

Kecakapan Digital Dalam Menyongsong Era *Society* 5.0 di SMA Negeri 4 OKU Kabupaten Ogan Komering Ulu

Akila, Heryati, Reva Maria Valianti, Reina Damayanti, Nisa' Ulul Mafra, Vera Sari⁶, Erfan Robyardi

¹²⁴⁵⁶⁷Program Studi Manajemen, Universitas PGRI Palembang

³ Program studi Akuntansi, Universitas PGRI Palembang

Email: nisaulul29@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 27, 2023

Revised November 28, 2023

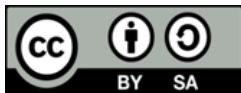
Accepted Desember 02, 2023

Kata Kunci:

Kecakapan, Digital, Era Society 5.0

Keywords:

Skills, Digital, Society Era 5.0



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Nisa' Ulul Mafra .al.
Published by Penerbit dan Percetakan CV.
Picmotiv

ABSTRAK

Kecakapan digital merupakan keahlian yang harus dimiliki oleh semua orang untuk beradaptasi pada era society 5.0. Harapan yang ingin dicapai adalah mengenalkan pengetahuan digital dan apa itu era society 5.0 kepada siswa/siswi SMA Negeri 4 OKU. Hal ini dimaksudkan sebagai persiapan keahlian dalam bidang digital. Selama ini kegiatan yang paling sering dilakukan adalah transaksi di dunia maya dan pembelajaran secara daring. Padahal Digitalitalisasi sudah hampir meliputi setiap kegiatan sehari-hari masyarakat, walaupun di Indonesia sendiri masih perlu sosialisasi lebih lanjut dan membiasakan diri dengan situasi tersebut.

ABSTRACT

Digital skills are skills that everyone must have to adapt to the era of society 5.0. The hope to be achieved is to introduce digital knowledge and what the era of society 5.0 is to students of SMA Negeri 4 OKU. This is intended as preparation for skills in the

digital field. So far, the activities most frequently carried out are transactions in cyberspace and online learning. Even though digitalization has almost covered every daily activity of society, even though in Indonesia itself there is still a need for further socialization and getting used to this situation.

Pendahuluan

Revolusi Industri 5.0 dimulai ketika industri 4.0 sudah mencapai puncaknya dan para pakar berpendapat bahwa era 4.0 dapat disempurnakan lagi. Industri 4.0 yang mulai diperkenalkan sejak 2011 dimaksudkan untuk memodernisasi proses bisnis, terutama pada industri manufaktur. Era ini juga memperkenalkan banyak teknologi yang bahkan banyak pelaku industri yang masih beradaptasi seperti AI dan IoT untuk memudahkan pekerjaan mereka. Kemudian di tahun 2017, Jepang lah yang pertama kali memperkenalkan visi dari Revolusi Industri 5.0. Saat itu, konsep ini mereka sebut sebagai *Society* 5.0 pada pameran CeBIT di Jerman. Ketika industri 4.0 menggaungkan wacana bahwa AI akan menggantikan manusia, industri 5.0 justru tidak beranggapan demikian.

Sebagai penyempurnaan era 4.0, adanya teknologi seperti AI dan robot justru hadir untuk bekerja sama dengan manusia. Revolusi Industri 5.0 mendorong efisiensi serta produktivitas berkat adanya teknologi yang dimanfaatkan oleh kecerdasan manusia. Sebagai contoh, banyak orang yang menggunakan teknologi AI bernama ChatGPT untuk mencari tahu dan mengerjakan banyak hal. Tetapi, ChatGPT tidak akan dapat berfungsi dengan optimal tanpa dukungan kecerdasan manusia dalam memberikan perintah yang tepat. Contoh lainnya adalah penggunaan *software* HRIS

dengan teknologi *cloud*. Dengan bantuan manusia, teknologi ini dapat mengefisiensi pekerjaan HR dan bahkan di fitur-fitur tertentu berorientasi pada kesejahteraan karyawan. Lebih dari sekadar efisiensi secara ekonomi dan produktivitas, Industri 5.0 secara spesifik merefleksikan pergeseran fokus dari nilai ekonomi menuju pergeseran yang berfokus pada nilai sosial dan kesejahteraan, terutama para pekerja yang terlibat di dalamnya.

Konsep revolusi industri 4.0 dan *society* 5.0 tidak memiliki perbedaan yang jauh. Revolusi industri 4.0 menggunakan kecerdasan buatan (*artificial intelligent/AI*). Sedangkan *society* 5.0 memfokuskan kepada komponen manusianya. *Society* 5.0 menjadikan manusia sebagai sumber inovasi, dimana tidak hanya terbatas untuk faktor manufaktur/industri tetapi juga memecahkan masalah sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual (Nastiti & Abdu, 2020).

