

Festival Kepenulisan

*"Peran dan Kontribusi Mahasiswa dalam Peningkatan Literasi
Digital di Era Society 5.0"*



Penyusun

Pengarah	: Toni Bakhtiar
Penanggung Jawab	: Suratni
Ketua	: Lina Indriani
Sekretaris	: Yayang Adit Fazar Rizki
Sekretariat	: Tri Suswantoro
	: Dadi Ahdi
	: Munir
Penyusun Konten	: Wanda Nugraha
	: Akmal Basis Jatining Kusumah
	: Kheni Hikmah Lestari
Penata Letak dan Desain	: Enggi Destika Widyanna
	: Jeremia Deo Haganta Girsang
	: Nurul Ismah Muharomah
Supporting Staf	: Mega Silvianty
	: Irayanti Wahyuningsih

Festival

Kepenulisan

Kata Pengantar

Puji dan syukur, kami panjatkan kepada Allah SWT. karena atas izin dan karunia-Nya, buku festival kepenulisan ini dapat selesai dan tersusun dengan baik. Kami berterima kasih kepada seluruh peserta festival kepenulisan yang telah mengikuti lomba ini dengan sangat baik dan apik. Semoga para anggota tetap memiliki semangat untuk terus berkarya dan menyebarkan energi positif melalui sebuah karya tulis.

Buku festival kepenulisan ini memuat karya tulis dari seluruh peserta festival kepenulisan Writing Club yang bertemakan "Peran dan Kontribusi Mahasiswa dalam Peningkatan Literasi Digital di Era *Society 5.0*". Tentunya, kami menyadari bahwa buku festival kepenulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Akan tetapi, kami berharap bahwa buku ini dapat memberikan manfaatnya bagi para pembaca. Kami juga berharap bahwa buku ini dapat memotivasi para pembaca berkenaan dengan perjuangannya dalam hal apa pun itu. Kritik serta saran, tentu kami butuhkan agar dapat selalu menjadi evaluasi juga pembelajaran dalam berkarya. Semoga kami selalu dapat memberikan kebermanfaatn melalui buku-buku lainnya.

Bogor, Juli 2022

Penyusun

Kontributor

Abd. Malik A. Madinu

IPB University

Ari Zonanda

Universitas Syiah Kuala

Astia Nurrahmayanti

Universitas Turnojoyo Madura

Chairani Putri Syaiful

Universitas Bahaudin Mudhary Madura

Dina Dwi Anggraini

Sekolah Tinggi Hukum IBLAM

Fadilah Akbar Nurrohman

IPB University

Filifi One Six Nissi Agave Silaban

IPB University

Hotdi Gultom

IPB University

Katresna Junjuran

IPB University

Nabila Nurfauziali

Universitas Bunda Mulia

Nanda Khalimatus Sa'diyah

Universitas Pancasakti Tegal

Nisrina Sausan

IPB University

Nuril Zayyidah

Universitas Yudharta Pasuruan

Adipura Arya Kangsadewa

Universitas Amikom Purwokerto

Anisah Fauziyyah

IPB University

Atsil Syah Gibran

Politeknik Imigrasi

Denisa Reni Fitriani

IPB University

Encik Mochammad Musthofa A.

UIN Sunan Ampel Surabaya

Febi Gustiarni Nashanda

Universitas Sebelas Maret

Gilang Ramdani

IPB University

Joko Sujarwo

Universitas Sebelas Maret

Maulana Mulya Luckita

IPB University

Nyak Oemar Ayri

IAIN Lhokseumawe

Rahmatus Nur Aziza

Universitas Negeri Malang

Safa

IPB University

Salamah Zukhrufa Jannah

IPB University

Salsabila Zati Iwani

Universitas Sumatera Utara

Syafiq Kemal Fahriandoni

Universitas Telkom

Umi Saputri

IAIN Metro Lampung

Yumiko Alida

IPB University

Silka Khairana Rahman

Universitas Andalas

Tiara Nur Mulyawati

IAIN METRO

Yeni Kartikasari

STKIP PGRI Ponorogo

Yurico Bakhri

IPB University

Daftar Isi

6

Daftar Isi

11

Artikel Opini

12

Kunci Pertanian di Era Society 5.0: Smart Farming dan Generasi Muda

18

Pertanian Digital di Era Society 5.0 Menjawab Likelihoodnya Perekonomian Negeri Ibu Pertiwi

28

Adaptasi Dunia Pendidikan melalui Teknologi Kekinian dalam Mewujudkan Merdeka Belajar Era Society 5.0

34

Modernisasi Media Sosial sebagai Inovasi Teknologi, Guna Fasilitasi Literasi Mahasiswa di Era Society 5.0

42

Gawai di Garda Mahasiswa

49

Kontroversi Kelangkaan Minyak Goreng

58

Generasi Muda dan Literasi Digital di Era Society 5.0

64

Paradigma Pendidikan Indonesia Menghadapi Era IOT dengan Prinsip Pentahelix pada Society 5.0

73

Hidup di Zaman Modern Tapi Kita Masih Malas Belajar dan Semangat Berkaryanya Rendah

79

Esai

80

Friclass: Aplikasi Mobile Penunjang Pembelajaran Daring bagi Siswa Berkebutuhan Khusus secara Interaktif dengan Konsep Pendampingan untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Society5.0

96

Pentingnya Perubahan Kebiasaan Guru Paud yang Berpotensi Merusak Kemampuan Mental, Sosial, dan Kognitif Anak Didiknya di Era Society 5.0

110

Puzzle Of My Body : Media Belajar dan Bermain mengenai Pendidikan Seks pada Anak-Anak

122

Generasi Milenial yang Siap Menghadapi Era Revolusi Digital (Society 5.0 dan Revolusi Industri 4.0) di Bidang Pendidikan melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia

140

Peran Mahasiswa dalam Menyongsong Pendidikan di Indonesia pada Era Society 5.0

147

Holo-Education: Aplikasi Pendidikan Berbasis Hologram dengan Pendekatan Heutagogi Guna Meningkatkan Mutu Pendidikan Era Society 5.0

160

Peran Mahasiswa dalam Meningkatkan Literasi Digital

168

Guru Berkualifikasi Solusi untuk Society 5.0

178

Bonus Demografi : Investasi Manusia Melalui UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) untuk Kebangkitan Ekonomi Indonesia

