

MENINGKATKAN PENDIDIKAN KARAKTER BAGI GENERASI Z PADA ERA SOCIETY 5.0

Ni Kadek Oktaviani^{1*}, Ni Kadek Listya Dewi², Ni Putu Dian
Widiastuti³, Putu Ayu Anggya Agustina, SE., M.Si., Ak⁴

Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Mahasaraswati Denpasar
anggyaagustina@unmas.ac.id

Abstrak

Masyarakat pada era society 5.0 merupakan konsepsi masyarakat yang sudah melek terhadap Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Beberapa keahlian yang perlu dikuasai bagi para siswa di antaranya: berpikir kreatif, inovatif, kritis, keterampilan berkomunikasi dan keterampilan berkolaborasi. Penguatan terhadap pendidikan karakter juga perlu direalisasikan, hal ini bertujuan untuk membentuk sifat akhlak (budi pekerti) yang menjadikan akhlak sebagai nilai yang khas. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pendidikan karakter bagi generasi z. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk menjelaskan bagaimana idealnya pendidikan karakter dalam menghadapi era society 5.0. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan karakter memang penting untuk bekal generasi z di masa yang akan datang. Pendidikan karakter dilakukan dengan cara memanfaatkan teknologi informasi yang tersedia, sehingga tidak hanya akhlak saja yang terbentuk, melainkan penguasaan keahlian bidang TIK, berpikir kreatif inovatif dapat dicapai oleh generasi z dalam menghadapi era society 5.0.

Kata Kunci: *Era Society 5.0, Pendidikan Karakter, Teknologi Informasi, Generasi Z*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas sumber daya dalam tingkat kehidupan sosial yang terus berkembang pada masyarakat mengurangi sekat-sekat antara dunia fisik, digital, dan biologi. Sedangkan Society 5.0 dapat dikatakan sebagai *super smart society*, di mana pada era ini kebanyakan masyarakat menggunakan teknologi yang canggih nan beragam. *Society 5.0* atau bisa diartikan masyarakat 5.0 pertama kali diluncurkan di Jepang pada tanggal 21 Januari 2019 dengan tujuan menciptakan tatanan masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-centered*) dan berbasis teknologi (*technology based*). *Society 5.0* merupakan kecerdasan buatan yang memperhatikan sisi kemanusiaan yang berhubungan dengan semua bidang kehidupan diharapkan menjadi suatu kearifan baru dalam tatanan bermasyarakat. Konsep *society 5.0* tidak hanya sebatas untuk faktor manufaktur tetapi juga memecahkan masalah sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual (Skobelev & Borovik, 2017). *Society 5.0* akan berdampak pada semua aspek kehidupan mulai dari kesehatan, tata kota, transportasi, pertanian, industri dan pendidikan (Undang Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Adanya transformasi dari revolusi industri 4.0 menuju era *society 5.0*, membuat generasi z tidak lagi memperhatikan pendidikan karakter, yang mana pendidikan karakter merupakan usaha yang disengaja untuk membantu seseorang memahami segala sifat-sifat kejiwaan, akhlak, watak yang mampu menjadikan seseorang sebagai manusia yang berkarakter (Megawangi: 2007). Pendidikan karakter pada Generasi z saat ini sangat diperlukan, karena kita masuk pada era 5.0, di mana segala sesuatu sudah menggunakan teknologi. Hal ini berkaitan dengan krisisnya karakter Generasi z di Indonesia yang sudah kecanduan dengan teknologi. Adanya teknologi membawa dampak positif dan dampak negatif bagi Generasi z, tergantung bagaimana cara Generasi z menghadapinya. Generasi z harus menanggapi kemajuan

teknologi ini dengan cara yang positif. Cara positifnya yaitu dengan menyaring hal-hal yang kita dapatkan dalam teknologi. Tujuan penulisan ini, yaitu meningkatkan pendidikan karakter bagi generasi z di era *society* 5.0.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, di mana penelitian ini menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan metode yang ada. Agar hasil penelitian dapat digunakan untuk menafsirkan fenomena yang ada maka perlu pendekatan dengan menggunakan teknik analisis yang di mana dalam hal ini dilakukan pendekatan penalaran kritis. Berikutnya teknik analisis penelitian ini melibatkan interpretasi dengan menggunakan pendekatan kualitatif (penalaran kritis).

