

## **PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM MASYARAKAT ERA 5.0 BERBASIS TEKNOLOGI MODERN DI DESA PULO RAKYAT TUA**

**Karimaliana<sup>1</sup>, Hamidah Sidabalok<sup>2</sup>, Harry Sambayu<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas  
Asahan, Jln. A. Yani Kisaran

<sup>1</sup>karimaliana17@gmail.com

<sup>2</sup>hamidahsidabalok27@gmail.com

<sup>3</sup>harry.sambayu1986@gmail.com

### **ABSTRAK**

Tujuan Konsep pengabdian masyarakat di masa era 5.0 merupakan konsep masyarakat yang sudah melekat teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Keahlian TIK yang dikuasai masyarakat berpikir kreatif, inovatif, kritis, dalam komunikasi secara kolaborasi. Masyarakat Pulo Rakyat juga melakukan penguatan terhadap pendidikan karakter yang direalisasikan untuk pendidikan karakter bagi anak-anaknya. Tujuan direalisasikan ini untuk membentuk sifat akhlak (budi pekerti). 5.0 diprakarsai oleh negara Jepang. Konsep ini memungkinkan masyarakat Pulo Rakyat menggunakan ilmu pengetahuan yang berbasis modern. Konsep resolusi Industri 4.0 dan 5.0 tidak mempunyai perbedaan yang jauh. Hanya konsep lebih fokus untuk konteks terhadap manusia yang menggunakan teknologi modern sebagai komponen utama sedangkan revolusi industri menggunakan AI, dan kecerdasan buatan sebagai komponen utamanya. Masyarakat Desa Pulo rakyat sudah mengalami konsep-konsep 1.0 yaitu masyarakat berada di era berburu dan sudah mengenal baca tulis, 2.0 era pertanian yaitu masyarakat sudah mengenal bercocok tanam, 3.0 sudah menggunakan mesin untuk membantu aktivitas sehari-hari, 4.0 masyarakat sudah mengenal computer, dan internet. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan studi literature nilai baru di bidang pertanian. Program KKN Tematik Universitas Asahan Tahun 2022 terlebih dahulu, kemudian baru melakukan pendampingan akan praktek dari penyuluhan tersebut. Ketersediaan tenaga ahli dari para dosen Universitas Asahan Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia dan para tenaga pembantu dari mahasiswa, peserta (masyarakat), pejabat setempat, sehingga terlaksananya kegiatan abdi masyarakat ini. Manfaat yang didapatkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini antara lain; memberikan penguatan karakter pendidikan kepada masyarakat untuk menggunakan teknologi modern era 5.0.

**Kata Kunci :** 5.0, karakter pendidikan, teknologi

### **1. PENDAHULUAN**

Masyarakat 5.0 adalah konsep masyarakat masa depan yang sangat mengintegrasikan dunia maya dan ruang fisik, masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang memiliki beragam informasi contoh mengenai pertanian yang sangat hemat tenaga kerja melalui robot traktor, mengotomatisasi pengumpulan data tanaman melalui drone, mengotomasi dan mengoptimalkan pengelolaan air berdasarkan prediksi cuaca, data sungai dan lain-lain. Perkembangan dalam teknologi bisa menggunakan gadget seperti laptop, MP3 Player, Netbook, E-reader, kamera, xboox, Smartphone, Tablet. Smartphone sebagai alat komunikasi juga bisa digunakan untuk membaca artikel di website, membuka dokumen, bermain game,

menonton video, dan masih banyak kegunaan lainnya yang bisa dilakukan oleh perangkat smartphone. Masyarakat terkadang menyukai permainan game, menonton video, atau membuka akses lain di internet. masyarakat menjadi kecanduan *gadget* yang bukan sebatas pada alat komunikasi semata.