190

Pentingnya Mengetahui Peluang Usaha dalam Teknologi Digital untuk Menuju Ekonomi Kreatif di Era Society 5.0

206

Online Advertising: Upaya dalam Mendukung Keterampilan Mahasiswa di Bidang Kepenulisan melalui Integrasi Media Sosial Menuju Ekonomi Kreatif Indonesia Tahun 2045

215

Sinergi Pemuda Indonesia Menghadapi Transformasi Budaya Era Society 5.0

221

Improviasi Aplikasi Wattpad Menuju Transformasi Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis di Kalangan Mahasiswa

229

Peran Akun TXT Jurusan serta Base Kampus di Twitter dalam Literasi Digital Mahasiswa

237

Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital demi Mewujudkan Masyarakat Indonesia yang Ramah di Dunia Nyata dan Di Dunia Maya

246

E-Cerati: Inovasi Cerita Rakyat Pati dalam E-Komik Berbasis Android sebagai Upaya Pelestarian Budaya Lokal Masyarakat Pati dan Peningkatan Literasi Digital Remaja

258

IMT (Indonesia Metaverse Tourism): Transformasi Wisata Indonesia Berbasis Virtual Reality di Era Society 5.0

267

World Game Library Based On Virtual Reality (Waive): Upaya Meningkatkan Literasi Bangsa melalui Game Dunia Perpustakaan Digital Berbasis Virtual Reality

275

Menjadi Kaya dengan Menjaga Stabilitas Ketahanan Pangan melalui Participatory Rural Appraisal (PRA) sebagai Strategi Milenial dalam Pemberdayaan Masyarakat untuk Membantu Para Petani Guna Menciptakan Sektor Pertanian Berkelanjutan Di Era Society 5.0

290

Co-Digital: Aplikasi Penjalinan Mitra Antar UMKM Pertanian sebagai Pendobrak Sektor Pertanian Di Era Society 5.0

304

Genetically Modified Organism (GMO): Harapan Masa Depan Manusia dalam Peningkatan Sumber Daya Pertanian

311

Aplikasi Katam: Peran dan Kontribusi Mahasiswa Guna Mengatasi Sampah di Era Society 5.0

322

Upaya Meningkatkan Aktualisasi Diri Melalui Karya Tulis Ilmiah demi Menjaga Kesehatan Mental dari Fenomena Quarter Life Crisis

333

"BUBURAN": Pemanfaatan Tanaman Meniran (Phyllanthus Niruri, L.) Berbasis Bubur Instan Imunomodulator Berteknologi Self Heating sebagai Upaya Pencegahan Permasalahan COVID-19 dan Imunitas di Era Society 5.0

344

**Dampak Cyberbullying
terhadap Kesehatan**

353

Penutup



Kunci Pertanian di Era *Society 5.0*: Smart Farming dan Generasi Muda

Anisah Fauziyyah



Era *society 5.0* merupakan konsep peradaban teknologi yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan berbagai masalah sosial. Konsep ini mengatakan bahwa kondisi kehidupan sosial terintegrasi ke dalam sistem teknologi dalam bentuk IoT (*Internet of Things*) untuk memecahkan berbagai isu sosial melalui dunia maya dan nyata. Pada era ini, semua bidang industri berlomba-lomba mengoptimalkan penggunaan teknologi dan IoT. Tidak terkecuali bidang pertanian yang menjadi salah satu sektor terpenting suatu negara. Sektor pertanian menjadi pilar kehidupan bangsa karena kelangsungan hidup rakyat bergantung padanya. Oleh karena itu, kemajuan sektor pertanian menjadi misi penting setiap negara.





Gambar 1. Luas lahan sawah Indonesia 2010-2019

Sumber: Berbakti.id

Seiring dengan meningkatnya pertumbuhan penduduk dunia maka produksi pertanian juga harus meningkat. Menurut FAO (Food and Agriculture Organizations), pada tahun 2050 dunia membutuhkan lebih dari 70% pangan karena jumlah penduduk dunia diperkirakan akan mencapai angka 9,6 miliar. Namun, seperti yang kita ketahui bahwa permasalahan sektor pertanian saat ini adalah menyempitnya lahan pertanian yang disebabkan oleh pembukaan lahan pemukiman dan perindustrian secara besar. Sementara itu, Indonesia sendiri pada tahun 2020 mengalami penurunan luas panen sebesar 0,19 persen (Data Badan Pusat Statistik, 2020). Penurunan ini terjadi karena tingginya tingkat konversi lahan terutama di Pulau Jawa. Mirisnya, angka pengurangan lahan pertanian di wilayah Jawa tidak sebanding dengan penambahan lahan pertanian di luar Pulau Jawa. Terlebih lagi, kualitas tanah





di luar Pulau Jawa tidak sebaik dan seproduktif di Pulau Jawa.

Konversi lahan pertanian menjadi daerah perindustrian juga berdampak terhadap profesi masyarakat. Hal ini menyebabkan para petani mengalami migrasi profesi. Sementara itu, status petani sebagai sebuah profesi yang sebenarnya umum di Indonesia, masih dianggap sebagai profesi kalangan bawah. Pertanian masih dianggap sebatas sawah, becek dan traktor. *Mindset* inilah yang juga menyebabkan rendahnya minat generasi muda untuk terjun ke sektor pertanian. Padahal jika dikembangkan menjadi pertanian modern berbasis teknologi digital tentu profesi sebagai petani juga tidak kalah menjanjikan dibandingkan profesi lainnya.

Permasalahannya tidak hanya itu, sistem pertanian negara berkembang seperti Indonesia, pada umumnya masih menggunakan sistem

Masih banyak petani Indonesia yang belum mampu memanfaatkan teknologi digital secara optimal

konvensional sehingga produktivitas pertanian sulit mengalami peningkatan. Masih banyak petani Indonesia yang belum mampu memanfaatkan teknologi digital secara optimal mulai dari proses produksi hingga pemasaran. Permasalahan ini berakar dari persebaran angka melek digital negara kita yang belum cukup tinggi dan tidak merata. Masyarakat pedesaan umumnya belum terbiasa dengan teknologi digital. Bahkan, menurut data BPS tahun 2020 petani Indonesia yang menggunakan internet hanya sekitar 4,5 juta





orang dari 33,4 juta. Hal ini sangat disayangkan karena sektor pertanian sebenarnya sangat potensial di Indonesia. Meskipun banyak kendala yang

Semua permasalahan di atas dapat diselesaikan jika penggunaan teknologi digital pada era society 5.0 dimanfaatkan secara optimal

dihadapi, bukan tidak mungkin untuk membuat suatu kemajuan.