Society 5.0 memiliki konsep teknologi big data yang dikumpulkan oleh Internet of things (IoT) diubah oleh *Artificial Intelligence* (AI) (Özdemir, 2018) menjadi sesuatu yang dapat membantu masyarakat sehingga kehidupan menjadi lebih baik. *Society* 5.0 akan berdampak pada semua aspek kehidupan mulai dari kesehatan, tata kota, transportasi, pertanian, industri dan pendidikan (Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Jika *society* 4.0 memungkinkan untuk mengakses juga membagikan informasi di internet. *Society* 5.0 adalah era di mana semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri. Internet bukan hanya sebagai informasi melainkan untuk menjalani kehidupan sehingga perkembangan teknologi dapat meminimalisir adanya kesenjangan pada manusia dan masalah ekonomi pada kemudian hari.

Society 5.0 atau bisa diartikan masyarakat 5.0 merupakan sebuah konsep yang dicetuskan oleh pemerintah Jepang. Konsep *society* 5.0 tidak hanya terbatas untuk faktor manufaktur tetapi juga memecahkan masalah sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual (Skobelev & Borovik, 2017) (<https://www.detik.com/bali>).

Indonesia sendiri yang merupakan negara berkembang yang bahkan bisa dikatakan hanya segelintir orang yang mengenal Revolusi Industri 4.0 ataupun *Society* 5.0. Hanya di kalangan akademis yang melek akan kemajuan zamannya, pebisnis yang memang punya kepentingan keberlangsungan usahanya, juga pemangku kebijakan publik yang memperhatikan. Pilar Digital *Society* akan tercapai jika masyarakat dapat meningkatkan kemampuan literasi digital untuk membantu menopang (Supartoyo, 2022)

Era *Society* memberikan manfaat kepada masyarakat khususnya remaja, untuk memanfaatkan media sosial sebagai bagian dari teknologi dengan bijaksana dalam kehidupan sehari-hari (Ramdhan dkk., 2022). pada era ini juga masyarakat diharuskan untuk dapat memanfaatkan teknologi dengan benar (Kirani dan Najhica, 2022). Menyongsong era *Society* 5.0 setiap individu perlu menguasai literasi digital yang merupakan kecakapan penting yang dibutuhkan untuk beradaptasi di zaman yang serba modern ini. Setiap orang hendaknya dapat bertanggung jawab terhadap bagaimana menggunakan teknologi untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Kecakapan digital secara sederhana diartikan sebagai kecakapan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai tipe format sumber-sumber informasi yang lebih luas, dan mampu ditampilkan melalui perangkat komputer. Kecakapan digital menjadikan seseorang mampu mentransformasikan kegiatan melalui penggunaan perangkat teknologi digital. Kecakapan digital sama pentingnya dengan membaca, menulis, berhitung, dan disiplin ilmu lainnya.

Dengan memiliki kecakapan digital, masyarakat dapat memproses berbagai informasi, memahami pesan, dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud menciptakan, mengkomunikasikan, mengkolaborasi dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. Termasuk juga kesadaran dan berpikir kritis ketika dalam penggunaan teknologi dalam sehari-hari.

Dengan memberikan edukasi kecakapan digital kepada masyarakat, khususnya pelajar SMA/SMK, hal itu akan membantu masyarakat dalam mencari informasi yang akurat dan mendapatkan bacaan yang berkualitas. Semakin tinggi kecakapan literasi seseorang, maka akan semakin luas pula wawasan yang dimilikinya. Demikian juga dengan kecakapan digital hendaklah dimiliki oleh seluruh lapisan masyarakat, lebih-lebih pelajar dan mahasiswa. Kecakapan digital sangat berpengaruh dalam kehidupannya, agar siap menyongsong era *Society* 5.0.

Metode Pengabdian

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yaitu dengan cara datang ketempat dan penyuluhan langsung ke sasaran

1. Persiapan
Melakukan kunjungan awal sebagai bentuk sosialisasi dan silaturahmi dengan mengkomunikasikan dengan pihak sekolah mengenai tujuan kegiatan PKM dosen untuk mencapai kesepakatan mengenai waktu pelaksanaan. Selanjutnya setiap dosen menyiapkan materi yang akan disampaikan.
2. Pelaksanaan
Kegiatan PKM dilakukan dalam bentuk penyuluhan dengan mempresentasikan materi yang telah disiapkan disertai dengan menyediakan waktu untuk tanya jawab bagi para siswa yang ingin mengetahui materi dengan lebih jelas.
3. Rancangan Evaluasi
Evaluasi yang dilakukan dengan *feedback* yaitu tim dosen bertanya kepada siswa mengenai pemahaman materi yang diberikan baik secara lisan maupun dengan memberikan kuesioner.
4. Rancangan IPTEK
Penyuluhan yang dilakukan dengan memberikan *basic* pengetahuan mengenai digital dan *Society* 5.0.

Hasil dan Pembahasan

Metode pelaksanaan kegiatan PKM dalam bentuk penyuluhan dengan melakukan presentasi materi sesuai dengan bidang kajian masing-masing dosen yang berkaitan dengan tema kecakapan digital dalam menyongsong era *Society* 5.0 dan disertai sesi tanya jawab secara dua arah. Materi pengabdian kali ini lebih memfokuskan pada tranformasi masyarakat dalam era digital pada *society* 5.0 dan persiapan generasi milenial menghadapi era revolusi digital melalui pengembangan sumber daya manusia.