Suatu data dapat diperoleh berdasarkan sumber, yang dikelompokkan menjadi dua (2) yakni data primer dan data sekunder. Data Primer atau data asli merupakan data yang dikumpulkan dan berasal dari sumber asli atau tangan pertama. Data ini harus dicari melalui narasumber atau responden yaitu orang yang dijadikan obyek penelitian atau orang yang kita jadikan sebagai sarana mendapatkan informasi ataupun data. Contoh data primer yakni hasil wawancara. Data Sekunder adalah data yang mengacu pada informasi yang dikumpulkan dari sumber yang telah diolah. (Uma Sekaran, 2011). Contoh data sekunder antara lain catatan atau dokumentasi perusahaan; publikasi pemerintah seperti buku, laporan, berita; analisis oleh media, situs web, jurnal, dan lainnya.

Dalam penelitian yang sudah dilakukan, peneliti memilih untuk menggunakan Sumber Data Sekunder. Peneliti menggunakan metode Sekunder sebagai metode penelitian utama, di mana jenis dan sumber data berasal dari buku literatur dan jurnal terkait secara induktif.

Analisis secara induktif ini digunakan untuk menemukan kenyataan secara jamak sebagai yang terdapat dalam data dan lebih dapat membuat hubungan peneliti dan responden menjadi eksplisit.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan usaha dan upaya yang dilakukan di dalam membangun karakter bagi generasi z agar merealisasikan nilai-nilai secara normatif. Berdasarkan titik konsep tersebut, maka hal yang dapat dilakukan dari urgensi pendidikan karakter adalah dengan berupaya secara intens untuk dapat membangun jenis karakter yang akan ditanamkan pada siswa (Sudrajat, 2011). Pada upaya penanaman pendidikan karakter tersebut, para tenaga pendidik juga harus dibekali konsep-konsep ilmuwan yang relevan agar dapat berimplikasi dalam praktik empiris. Berdasarkan UU sistem pendidikan nasional (Sidiknas) No. 20 tahun 2003 (dalam Khasanah, & Hernia, 2019).

Salah satu poin penting dari tujuan pendidikan nasional tersebut adalah pembentukan insan yang cerdas serta berkarakter. Hal tersebut tentu menjadi sebuah harapan semua elemen bangsa dalam meningkatkan generasi z yang tidak hanya pintar secara teori, tetapi juga mempunyai akhlak, moral, serta karakter. Kementerian Pendidikan Nasional saat ini juga sudah berupaya menerapkan konsep pendidikan yang berlandaskan karakter nasional di semua elemen pendidikan. Konsep pendidikan tersebut didesain dalam membentuk aspek kebudayaan, psikologis, akhlak, olah rasa, dan kecerdasan spiritual (Rizqy, 2019). Manfaat serta urgensi yang dihasilkan dari desain pendidikan karakter tersebut adalah generasi z mampu mengembangkan kecerdasan akademik maupun spiritual,

bertanggungjawab secara moral, dan berpikir secara kritis, kreatif, inovatif, serta berkelanjutan atau *sustainable*.

Pada upaya meningkatkan pendidikan karakter sendiri, pemerintah telah membuat program gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada tahun 2010. PPK tersebut termaktub dalam delapan butir Nawacita, yakni gerakan revolusi mental dan revolusi karakter di sektor pendidikan (Jumarudin, Gafur, & Suardiman, 2014). Ada lima elemen nilai karakter yang terdapat dalam dimensi pendidikan yang perlu untuk digalakkan.



Gambar 1. 5 Nilai Utama Karakter Prioritas PPK

2. Society 5.0

Society 5.0 merupakan penyempurnaan dari konsep-konsep yang ada sebelumnya yang dimulai dari era berburu kemudian dilanjutkan dengan pengenalan dunia pertanian, yaitu *Society 1.0* dan *2.0*. Selanjutnya, manusia memasuki masa ketika mesin digunakan untuk membantu aktivitas sehari-hari sampai dengan ditemukannya komputer dan jaringan internet yang semakin mempermudah manusia dalam kegiatan sehari-harinya. *Society 5.0* menjadi konsep tatanan kehidupan yang baru bagi masyarakat. Melalui konsep *society 5.0* kehidupan masyarakat diharapkan akan lebih nyaman dan

berkelanjutan. Orang-orang akan disediakan produk dan layanan dalam jumlah dan pada waktu yang dibutuhkan.