Semua permasalahan di atas dapat diselesaikan jika penggunaan teknologi digital pada era *society* 5.0 dimanfaatkan secara optimal. Salah satu terobosan terkini yang mampu menjawab permasalahan sektor pertanian adalah *Smart Farming*. *Smart Farming* dikenal sebagai sebuah inovasi yang memanfaatkan penerapan teknologi *Wireless Sensor Network* (WSN). *Smart Farming* ditujukan untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas produksi pertanian dengan menggunakan big data, robotika dan IoT. Dalam teknisnya misalnya, penggunaan sensor IoT di lahan pertanian akan mempermudah proses pengumpulan data. Dengan cara ini, petani dapat mengetahui di mana akan menanam dan kapan akan diambil untuk mendapatkan hasil panen yang maksimal. Prediksi ini nantinya dapat meningkatkan produksi pertanian di daerah yang tingkat pertumbuhan penduduknya tinggi seperti Indonesia.

Selain itu, *Smart Farming* menerapkan sistem kecerdasan buatan/AI (*Artificial Intelligence*) yang diharapkan dapat memberikan perubahan yang signifikan terhadap produktivitas pertanian. Sistem AI ini nantinya dapat membantu para petani meningkatkan produktivitas dan efisiensi, mengurangi





dampak terhadap lingkungan, dan mengatasi permasalahan keterbatasan lahan. Dalam teknisnya, sistem AI ini dapat digunakan mulai dari proses pembibitan, penyemprotan, penanaman, panen, hingga pasca panen.

Kemudian, timbullah pertanyaan lain. Apakah inovasi ini akan berdampak baik atau buruk terhadap mata pencaharian dan lapangan pekerjaan masyarakat? Tidak bisa dipungkiri bahwa pembaharuan sistem pertanian konvensional menjadi pertanian modern mengintegrasikan peralihan dari tenaga manusia menjadi tenaga robot atau mesin.

Meskipun demikian, bukan tidak mungkin pula terciptanya lapangan pekerjaan baru

Meskipun demikian, bukan tidak mungkin pula terciptanya lapangan pekerjaan baru. Sama halnya dengan era Revolusi Industri pada abad ke 18 yang mengakibatkan banyak masyarakat dunia kehilangan pekerjaan karena banyak industri yang beralih ke tenaga mesin. Namun, banyak mata pencaharian baru yang muncul di berbagai bidang industri. Hingga saat ini kita dapat menyaksikan bahwa manusia selalu punya cara untuk beradaptasi dari keterbatasan. Manusia akan selalu mampu menemukan peluang baru bahkan menciptakan peluang dengan sendirinya selama tidak menyerah dengan keadaan.

Lantas, bagaimana peran generasi muda dalam mengatasi permasalahan ini? Seperti yang sudah dipaparkan di atas bahwa minat





masyarakat khususnya generasi muda untuk terjun ke sektor pertanian masih tergolong rendah. Nah, seharusnya kita sebagai generasi muda yang sudah sangat akrab dengan teknologi digital di era *society* 5.0 mampu menciptakan suatu terobosan baru dan membuktikan bahwa pertanian bisa menjadi profesi yang modern dan berkelas.

Permasalahan pertanian Indonesia yang dapat kita simpulkan yakni belum optimalnya sistem pertanian modern, baik itu dari segi fasilitas maupun sumber daya manusianya

Permasalahan pertanian Indonesia yang dapat kita simpulkan yakni belum optimalnya sistem pertanian modern, baik itu dari segi fasilitas maupun sumber daya manusianya. Meningkatkan literasi digital dapat menjadi salah satu jembatan bagi kita untuk menjadi bibit sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas inilah yang dapat terjun ke dunia pertanian untuk melakukan pembaharuan sistem pertanian.

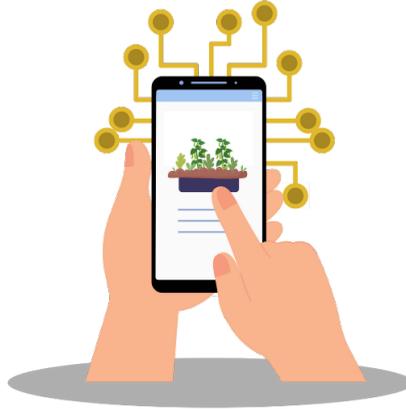
Di tingkat perguruan tinggi, atmosfer prospek pertanian Indonesia kedepannya harus dapat dirasakan oleh para mahasiswa selaku *agent of change*. Mahasiswa diharapkan memiliki *mindset* yang terbuka terhadap pertanian Indonesia dan harus bangga dengan identitas Indonesia sebagai negara agraris. Dengan demikian, kunci menciptakan sektor pertanian yang modern, berkelanjutan dan berbasis teknologi digital diperlukan potensi-potensi generasi muda. Generasi muda yang memiliki kepekaan dan kemampuan untuk beradaptasi dan memanfaatkan era *society* 5.0 dengan baik dan bijaksana.





Pertanian Digital di Era *Society 5.0* Menjawab Lika-Likunya Perekonomian Negeri Ibu Pertiwi

Safa



Ada apa dengan dunia?

“Kulihat ibu pertiwi.. sedang bersusah hati..” Penggalan lirik lagu Ibu Pertiwi karya Ismail Marzuki menggambarkan kondisi Indonesia saat ini. Pada awal Maret 2020, Indonesia dilanda virus korona atau COVID-19 yang mengakibatkan gangguan pada kehidupan manusia. Pandemi COVID-19 telah memberikan efek domino tidak hanya bagi kesehatan melainkan juga bagi perekonomian negara. Perekonomian Indonesia secara keseluruhan pada tahun 2020 mengalami pertumbuhan yang negatif, yaitu minus 2,07% dibandingkan tahun sebelumnya. Sebagian besar subsektor perekonomian mengalami pertumbuhan negatif. Namun, beberapa subsektor perekonomian masih tumbuh positif, salah satunya adalah pertanian, kehutanan, & perikanan yang tumbuh sebesar 1,75% selama 2020 (BPS, 2021). Oleh karena itu, sektor pertanian menjadi salah satu sektor yang





memiliki potensi besar untuk memulihkan ekonomi Indonesia karena sektornya yang stabil dan dapat menjadi dasar untuk menggerakkan sektor ekonomi lain. Terlebih lagi, Indonesia merupakan negara agraris yang memiliki sumber daya alam yang melimpah untuk produk pertanian.