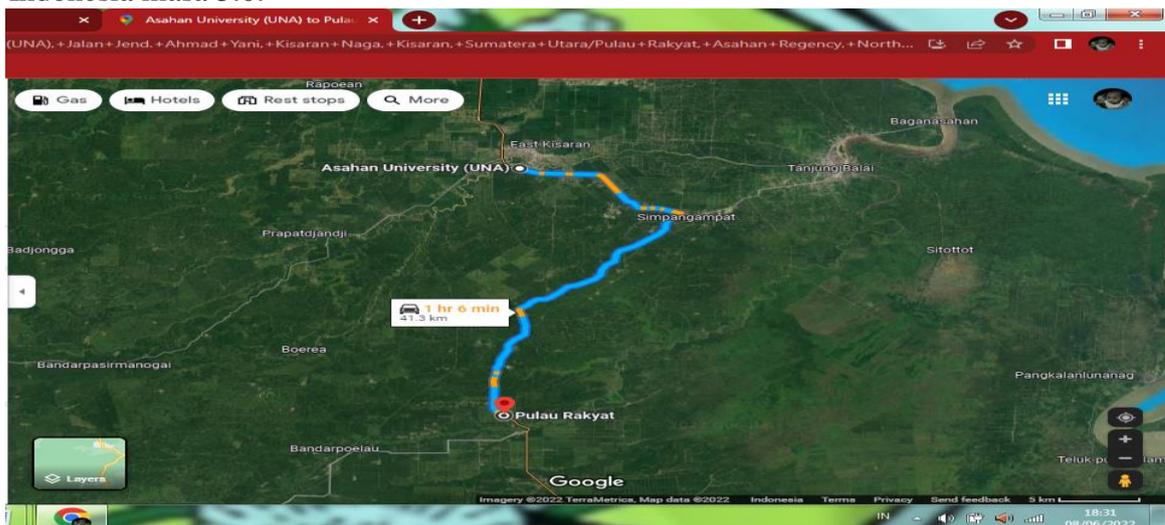
Terkadang kecangihan dan ketagihan dalam teknologi dapat merusak nilai-nilai karakter pada masyarakat. Untuk itulah perlunya penguatan karakter pendidikan pada masyarakat dengan mempunyai kemampuan berpikir kritis, bernalar, kreatif, komunikatif, kolaboratif dan karakter yang mencerminkan kerelejiusan.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka pengabdian masyarakat ini memiliki beberapa uraian tentang manfaat program pengabdian pada masyarakat yang dilakukan pada akademis perguruan tinggi antara lain:

1. Untuk memberikan penguatan tentang pendidikan karakter era 5.0 ini di Indonesia
2. untuk memberikan informasi mengenai perubahan pendidikan dan teknologi era 5.0 secara real pada abad 21 ini.
3. Untuk memberikan kesempatan kepada masyarakat dalam menyelesaikan masalah sosial yang terintegrasi pada ruang dunia maya dan nyata
4. Untuk mengajak masyarakat bertanggungjawab dalam menghadirkan lingkungan yang kondusif bagi anak-anak untuk tumbuh dan berkembang secara alamiah yang terbingkai oleh nilai-nilai humanis dalam masyarakat

## 2. METODE

Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan yang digunakan sebagai upaya untuk melihat dan menginterpretasikan kebutuhan masyarakat akan pengetahuan tentang pendidikan dan teknologi serta kondisi pendidikan dan teknologi saat ini di Indonesia masa 5.0.



**Gambar I. Peta Lokasi Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat**

Kegiatan ini melibatkan pada tokoh masyarakat, pemuda, orang tua, peserta didik dan pendidik. Kegiatan pengabdian pada masyarakat dilakukan dengan beberapa langkah. Antara lain:

1. Penganalisaan Situasi
2. Penarikan Data
3. Melakukan diskusi internal
4. Melakukan observasi
5. Surat menyurat
6. Mempersiapkan agenda kegiatan

7. Memberikan surat balasan ke desa tujuan
8. Kegiatan.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Hasil**

Kegiatan ini diawali dengan kunjungan ke Kantor Kepala Desa Pulau Rakyat Tua Kec.Pulau Rakyat Kab.Asahan yang dilakukan oleh Ibu Karimaliana. M.Pd. beserta dengan mahasiswa KKNT Tahun 2021/2022, sebagai delegasi dari tim pengabdian pada masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Asahan dengan membawa surat tugas dari LPPM Universitas Asahan pada hari Senin tanggal 23 Mei 2022. Kunjungan ini disambut oleh Kepala Desa Pulau Rakyat Tua Kec. Pulau Rakyat Kab. Asahan Bapak Hamzah., S.H. Tim kemudian menyampaikan maksud dan tujuan kunjungan ke Kantor Balai Desa Pulau Rakyat Tua Kec. Pulau Rakyat Kab. Asahan dengan menunjukkan surat tugas dari LPPM Universitas Asahan bahwa kegiatan tersebut berbentuk Tri Dharma Perguruan Tinggi. Kegiatan ini disambut baik oleh Bapak Kepala Desa Pulau Rakyat Tua Kec. Pulau Rakyat Kab. Asahan Bapak Hamzah., S.H dengan memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan tersebut pada hari Selasa tanggal 24 bulan Mei tahun 2022. Setelah kunjungan tim pengabdian pada masyarakat, pada hari Selasa tanggal 24 bulan Mei tahun 2022, maka kegiatan ini diawali dengan diberikan kesempatan kepada moderator Ibu Karimaliana., M.Pd untuk membuka acara. Acara ini dihadiri oleh Bapak Kepala Desa Pulau Rakyat Tua Kec.Pulau Rakyat Kab. Asahan, Bapak Hamzah., S.H.