Society 5.0 dapat diartikan sebagai sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Dalam era *society 5.0* masyarakat dihadapkan dengan teknologi yang memungkinkan pengaksesan dalam ruang maya yang terasa seperti ruang fisik. Dalam teknologi *society 5.0*, segala teknologi dimanfaatkan dengan baik sehingga memudahkan pekerjaan manusia, contohnya penciptaan robot. Berbeda dengan revolusi *industry 4.0* yang lebih menekankan pada bisnis saja, teknologi pada era *society 5.0* tercipta sebuah nilai baru yang akan menghilangkan kesenjangan sosial, usia, jenis kelamin, bahasa dan menyediakan produk serta layanan yang dirancang khusus untuk beragam kebutuhan individu dan kebutuhan banyak orang.

3. Generasi Z

Generasi Z adalah generasi yang lahir dalam rentang tahun 1996 sampai dengan tahun 2012. Generasi Z adalah generasi selanjutnya setelah Generasi *Milenial*, yang merupakan generasi peralihan Generasi *Milenial* dengan teknologi yang semakin berkembang dan juga bervariasi. Bahkan, kemampuan teknologi mereka seakan bawaan dari lahir.

Beberapa di antaranya merupakan keturunan dari Generasi X dan *Milenial*, yang disebut juga dengan *iGeneration* atau generasi net (generasi internet). Mereka memiliki kesamaan dengan Generasi *Milenial*, tapi mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti mengunggah gambar atau video menggunakan ponsel, mencari informasi atau *searching* menggunakan komputer, juga mendengarkan musik menggunakan lewat alat yang sering disebut *headset* atau *earphone*. Segala hal dilakukan hanya dengan menggunakan ponsel yang langsung terhubung dengan dunia maya atau media sosial. Sedari kecil,

iGeneration telah diperkenalkan teknologi canggih oleh orang tua nya, yang tanpa disadari memiliki pengaruh negatif bagi karakter seseorang. Dengan mengandalkan ponsel atau alat canggih lainnya, seorang *iGeneration* akan terpaku dengan hal-hal yang berkaitan dengan dunia maya sekaligus tidak mempunyai karakter.

Generasi Z dikenal lebih mandiri daripada generasi sebelumnya. Mereka tidak lagi menunggu orangtua untuk mengajari atau memberi tahu bagaimana membuat keputusan. Sederhananya, generasi ini berkembang untuk memilih bekerja dan belajar sendiri. Tanpa diragukan lagi, generasi Z akan menjadi generasi yang paling beragam yang memasuki lapangan kerja dalam sejarah Amerika Serikat. Mereka terdiri dari berbagai bagian dari kelompok ras atau etnis minoritas. Generasi Z juga lebih menerima maupun toleransi terhadap lingkungan, seperti agama, suku, ras, dibanding generasi-generasi sebelumnya. Berdasarkan survei yang telah dilakukan oleh Forbes Magazine, generasi Z adalah generasi global pertama yang nyata. Smartphone dan media sosial tidak dilihat sebagai perangkat dan platform, tapi lebih pada cara hidup. Kedengarannya gila, tapi beberapa penelitian mendukung klaim ini.

Sebuah studi yang dikemukakan oleh Goldman Sachs bahwa hampir setengah dari Gen Z menggunakan media sosial selama 10 jam dalam satu hari, bahkan lebih dari itu. Selain itu, studi lain juga menemukan bahwa seperlima dari Z Gen mengalami gejala negatif ketika dijauhkan dari perangkat smartphone mereka. Cepat merasa puas diri bukanlah sebuah kata yang mencerminkan generasi Z. Sebanyak 75% dari Gen Z bahkan tertarik untuk memegang beberapa posisi sekaligus dalam sebuah perusahaan, jika itu bisa mempercepat karier mereka. 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.

4. Karakter Generasi Z di Era *Society 5.0*

Generasi Z merupakan anak yang berada di usia produktif dalam melakukan kegiatan yang menghasilkan sesuatu yang positif yang berdampak baik untuk lingkungan sekitar dan dirinya. Generasi z pada saat ini tidak terlepas dari kehidupannya yang dipenuhi dengan teknologi seperti kegiatan belajar mengajar, kegiatan perekonomian dan lain – lainnya. Dengan berkembangnya teknologi di era *society 5.0* ini memiliki dampak positif dan negatif bagi perkembangan karakter generasi muda di Indonesia. Dampak positif adanya teknologi yang memenuhi kegiatan Generasi z, yaitu mudahnya menjalin pertemanan antar pulau maupun negara, dapat menunjuk kan kebudayaan yang berasal dari negara Indonesia dan dapat saling membagikan konten-konten positif dalam berkarya.