Sektor pertanian merupakan prioritas karena berkaitan langsung dalam pemenuhan hajat hidup manusia. Meskipun masih mampu tumbuh positif selama pandemi, bukan berarti sektor pertanian tidak memiliki permasalahan. Krisis pangan adalah salah satu ancaman yang berkaitan dengan sektor pertanian. Krisis pangan dapat terjadi karena terganggunya ketersediaan akibat pertanian belum modern, stabilitas dan akses pangan akibat produk tidak terjangkau oleh semua orang. Selain itu, pemanfaatan sumber daya pertanian belum dilakukan secara menyeluruh sehingga banyak potensi ekonomi yang terbuang.

Kondisi pandemi memaksa sebagian besar aspek kehidupan beralih ke sistem online sehingga membuat sektor-sektor kehidupan harus beradaptasi

Kondisi pandemi memaksa sebagian besar aspek kehidupan beralih ke sistem *online* sehingga membuat sektor-sektor kehidupan harus beradaptasi, tak terkecuali sektor pertanian. Era digital saat ini sudah semakin berkembang, maka dari itu digitalisasi pertanian sangat penting guna menghadapi era *society*5.0. Salah satu hal yang harus diadopsi adalah sistem ekonomi digital agar aktivitas perdagangan dapat terjadi dalam lingkup yang lebih luas dan





alur distribusi berjalan dengan baik. Pandemi COVID-19 menjadi ajang yang tepat untuk merevitalisasi sektor ekonomi khususnya ekonomi pertanian dengan memanfaatkan era *society* 5.0 dan generasi millennial yang adaptif. Belajar dari pandemi COVID-19 yang menuntut kita untuk memanfaatkan teknologi, harapan kedepannya model bisnis yang ada pada sektor pertanian berkembang menjadi pertanian digital dengan mengadopsi penggunaan

Pertanian digital dengan mengadopsi penggunaan online system dan digital atau Internet of Things (IoT)

online system dan digital atau *Internet of Things (IoT)*.

Hal ini akan memberikan pengaruh yang baik dan inovatif tidak hanya kepada produsen namun juga konsumen. Aktivitas jual beli produk akan menguat dan meluas berkat era *society* 5.0 ini.

Ekonomi digital dalam bidang pertanian mengarah pada membuat keputusan dan pemberian informasi mengenai tingkat produktivitas pertanian, sebagai integrator yang mana mempunyai arti sebagai pembawa dan pemberi pesan (komunikator) dari setiap aktivitas pertanian, sebagai aksesibilitas penjual ke informasi pasar, tren konsumen, harga input dan output produk, dan informasi mengenai kualitas serta kuantitas produk yang dimiliki. Konsep ekonomi digital dalam pertanian kedepannya dapat memaksimalkan era *society* 5.0. Pertanian di era *society* 5.0 adalah pertanian yang metode, teknik, dan praktiknya berlandaskan pada teknologi digital.





Prosesnya terhubung melalui transmisi dan komunikasi data dengan pihak luar melalui sistem otonom dan automasi.

Siap Menghadapi Segala Tantangan



**Setiap gerakan perubahan
akan dihadapi berbagai
permasalahan dan tantangan**

Setiap gerakan perubahan akan dihadapi berbagai permasalahan dan tantangan, termasuk perubahan menjadi ekonomi pertanian digital. Sebagai penerus bangsa seharusnya kita bisa dan berani untuk mengubah hambatan menjadi solusi. Permasalahan dalam pengembangan ekonomi pertanian digital yang pertama adalah masalah para petani dalam mengakses ekonomi pertanian digital. Para petani sekarang umumnya sudah mempunyai dan bisa menggunakan *smartphone* namun belum bisa memanfaatkan untuk ekonomi pertanian digital.

Tak hanya petani, dalam sisi konsumen, walaupun penggunaan *smartphone* tergolong mudah namun tetap ada permasalahan dalam mengakses website maupun aplikasi. Ini artinya aplikasi yang dibutuhkan masih belum ditemukan secara cepat. Banyak kebutuhan konsumen yang beragam sehingga menjadi kurang tepat dan kurang cukupnya kebutuhan konsumen yang belum bisa terpenuhi oleh aplikasi karena kebutuhan konsumen yang kompleks, mulai dari kebutuhan jenis pupuk, alat pertanian





yang canggih, dan lain sebagainya.

Permasalahan yang kedua adalah kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung. Dalam mengaktualisasikan ekonomi pertanian digital, dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, karena *smartphone* saja tidak cukup. Kesiapan petani masih minim dalam segi kesiapan secara teknis. Selain itu, dengan pemanfaatan ekonomi pertanian digital, pembayaran produk pertanian pun akan dibayar melalui platform secara digital yang mana petani juga harus belajar dan beradaptasi tentang hal tersebut. Sehingga, petani dinilai belum bisa berhadapan dengan era *society* 5.0.

Permasalahan konkrit yang ketiga adalah adanya hambatan terhadap akses sinyal atau internet. Masih banyak petani yang tinggal di daerah pelosok yang tidak memiliki sinyal yang baik, hal ini tentunya akan membuat aktivitas ekonomi pertanian digital terhambat. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut.

Lalu Bagaimana Solusi Pertanian Negeri Ibu Pertiwi?

Solusi yang dapat dilakukan untuk memecahkan permasalahan agar petani lebih melek sistem ekonomi pertanian digital

Menurut penulis, solusi yang dapat dilakukan untuk memecahkan permasalahan agar petani lebih melek sistem ekonomi pertanian digital





adalah dengan mengadakan pelatihan tentang ekonomi pertanian digital, adanya program magang pada perusahaan/instansi, kegiatan sosialisasi dan penyuluhan berupa bimbingan serta motivasi. Tentu dalam pelaksanaan program baru atau inovasi diperlukan bimbingan dalam menggunakan ekonomi pertanian digital khususnya penggunaan aplikasi atau *website*. Sehingga hasil akhirnya diharapkan menambah luas wawasan petani dan petani saling bertukar informasi serta pengalaman. Tentunya kegiatan ini juga perlu dukungan dan bimbingan dari Dinas Pertanian, Pangan, dan Perikanan wilayah setempat, praktisi, perusahaan bidang ekonomi pertanian digital, *developer* aplikasi, pemuda/mahasiswa magang pada Dinas Kementerian. Semua harus bermain peran dalam mendukung ekonomi

Perlu teknologi berbasis aplikasi yang bergerak di bidang pertanian dan mengusung konsep all in one application

pertanian digital di Indonesia.