#### **3.2 Pembahasan**

##### **A. Hakikat Penguatan Pendidikan Karakter**

Penguatan pendidikan karakter adalah gerakan pendidikan untuk memperkuat karakter masyarakat melalui harmonisasi olah hati (etika), olah rasa (estetis), olah pikir (literasi) dan olahraga( kinestetik).

Tujuan penguatan karakter merupakan kebijakan untuk mengimplementasikan Nawacita Presiden Joko Widodo – Jusuf Kalla dalam sistem pendidikan nasional. Kebijakan PPK ini terintegrasi dalam Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) yaitu perubahan cara berpikir, bersikap, dan bertindak menjadi lebih baik. Nilai-nilai utama PPK adalah religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas. Nilai-nilai ini ingin ditanamkan dan dipraktikkan melalui sistem pendidikan nasional agar diketahui, dipahami, dan diterapkan di seluruh sendi kehidupan di sekolah dan di masyarakat.

##### **B. Hakikat 5.0 Untuk Dunia Pendidikan**

Berdasarkan Komenko PMK Raden Wijaya Kusuma Wardhana menyampaikan era 5.0 mempersyaratkan tiga kemampuan yang perlu dimiliki individu yaitu *creativity, Critical Thinking, dan communication and collaboration*. Dalam hal ini dunia Pendidikan mempunyai peranan penting, karena sangat diharapkan dapat menjangkau tempat atau desa terpencil untuk mengatasi kesenjangan terhadap pelayanan pendidikan dan teknologi yang diberikan kepada masyarakat luas. Pelayanan tersebut diharapkan dapat diberikan dengan optimal dan juga berkualitas. Dengan adanya 5.0 dunia semakin berkembang dan bergerak dengan cepat. Melalui data 5.0 juga diharapkan dapat meningkatkan kegiatan ekonomi sosial masyarakat. Pendidikan memiliki tanggungjawab untuk mengembangkan pengetahuan untuk masa depan. Bukan hanya ilmu tetapi dibekali dengan cara kritis, menganalisis dan berkreasi.

##### **C. Hakikat Teknologi bagi Masyarakat Era 5.0**

Pandemik COVID-19, disrupsi teknologi besar-besaran terjadi pada aspek sosial masyarakat dalam bidang pendidikan, kesehatan sehingga akselerasi menyiapkan solusi membutuhkan teknologi. Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Akibat adanya globalisasi kemajuan teknologi berbagai informasi dapat kita ketahui secara langsung, baik positif maupun negatif yang sudah menjadi suatu resiko dalam memasuki arus globalisasi, dengan semakin kencangnya informasi dari seluruh jagat raya telah masuk dalam pikiran kita dengan terkoneksi situs sistem teknologi informasi dan jaringan media secara online itu. Tanpa sadar praktik-praktik kapitalisme menjadi suatu budaya baru sebagai “gaya hidup” modern yang mengikat kita ke arah konsumeristik. Sadar atau tidak sadar bahwa segala informasi yang tertanam dalam pikiran kita, telah memaksa kita untuk mengikuti suatu “trend” yang berkembang di masyarakat, sebagai hasil dari lansirnya Global Kapitalism yang mengusung potret gaya hidup dunia melalui citraan produk-produk, setiap hari berseliweran di hadapan kita, telah memancing kita untuk memilikinya Budaya kapitalisme yang mendorong prinsip hidup dengan berbagai macam cara dan strategi agar produknya laku dari target sasaran, melalui berbagai macam media dapat sesegera mungkin dikonsumsi oleh konsumen. Apa yang dilansir oleh iklan televisi melalui media elektronik yang hampir setiap hari berdampingan dalam kehidupan, telah mengantarkan kita memasuki suatu gaya hidup modern dalam atmosfer masyarakat kapitalis. Realitas kehidupan merekam dengan kejernihan lensa berpikir. Masyarakat 5.0 merupakan tatanan masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Melalui masyarakat 5.0 kecerdasan buatan yang memperhatikan sisi kemanusiaan akan mentransformasi jutaan data yang dikumpulkan melalui internet pada segala bidang kehidupan. Hal ini bermuara pada satu tatanan kearifan baru di dalam masyarakat. Tidak dapat dipungkiri, transformasi ini akan membantu manusia untuk menjalani kehidupan yang lebih bermakna. Dalam masyarakat 5.0 ditekankan perlunya keseimbangan pencapaian ekonomi dengan penyelesaian problem social.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **4.1 Kesimpulan**