Sebagai Generasi z yang berada di usia produktif menjadi garda terdepan sebagai salah satu komponen penting. Namun tidak sedikit pemuda yang belum memanfaatkan teknologi dengan benar, ini disebabkan masuknya kebudayaan asing yang tidak selaras dengan kebudayaan dan kebiasaan yang ada di Indonesia. Tidak sedikit pemuda yang menganggap bahwa budaya asing yang tidak selaras merupakan hal yang lumrah untuk diikuti. Tersebarnya kebiasaan yang tidak sesuai tersebut masuk dengan cepat melalui pesatnya teknologi informasi di era *society 5.0*.

Pada saat ini, di Indonesia mengalami banyak krisis karakter pada Generasi z seperti kurangnya jiwa sosial pada diri kaum muda, sopan santun yang semakin hari semakin melenceng. Maka diperlukannya bimbingan seperti memberikan pemahaman dampak negatif gadget yang menjadi dominan masyarakat di Indonesia. Benda kecil namun berdampak besar bagi karakter moral Generasi z, memberi batasan waktu dan lain sebagainya, karena pada dasarnya setiap orang memiliki gaya membimbingnya masing-masing dalam pemberian edukasi di era 5.0. Pemberian edukasi di lingkungan

sekolah oleh guru, dan lingkungan keluarga oleh orang tua. Sebagai mahasiswa, kita mampu berperan dalam memberikan edukasi kepada calon-calon penerus bangsa sebagai harta yang paling berharga di negara yaitu Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas baik dari karakter Moral dan perilaku, adab dan tutur kata.

4) Cara Meningkatkan Pendidikan Karakter Generasi Z Pada Era *Society 5.0*

Pendidikan karakter merupakan hal yang sangat penting dan harus di miliki oleh setiap individu, khususnya pada masyarakat era *society 5.0*. Hal tersebut dikarenakan pendidikan karakter adalah pendidikan yang bertujuan untuk membentuk juga mengembangkan karakter seseorang atau meningkatkan landasan untuk cara pandang, berpikir, bertindak atau menyikapi suatu hal. Adapun tujuan dari pendidikan karakter di antaranya menanamkan jiwa kepemimpinan, kreatif, jujur, akhlak mulia, dan karakter positif lainnya. Meskipun pendidikan berbasis karakter sudah banyak ditemui, nyatanya kesadaran orang tua terhadap karakter anaknya cenderung sedikit. Orang tua pada umumnya hanya terfokus pada pendidikan secara umum tanpa mengetahui bagaimana karakter anaknya. Tidak terbentuknya karakter pada anak menimbulkan rendahnya kualitas sumber daya manusia yang mengakibatkan masa depan dunia tidak mengalami perubahan dan hanya berdiam pada satu titik. Terlebih lagi pada era *society 5.0*, penciptaan teknologi yang serba canggih menyebabkan generasi z cenderung tidak memiliki karakter karena hanya terpaku pada teknologi yang berlaku dan tidak melakukan sosialisasi. Tiadanya sosialisasi terhadap lingkungan sekitar mengakibatkan seseorang tidak pernah tau cara berkomunikasi dan mengembangkan diri dengan baik, sehingga tidak ada karakter yang terbentuk pada dirinya. Untuk itu, pendidikan karakter harus direalisasikan di setiap jenjang pendidikan.

Pemberlakuan pendidikan karakter di setiap jenjang pendidikan dengan adanya mata pelajaran pendidikan karakter adalah cara yang ampuh untuk meningkatkan karakter seorang individu. Pada dunia pendidikan, penyampaian materi mengenai pendidikan karakter masih tergolong sedikit juga jarang diperhatikan oleh masyarakat. Padahal dengan adanya mata pelajaran pendidikan karakter, generasi muda khususnya generasi z mampu mempelajari hingga membentuk karakternya masing-masing. Terealisasikannya mata pelajaran pendidikan karakter pada seluruh jenjang pendidikan juga meningkatkan minat generasi z terhadap karakter.