Menurut penulis, perlu teknologi berbasis aplikasi yang bergerak di bidang pertanian dan mengusung konsep *all in one application*. Aplikasi tersebut penulis namakan DigiTani. Dengan adanya aplikasi ini, masyarakat dapat menjual hasil pertaniannya sendiri. Setelah melakukan pertanian modern hasil panen yang diperoleh dapat disalurkan untuk kebutuhan pangan sehari-hari maupun dijual belikan melalui aplikasi. Setiap kalangan





masyarakat, baik industri rumahan hingga skala besar, dapat mengiklankan hasil produksi mereka. Selain itu, diberikan transparansi harga terbaru setiap harinya juga daerahnya, sehingga para produsen mengetahui kisaran keuntungan yang akan mereka dapatkan. Para pembeli pun dapat memilih sesuai daerah yang diinginkan, kisaran harga, bahkan menjadi pelanggan tetap pada seorang produsen, selayaknya pasar tradisional maupun ‘tukang sayur’. Melalui aplikasi ini pula, penulis harap dapat memfasilitasi para penjual maupun pembeli sesuai dengan kebutuhannya masing-masing.

Mewadahi para relawan/volunteer yang mencari kesempatan untuk belajar lebih dan menambah pengalaman

Di balik kesuksesan jual beli, solusi dari penulis juga ialah mewadahi para relawan/*volunteer* yang mencari kesempatan untuk belajar lebih dan menambah pengalaman. Untuk memajukan hasil produksi pertanian yang baik, para mahasiswa dari institusi pertanian dapat terjun langsung sebagai relawan maupun *volunteer*. Sehingga para petani maupun produsen baru yang membutuhkan tenaga ahli, juga para mahasiswa pintar tanpa pengalaman bisa dengan mudah tertolong melalui jasa *match* yang penulis sediakan. Sistematisnya sendiri mudah, para produsen atau petani yang membutuhkan relawan dapat memasang iklannya di aplikasi penulis. Namun jika diperlukan dalam waktu cepat, mereka dapat memilih fitur *match* untuk menggunakan jasa pencocokan yang penulis tawarkan. Dalam kurang





dari tiga hari, relawan atau *volunteer* akan hadir untuk membantu Anda sesuai dengan *job desc* yang diberikan.

Kegiatan kerja sebagai relawan dan volunteer ini tentu diawasi dengan adanya log in harian yang harus dilakukan setiap melakukan pekerjaan

Kegiatan kerja sebagai relawan dan *volunteer* ini tentu diawasi dengan adanya *log in* harian yang harus dilakukan setiap melakukan pekerjaan.

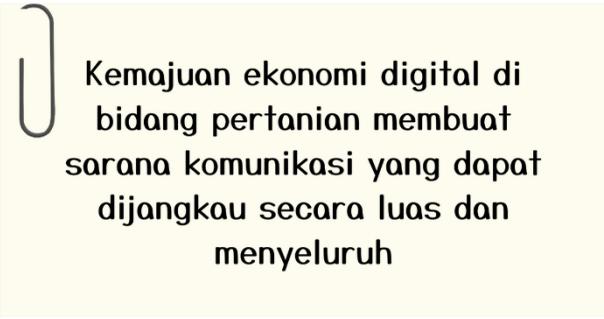
Data yang diminta kurang lebih; jenis kegiatan, waktu kegiatan, durasi kegiatan, tingkat kepuasan, dan konsumsi. Hal ini bertujuan agar baik relawan maupun petani merasa terpenuhi kebutuhannya melalui aplikasi yang penulis sediakan. Selain adanya fitur jual-beli dan relawan, penulis juga ingin menambah fitur konsultasi dan tutor dalam aplikasi penulis. Dalam aplikasi tersebut, pengguna dapat mencari informasi cara bertani dari hulu ke hilir melalui beberapa kumpulan video yang telah dibuat. Hulu dan hilirnya pertanian mencakup *on farm* (budidaya) dan *off farm* (produk non-budidaya/hasil pascapanen). Dalam *on farm*, para petani akan belajar bagaimana cara mengendalikan hama dengan *artificial intelligence*, menggunakan *smart tractor*, cara memupuk yang tepat menggunakan robot, dan lain sebagainya. Sedangkan dalam sisi *off farm*, petani akan didukung dengan sistem logistik dengan memanfaatkan pertanian digital dan agroindustri cerdas. Adapun fitur konsultasi nantinya pengguna akan berhubungan dengan orang-orang kompeten di bidang pertanian. Penulis





bekerjasama dengan organisasi tani dan lulusan sarjana tani untuk menanggapi masalah-masalah yang diajukan. Solusi ini tentunya menyesuaikan dengan kondisi pandemi COVID-19 yang tidak memungkinkan para petani untuk mendapatkan sarana konsultasi dan penyuluhan secara tatap muka sehingga pelayanan teknologi *online* tepat untuk menghadapi situasi saat ini. Selain itu, bentuk teknologi layanan *online* yang penulissediakan penulis harap dapat diakses oleh banyak petani dan memberikan dampak positif yang nyata.

Harapan yang Ingin Dicapai



Kemajuan ekonomi digital di bidang pertanian membuat sarana komunikasi yang dapat dijangkau secara luas dan menyeluruh

Kemajuan ekonomi digital di bidang pertanian membuat sarana komunikasi yang dapat dijangkau secara luas dan menyeluruh dalam bentuk informasi, data, dan ilmu pengetahuan antar *stakeholder*. Saat ini sudah banyak komunitas jaringan petani baik *offline* maupun *online* yang dapat membantu petani dalam menghadapi berbagai permasalahan pertaniannya. Biasanya diberikan informasi secara berkala mengenai informasi harga, teknik pertanian, cuaca, hingga penanggulangan hama. Pertanian digital dapat dijadikan sebagai sarana produsen untuk memasarkan hasil produksi produk pertanian. Hal yang sama akibat dari adanya ekonomi pertanian digital,





konsumen dapat mengetahui informasi dengan mudah mengenai harga maupun ketersediaan hasil produk pertanian. Dengan pertanian digital, petani akan terhubung dengan informasi, contohnya tentang tipe bibit

Penerapan ekonomi pertanian digital akan berdampak besar bagi Sumber Daya Manusia (SDM)

tanaman yang unggul atau bagaimana teknik pengolahan lahan yang baik sehingga memperoleh hasil akhir yang diinginkan.