Masyarakat 5.0 merupakan tatanan masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Melalui masyarakat 5.0 kecerdasan buatan yang memperhatikan sisi kemanusiaan akan mentransformasi jutaan data yang dikumpulkan melalui internet pada segala bidang kehidupan. Pendidikan, teknologi dan manusia merupakan tiga hal yang tidak dapat dipisahkan dalam dinamika kehidupan. Tiga hal tersebut telah membawa banyak perubahan pada semua sektor kebutuhan manusia akan keberlangsungan hidup sampai pada kebutuhan manusia pada keeksistensian sebuah peradaban. Perubahan besar akan tercipta, jika pendidikan, teknologi dan manusia terus terintegrasikan pada hakikat manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yaitu patuh dan taat pada aturan dan menjauhi larangan Nya.

##### **4.2 Saran**

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan motivasi terhadap pendidikan kepada masyarakat secara luas tidak hanya kepadamasyarakat Desa Pulau Rakyat Tua Kec. Pulau Rakyat. Kab, Asahan, namun juga diharapkan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat juga dilaksanakan pada masyarakat lainnya. Sehingga, masyarakat akan lebih cerdas dalam melihat dan memotivasi keluarga mereka untuk terus berkarya dan melanjutkan pendidikan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi, sehingga kebutuhan nasional akan teratasi.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Artikel pengabdian pada masyarakat ini dapat terlaksana dengan adanya dukungan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Asahan, para tokoh pemuka Desa Pulau Rakyat Tua, Kec. Pulau Rakyat Kab. Asahan, Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Asahan, serta mahasiswa yang terlibat dari pada kegiatan tersebut, sehingga artikel ini dapat terwujud dan diterbitkan di media online.

## DAFTAR BACAAN

- Salgues, bruno. 2018, 5.0 Industri Of The Future, Technologies, Methods, and Tools New Jersey: Hoboken ISTE
- U. Education, "EDUCATION AND COVID-19 EDUCATION AND COVID-19 ENSURE SAFE RETURN TO LEARNING , Despite widespread school closures , USAID programs a variety of in-person and distance approaches . play key roles in COVID-19 response efforts across sectors .," no. January, hal.1–6, 2021. erpa, Sandro, and Carlos Miguel Ferreira. 2019. " 5.0 and Sustainability Digital Innovations: A Social Process." Journal of Organizational Culture, Communications and Conflict 23 (1): 1–14.
- Simatupang, Togar M., and Fransisca Budyanto Widjaja. 2012. "Benchmarking of Innovation Capability in the Digital Industry." Procedia - Social and Behavioral Sciences 65 (December): 948–54. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.225>.
- Susanti, Ari. 2020. "Mager (Lazy-Ass) as New Culture in the 5.0 Era (Semiotic Analysis by Charles Peirce in the Grab Food Ad 'Laper Di Kantor' Version)" 459 (Jcc): 48–52. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200818.011>.
- Al Faruqi, U (2019). Survey Paper : Future Service in Industry 5.0. Jurnal Sistem Cerdas 2019 Volume 02 No 01 ISSN : 2622-8254 Hal : 67 – 79
- Amorino, J. S. (2009). The Artistic Impetus Model: A Resource for Reawakening Artistic Expression  
in Adolescents. Studies in Art Education, 50(3), 214-231. <https://doi.org/10.1080/00393541.2009.115187>
- Budiman Arif. (2019). Kolom pakar: Industri 4.0 vs 5.0. [https://ft.ugm.ac.id/kolom\\_pakarindustri-4-0-vs--5-0/](https://ft.ugm.ac.id/kolom_pakarindustri-4-0-vs--5-0/)
- Badudu, J. S. (2009). Kamus Kata-Kata Serapan Asing dalam Bahasa Indonesia (Cetakan Keempat).  
Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Burton, J. M. (2009). Creative Intelligence, Creative Practice: Lowenfeld Redux. Studies in Art  
Education, 50 (4), 323-337. <https://doi.org/10.1080/00393541.2009.11518779>

da Ary, D. (2019). Pacitanian Art-Edu (Jalan Alternatif Menuju Hakekat Tujuan Pendidikan Seni di Indonesia). MUDRA Jurnal Seni Budaya, 34(2), 177-185.

<https://jurnal.isidps.ac.id/index.php/mudra/article/view/699>

Dewantara, Ki H. (2004). Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian Pertama: Pendidikan. (Cetakan Ketiga). Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.

UNESCO. 2019. “Sustainable Development Goals for Communication and Information.”2019.

<https://en.unesco.org/sustainabledevelopmentgoalsforcommunicationinformation>.