Dalam bidang ini, guru harus mempunyai kemampuan untuk mengembangkan model pembelajaran *Higher Order Thinking Skill* (HOTS), atau dikenal sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi, di mana siswa diajarkan untuk berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, berpikir kreatif. Lalu, generasi z juga diberi soal yang memberikan peluang generasi z untuk menghubungkan berbagai variabel yang ada didalam soal dan menganalisis solusinya. Model pembelajaran *Lower Order Thinking Skill* (LOTS) yang mengandalkan hafalan atau soal yang langsung menerapkan rumus tanpa perlu berpikir lebih lanjut harus mulai dikurangi di sekolah. Selain mempelajari materi juga harus diimbangi dengan praktik tentang pendidikan karakter.

Sering dikatakan adanya praktik akan memudahkan kita mengerti atau paham akan ilmu yang masih asing di pikiran kita, namun jika hanya terpaku pada materi, maka ilmu tersebut hanya akan lewat begitu saja. Sama halnya dalam meningkatkan pendidikan karakter, di samping pemberian materi juga harus melakukan praktik agar ilmu yang diberikan tidak dilupakan. Contoh praktik yang dapat di lakukan untuk meningkatkan karakter adalah melatih kepemimpinan dengan menjadi ketua kelas, bertanggung jawab terhadap setiap perbuatan, bersikap adil dan jujur, juga sopan kepada setiap orang, seperti teman dan juga guru. Hal-hal kecil tersebut

harus senantiasa dipraktikkan di lingkungan sekolah atau dunia pendidikan, dengan bimbingan para guru yang mengajar. Terlebih lagi, sekolah merupakan rumah kedua bagi setiap anak, sehingga mereka dapat mempraktikkan hal-hal tersebut dengan teman-temannya, sekaligus mencari jati diri mereka sehingga nantinya akan terbentuk karakter yang berguna bagi masa depan. Selain itu, memanfaatkan teknologi informasi juga dapat dijadikan cara untuk membentuk karakter pada generasi Z.

Generasi Z akan produktif jika tetap terhubung internet dan media sosial. Maka dari itu, 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. Pengawasan terhadap penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran adalah salah satu contoh penjagaan dan memanfaatkan teknologi agar siswa tetap produktif namun tetap menjaga karakter yang dimiliki. Anak generasi Z cenderung aktif di sosial media yang menyebabkan guru harus bergabung dalam grup tersebut dan penilaian tidak hanya sekedar dari hasil siswa tapi juga memasukkan unsur karakter baik kejujuran, kata yang sopan atau kerja sama dalam indikator penilaian. Guru juga dapat mengawasi siswa dimana saja dan kapan saja.

KESIMPULAN

Kemajuan teknologi berpengaruh pada karakter generasi Z. Hal ini dikarenakan generasi Z cenderung kecanduan terhadap teknologi yang mengakibatkan tidak terbentuknya karakter pada generasi z di era *society 5.0*. Karakter akan terbentuk bila aktivitas dilakukan berulang-ulang secara rutin hingga menjadi suatu kebiasaan, yang akhirnya tidak hanya menjadi suatu kebiasaan saja tetapi sudah menjadi suatu karakter. Pendidikan karakter dapat diterapkan pada semua mata pelajaran. Setiap

mata pelajaran yang berkaitan dengan norma-norma perlu dikembangkan dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui penguatan nilai-nilai pendidikan karakter yang benar, diharapkan generasi Z di Indonesia menjadi penerus bangsa yang mampu menjawab berbagai tantangan pendidikan di era *society 5.0*. Membentuk generasi muda yang kreatif, inovatif, berkarakter, berintegritas dan menjunjung tinggi toleransi sesuai dengan nilai-nilai identitas nasional sebagai bangsa Indonesia dengan segala keanekaragaman budayanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Jvelin. 2021. *Society 5.0*. URL : <https://citylab.itb.ac.id/pikkc/2021/10/13/society-5-0/amp/>.
Diakses tanggal 13 Januari 2022.
- Kemendikbud. 2020. *Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter*.
- Suprayitno, A. dan Wahyudi, W. 2020. Pendidikan Karakter di Era Milenial Yogyakarta. Penerbit Deepublish.
- Widyananda, R.F. 2020. *Pengertian Gen Z serta Karakteristiknya*. URL : <https://www.merdeka.com/jatim/pengertian-gen-z-serta-karakteristiknya-ketahui-agar-tak-keliru-klm.html>. Diakses tanggal 13 Januari 2022.