Penerapan ekonomi pertanian digital akan berdampak besar bagi Sumber Daya Manusia (SDM) pertanian melalui peningkatan kualitas, kontinuitas, dan produktivitas dalam bidang pertanian, serta pembangunan sosial dan ekonomi masyarakat Indonesia. Dengan mempersiapkan pertanian di era *society* 5.0, kesejahteraan masyarakat Indonesia akan meningkat dan kualitas pertanian Indonesia pun meroket menjadi berkualitas. Pertanian digital mengubah kehidupan pertanian menjadi lebih efektif dan efisien.





Adaptasi Dunia Pendidikan Melalui Teknologi Kekinian dalam Mewujudkan Merdeka Belajar Era *Society 5.0*

Ari Zonanda



Memasuki era digitalisasi kehadiran perpustakaan tidaklah sempurna tanpa dibarengi literasi informasi. Generasi Milenial dan masyarakat sudah terbiasa mengandalkan teknologi digital dalam mencari informasi. Namun mirisnya, kehadiran teknologi informasi kurang dimanfaatkan dalam pengembangan pembelajaran secara optimal terutama di kalangan siswa dan mahasiswa yang kurang melek teknologi.

Indonesia merupakan negara dengan kasus kematian Covid-19 tertinggi di Asia Tenggara dan berada pada urutan ke 2 di Asia setelah India. Berdasarkan badan pusat statistik (BPS) yang dirilis oleh Kompas.com pada 6 Agustus 2021, total kematian di Indonesia yang disebabkan oleh covid-19 berjumlah 102.375 jiwa. Jika hal ini tidak diatasi secara maksimal maka kondisinya akan semakin parah terutama dalam sektor pendidikan. Banyak siswa di tanah air yang terdampak pandemi ini mengalami proses pembelajaran yang terhambat. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) yang





dirilis oleh Beritasatu.Com pada tahun 2021, sebanyak 407.000 sekolah, 56 juta siswa dan 3,4 juta guru di berbagai daerah terkena dampak pandemi. Kondisi ini menyebabkan perpanjangan sistem pembelajaran jarak jauh atau *online* oleh pemerintah sehingga para guru dan siswa terpaksa untuk beradaptasi dengan pembelajaran berbasis digital di masa pandemi yang menuntut penggunaan tiga komponen utama, yaitu *smartphone* (ponsel pintar), komputer/laptop, dan jaringan internet. Namun tidak semua orang tua mampu memenuhi sarana dan prasarana tersebut karena faktor ekonomi sehingga banyak pelajar atau siswa terutama yang berasal dari pelosok desa yang putus sekolah, ketinggalan pelajaran, dan mengalami tekanan karena tugas yang tidak sebanding dengan materi yang dipelajari ditambah lagi dengan permasalahan jaringan internet yang tidak memadai sehingga siswa tersebut harus pergi jauh dari rumah untuk mendapatkan fasilitas internet yang memadai.



Orang tua yang menemani siswa belajar dari rumah pun banyak yang berputus asa

Orang tua yang menemani siswa belajar dari rumah pun banyak yang berputus asa karena susahny memberikan pemahaman kepada anak mereka yang tidak mengerti dengan pelajaran ditambah lagi media pembelajaran yang digunakan oleh guru dirasa kurang menarik sehingga para siswa merasa





bosan dan kurang interaktif. Hal ini menyebabkan terjadinya kesenjangan dalam pencapaian belajar dan rendahnya akses dan kualitas jaringan yang mendukung sistem pembelajaran. Jika permasalahan ini tidak diatasi segera maka kapasitas dan kreativitas dalam berinovasi akan menurun.

Maka dari itu, pada era globalisasi seperti saat ini sangat diperlukan hubungan atau koneksi internal yang tinggi dan pemanfaatan teknologi mutakhir dalam bidang pendidikan untuk mencapai sistem pembelajaran yang efektif, efisien, dan optimal. Negara harus bisa menghadirkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga para siswa dan guru dapat menjalankan proses pembelajaran secara optimal di masa pandemi.

Peningkatan Kualitas Pembelajaran dan Perwujudan Visi Misi Merdeka Belajar di Masa Pandemi

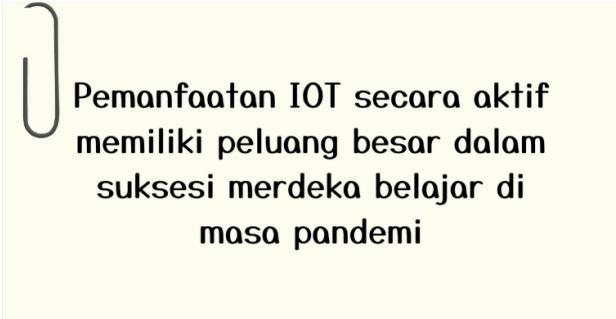
Kehadiran internet of things (IOT) harus dikembangkan secara optimal agar dapat diintegrasikan lebih inovatif ke dalam sistem pembelajaran di masa pandemi

Kehadiran *internet of things* (IOT) harus dikembangkan secara optimal agar dapat diintegrasikan lebih inovatif ke dalam sistem pembelajaran di masa pandemi. Inovasi IOT dapat diterapkan ke dalam konsep pendidikan dengan gabungan teknologi apapun ke dalam kelas tradisional. Selain itu, IOT memiliki model pembelajaran hibrid dengan penggunaan bahasa secara sederhana sehingga para siswa dapat berkomunikasi secara interaktif dalam





belajar.