Gambar 1
 Sesi penyampaian materi dan tanya jawab dengan peserta PKM

Fenomena yang ditemui selama pelaksanaan pengabdian adalah diketahui biasanya sering terjadi pada masyarakat termasuk para siswa/ pelajar lebih banyak menghabiskan waktu dengan melakukan *browsing* pada hal-hal yang menarik perhatian, sedangkan sesungguhnya banyak yang dapat dipelajari dengan menggunakan kecanggihan teknologi. Sebagai bahan evaluasi tim pemateri menyiapkan kuesioner sebagai produk akhir untuk melihat sejauhmana pencapaian yang telah diperoleh. Ada dua jenis pernyataan yang diajukan berkaitan dengan materi dan tanggapan siswa terhadap pelaksanaan kegiatan PKM, yaitu 1) kuesioner pemahaman selama penyampaian materi, 2) kuesioner respon siswa/siswa terhadap para pemateri.

Tabel 1
Butir Pernyataan Mengenai Capaian PKM

No	Butir Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Mengetahui tentang digital dengan baik				
2	Memahami era society 5.0 dengan jelas				
3.	Pemanfaatan digital dalam era society 5.0 bagi kehidupan masyarakat				
4.	Keuntungan era society 5.0 membuat kehidupan masyarakat menjadi lebih baik				
5.	Dampak digitalisasi dalam peruhanan kehidupan masyarakat				
6	Terdapat kesesuaian program pengabdian dengan tujuan kegiatan.				
7	Terdapat kesesuaian program pengabdian dengan kebutuhan peserta program				
8	Tim pengabdian menguasai materi				
9	Tim sigap dalam menanggapi pertanyaan dari peserta				
10	Tim pengabdian kepada masyarakat tanggap dalam				

	memberikan solusi atas permasalahan				
11	Peserta penyuluhan mengharapkan program pengabdian kepada masyarakat dilanjutkan di masa yang akan datang				

Hasil yang diperoleh selama pelaksanaan pengabdian mengenai kuesioner yang diajukan berkaitan dengan materi dan respon siswa/siswi terhadap pelaksanaan kegiatan PKM sudah baik. Berdasarkan tabel diperoleh penjelasan bahwa siswa menyatakan persetujuannya terhadap pernyataan pada butir-butir kuesioner yang diajukan dan tidak ada responden yang menyatakan ketidaksetujuan atas pernyataan pada butir-butir kuesioner tersebut. Hal ini berarti pengetahuan dan pemahaman siswa/siswi SMA Negeri 4 OKU mengenai materi yang disampaikan sudah baik dan pelaksanaan pengabdian telah mencapai target.



Gambar 2
 Sesi foto bersama pemateri, siswa dan pihak sekolah

Pada akhirnya Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat (PKM) dosen program studi manajemen dan program studi akuntansi pada SMA Negeri 4 OKU dapat dinilai baik dengan respon positif dan suasana yang kondusif. Siswa/siswi yang lebih banyak menggunakan teknologi untuk “bermain” sekarang lebih mengetahui manfaat yang besar yang bisa diperoleh terutama dalam mendukung kegiatan pembelajaran dan mencoba kegiatan ekonomi yang sederhana.

Simpulan

Perkembangan yang cepat dalam masyarakat dengan perubahana teknologi yang canggih menyebabkan daya saing digital yang berbeda mengharuskan pemahaman mendalam. Era Society memberikan manfaat kepada masyarakat khususnya remaja/pelajar, untuk menggunakan media sosial dengan bijaksana dalam kehidupan sehari-hari dan memanfaatkan teknologi dengan benar. Era society 5.0 diharapkan dapat menciptakan nilai baru melalui perkembangan teknologi sehingga dapat mengurangi adanya kesenjangan antara masyarakat baik dalam bidang bisnis, kesehatan maupun pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Faulinda Ely Nastiti, Aghni Rizqi Ni'mal 'Abdu. (2020). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era Society 5.0. Jurnal kajian teknologi pendidikan. Vol. 5 No,1
- Özdemir, V. &. (2018). Birth Of Industry 5.0: Making Sense Of Big Data With Artificial Intelligence, "The Internet Of Things" And Next-Generation Technology Policy. Omics: A Journal Of Integrative Biology 22(1) , 65-76
- Skobelev, P, & Borovik, Y S (2017) On The Way From Industri 4.0 To Industri 5.0 From Digital Manufacturing To Digital Society International Scientific Research Journal (Industri4.0) , 307-311
- UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Ramdhan, W., Nofriadi, N., & Dahriansyah, D. (2022). Masyarakat bijak dalam Memanfaatkan Sosial Media di Era Society 5.0. Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat, 1(2), 159-164.
- Supartoyo, Y. H. (2022). Literasi Digital Mendukung Daya Saing Dan Transformasi Digital Menuju Era Society 5.0. Jurmas Sosial dan Humaniora, 3(3). 387-391
- Kirani, A. P., & Najicha, F. U. (2022). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pedoman dalam Menghadapi Era Society 5.0 Mendatang. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 8(2), 767-773
- <https://www.detik.com/bali>