahkan penelitian Industri 4.0 meliputi: big data analisisnya, cloud computing, integrasi vertical dan horizontal, cyber physical sistem, robot otonom, internet of things, keamanan cyber, pembuatan aditif, augmented reality, dan simulasi dari konsep juga model (Mohanta, Nanda, dan Patnaik, 2020). Ada cloud computing pribadi yang dibuat yang terkait dengan pusat data internal bisnis yang tidak tersedia untuk organisasi lain atau orang-orang. Internet of things (IOT) digunakan dalam berbagai jenis perangkat pintar seperti martphone dan berbagai jenis perangkat penginderaan untuk mentransfer data secara lokal dan untuk bertukar berbagai jenis informasi (Kanagachidambaresan et al., 2020).

Era society tidak menggunakan modal uang dan tenaga tetapi data yang menghubungkan dan menggerakkan segalanya untuk membantu mengisi kesenjangan antara yang kaya dan kurang beruntung. IT Literacy yaitu kompetensi penguasaan teknologi informasi dan computer menjadi ciri utama era society 5.0 d.

Writing skills yaitu kompetensi menulis untuk menuangkan ide dan gagasan yang kita miliki dan pemikiran maupun inovasi baru dapat ditularkan kepada society 5.0.

### **Ucapan Terimakasih**

Dalam pembuatan artikel ilmiah ini, tidak lupa kami mengucapkan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan berterima kasih kepada dosen kami yang telah membimbing kami dalam proses pembuatan artikel ilmiah kami, selanjutnya kami juga mengucapkan terima kasih terhadap responden yang turut berpartisipasi dalam

pembuatan artikel kami. Apabila artikel ilmiah kami dinilai tidak cukup baik, kami mengucapkan mohon maaf. Karena kami sedang tahap belajar dalam pembuatan artikel ilmiah ini. Karena hal ini sangat berguna sekali bagi kami untuk kedepannya. Memiliki sebuah pengalaman yang cukup berharga bagi kami. Sekali lagi kami ucapkan terima kasih.

### Daftar Pustaka

- Era Revolusi, 4.0: Perlu Persiapkan Literasi Data, Teknologi dan Sumber Daya Manusia. (2018). Diambil 28 Maret 2018 dari <http://belmawa.risstekdiksi.go.id/2018/01/17/era-revolusi-industri-4-0-perlu-persiapkan-literasi-data-teknologi-dan-sumber-daya-manusia>
- Fitriyani, Pipit. Pendidikan Karakter Bagi Generasi Z, Jakarta, Maret 2018
- Furgon, Hidayatullah, Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa. Surakarta: Yuma Pustaka. (2010).
- Marwiyah, S. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. Ulul Albab,14m(I). (2012).
- Purba, Sakti, Bayu. Indikator Pemahaman E-Portfolio Dalam Blended Learning Untuk Menghadapi Era Society 5.0. PGSD Universitas PGRI Yogyakarta 2020.