Pemanfaatan IOT secara aktif memiliki peluang besar dalam suksesti merdeka belajar di masa pandemi

Pemanfaatan IOT secara aktif memiliki peluang besar dalam suksesti merdeka belajar di masa pandemi. IOT memiliki *Smart classroom* yang bisa diterapkan oleh milenial yang aktif dengan *smartphone* dimana mereka lebih sering mempelajari materi sekolah di internet dibandingkan buku pelajaran. *Smart classroom* merupakan fitur ruang kelas yang dilengkapi dengan peralatan audio- visual yang memungkinkan para siswa dan guru untuk menjelajahi berbagai media pelajaran di dalamnya yang dapat menumbuhkan semangat belajar, sikap inisiatif untuk menggali pengetahuan lebih dalam, dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Di sisi lain, *Smart classroom* membantu para siswa dalam mengatur waktu studinya sendiri, meningkatkan inisiatif untuk saling berkolaborasi dalam belajar, dan mendorong kreatifitas untuk berkarya dan berinovasi secara mandiri. IOT juga dilengkapi perangkat *Ubiquitous* yang dapat menghubungkan antara metode pembelajaran dengan kondisi siswa tersebut sehingga proses belajar dapat berjalan efektif dan efisien. *Smart classroom* ini dilengkapi dengan kerangka *Blended Learning* yang terdiri dari beberapa fitur seperti berikut :

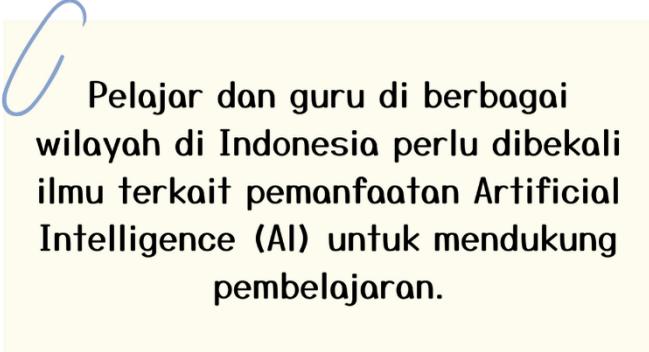
1. Pembuatan modul pendeteksi status pembelajaran.
2. Evaluasi kinerja pembelajaran murid dan guru selama pembelajaran





hingga akhir semester yang terdiri dari tugas dan modul konten pembelajaran yang adaptif.

3. Modul pembelajaran mandiri yang dilengkapi dengan *database* untuk melindungi bahan pembelajaran. *Database* ini memiliki korelasi dengan semua modul yang ada. *Database* ini dilengkapi dengan mesin inferensi yang berfungsi untuk menilai tugas yang telah dikerjakan.



Pelajar dan guru di berbagai wilayah di Indonesia perlu dibekali ilmu terkait pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk mendukung pembelajaran.

Dengan memanfaatkan fitur ini, para guru dapat mengirimkan konten singkat tentang motivasi belajar yang dapat menumbuhkan semangat belajar untuk meraih prestasi dan mewujudkan mimpi bagi para siswanya di samping memberikan tugas dan memberi nilai. Untuk mendukung gagasan ini, para pelajar dan guru di berbagai wilayah di Indonesia perlu dibekali ilmu terkait pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) untuk mendukung pembelajaran. Penerapan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran akan memberikan manfaat besar bagi murid dan guru, salah satunya adalah pemanfaatan *voice assistant* di kelas. Fitur ini berfungsi mencatat setiap penjelasan dari seorang guru secara otomatis sehingga siswa yang bersangkutan akan merasa terbantu dalam memahami penjelasan guru dan tidak perlu merasa khawatir ketinggalan pelajaran meskipun tidak sempat mencatat. Di sisi lain, siswa dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung tanpa harus





berkomunikasi dengan guru. Tak hanya itu, dengan adanya pembinaan terhadap pemanfaatan teknologi *Internet Of Things* (IOT) dan *Artificial Intelligence* (AL) akan mewujudkan akselerasi visi dan misi merdeka belajar yang terhambat akibat penyebaran covid 19. Teknologi *Artificial Intelligence* (AL) dapat membantu para pelajar dan mahasiswa di berbagai pelosok nusantara untuk dapat belajar dengan kecepatan sesuai kapasitas masing-



Dapat mendukung sistem pembelajaran secara efektif dan efisien.

masing sehingga dapat mendukung sistem pembelajaran secara efektif dan efisien.

Untuk mengoptimalkan gagasan ini, peran perusahaan teknologi *Internet Of Things* (IOT) dan *Artificial Intelligence* (AL), pemerintah daerah, pusat, instansi pendidikan, lembaga dan komunitas pendidikan, keluarga, dan tenaga pendidik. Diperlukannya dukungan dari berbagai pihak agar peningkatan kualitas pembelajaran dan perwujudan visi misi merdeka belajar di masa pandemi berbasis *Internet Of Things* (IOT) dan *Artificial Intelligence* (AL) dapat berjalan secara optimal. Jika gagasan ini dapat diimplementasikan oleh seluruh pelajar di Indonesia sebagai *Agent Of Change* dan penerus pembangunan di masa depan maka tujuan dari pembangunan berkelanjutan point keempat dan kesembilan dapat tercapai serta menjamin kualitas pendidikan yang inklusif, merata dan bermutu bagi semua.



Modernisasi Media Sosial sebagai Inovasi Teknologi, Guna Fasilitas Literasi Mahasiswa di Era *Society 5.0*

Astia Nurrahmayanti



Teknologi di dunia ini selalu mengalami perkembangan dan perubahan yang sangat pesat dari berbagai era. Tahun 2022 menjadi era *Super Smart Society (society 5.0)* dimana setiap aktivitas manusia dibantu oleh teknologi pendukung yang memudahkan kebutuhannya. Teknologi ini menjadi sebuah teknologi terbaru yang mengintegrasikan suatu sistem dengan benda, alat, dan jasa pada segala aspek kehidupan yang semula manual menjadi otomatis. Otomasi ini ditunjang oleh sebuah kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence (AI)* dengan produk yang mengandalkan *Internet of Things (IoT)*.

Dengan demikian, seiring berkembang pesatnya teknologi ini, harus mampu diimbangi dengan pemahaman dan wawasan yang matang pada setiap individu. Cara sederhana yang dapat dilakukan setiap individu yaitu





membaca. Melalui bacaan yang dibaca, dipahami, dan dikaji akan memperoleh informasi yang kompleks. Sayangnya, minat baca yang ada di Indonesia berbanding terbalik dengan tekanan tersebut. Indonesia menjadi negara pada urutan kedua dari bawah dalam literasi dunia. Hal ini berlandaskan data yang dihimpun oleh *United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization* (UNESCO) dimana hanya terdapat 1 dari 1.000 orang yang rajin membaca.

Minat baca yang rendah ini diperburuk oleh keadaan yang mana warga Indonesia memiliki ilmu minimalis, tetapi suka berkoar di media sosial.

Minat baca yang rendah ini diperburuk oleh keadaan yang mana warga Indonesia memiliki ilmu minimalis, tetapi suka berkoar di media sosial. Hal ini selaras dengan fakta yang dikemukakan oleh Hootsuite (We are Social), lembaga yang menerbitkan data dan tren mengenai internet maupun media sosial. Data per Januari 2017 menunjukkan orang Indonesia menatap layar gawai kurang lebih 9 jam per hari. Bahkan data Januari 2021 menunjukkan hal yang sama. Belum lagi, warganet Indonesia mendapat predikat warganet tercerewet dengan menduduki peringkat kelima di dunia. Bayangkan, satu manusia berani berkoar tanpa didukung dengan informasi yang valid. Lalu, terciptalah berbagai *hoax* (berita bohong) dan banyak orang menelan bulat-bulat informasi tersebut.

Saat ini *hoax* marak di berbagai media sosial, mengutip situs kominfo.bengkulukota.go.id bahwa persentase penyebaran *hoax* media sosial





sebesar 92,4% antara lain Twitter, Facebook, dan Instagram. Bagaimana peran mahasiswa sebagai agen kontrol (*agent of control*) akan solusi semua masalah yang sudah dijabarkan di atas? Mahasiswa seharusnya mampu menciptakan gebrakan baru mengingat mereka berkedudukan pula sebagai agen perubahan (*agent of change*). Gebrakan ini bisa dimulai dengan memanfaatkan media sosial yang ada untuk menyebarkan dampak positif kepada warganet di dalamnya. Dampak positif itu dapat berupa kegiatan menulis informasi awam dan membagikannya agar lebih mudah dipahami, ringkas, dan menarik dibaca. Dikarenakan, tidak bisa dipungkiri warganet masih perlu literatur pendukung untuk sebuah pemahaman topik yang sedang ramai di jagad maya maupun hal-hal awam lainnya. Selain itu, tulisan singkat yang mereka bagikan, persebarannya begitu cepat dan progresif. Hal tersebut akan meningkatkan minat baca masyarakat dan nilai orang yang mau membaca bertambah.

Adapun inovasi teknologi informasi tidak melulu selalu perihal platform atau aplikasi yang harus diperbarui tetapi juga tentang cara manusia dalam memanfaatkannya di luar dari fungsionalitas awal.

Adapun inovasi teknologi informasi tidak melulu selalu perihal platform atau aplikasi yang harus diperbarui tetapi juga tentang cara manusia dalam memanfaatkannya di luar dari fungsionalitas awal. Disini kepekaan mahasiswa akan dampak negatif dan penyimpangan yang sering terjadi dalam penggunaan media sosial harus lebih diasah. Selain itu, kemampuan





mahasiswa untuk mau mulai menulis sesuatu yang bermanfaat juga perlu dilatih agar tidak sekedar memanfaatkan media sosial untuk berceletoh beragam hal tanpa makna selayaknya peribahasa “Tong kosong nyaring bunyinya!”.

Hal lain yang perlu diperhatikan oleh mahasiswa jika ingin mulai menulis yaitu perihal ketertarikan masyarakat awam. Kebanyakan dari mereka cenderung menyukai bacaan ringan dan mudah dipahami. Dikarenakan bacaan ringan sesuai dengan kondisi kebanyakan orang seperti beberapa orang yang memilih membaca sebagai hiburan dari hari padatnya, sebagian orang juga tidak memiliki banyak waktu untuk membaca bacaan kompleks, mereka hanya membaca disela-sela waktu luang seperti saat menunggu seseorang, dsb.

Paling penting dari hal ini, adalah poin atau nilai yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dan diterima dengan baik.

Paling penting dari hal ini, adalah poin atau nilai yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dan diterima dengan baik.

Beberapa media sosial yang bisa menjadi medium mahasiswa untuk mulai menulis dan meningkatkan literasi masyarakat secara digital antara lain:

a. Twitter dengan *Thread*-nya

Thread atau utas adalah sebuah fitur di Twitter yang bisa digunakan oleh pengguna untuk membuat ulasan dengan topik khusus. Utas yang dibuat akan dipecah menjadi beberapa segmen-segmen kecil



sehingga memungkinkan pembaca tidak bosan untuk membacanya.

Contoh utas yang sempat populer dan bermanfaat seperti yang ditulis oleh akun Twitter @andiazhar_. Informasi yang dulunya terdengar biasa saja bisa dikemas menarik dan mendapat pembaca atau *viewers* dengan jumlah yang banyak.



Gambar 1. Contoh utas populer

Sumber : dokumentasi pribadi

Namun, tidak jarang ditemui thread yang mengulas mengenai pengalaman cerita horor dari beberapa orang yang berkenan untuk membagikan pengalamannya menjadi sebuah bacaan.

b. Instagram dengan *Bookstagram*-nya

Bookstagram adalah akun khusus yang didedikasikan oleh seseorang untuk menunjukkan kecintaannya terhadap buku dan membaca, Di dalam akun itu, sang pemilik akan mengabadikan buku-buku yang dia baca dan memberi ulasan ringkas atas buku tersebut.



Gambar 2. Bookstagram

Sumber: dokumentasi pribadi

c. Tumblr dengan Mikroblognya

Tumblr merupakan sebuah media sosial yang berupa mikroblog. Di dalamnya bisa diisi oleh ulasan tentang buku atau artikel sederhana.



lelah, pikiranmu terpenjara dan jiwamu ingin sejenak berhenti untuk istirahat.

Semua akan berhadapan dengan masalah terbesar dalam hidupnya, pada dunia dan hatinya. Diamkan sejenak agar pikiranmu jernih dan hatimu tenang, berikan ketenangan pada jiwa agar ia bisa beristirahat sejenak, mengumpulkan tenaga dan semangat untuk kembali bangun menyelesaikan perjalanan.

Kita semua butuh ketenangan jiwa, kita semua butuh kejernihan pikiran dan kita semua butuh kemantapan hati untuk menyelesaikan masalah dalam hidup ini.

Bukan pada uang dan banyaknya fasilitas yang kamu butuhkan untuk mendapatkan ketenangan, tapi pada kelapangan hati yang tiada ujungnya. Percaya bahwa semua akan ada masa akhir dan selesainya.

Sejauh apapun kamu berlari dari masalah dan rumitnya pikiran, tetap saja ia menunggunmu untuk diselesaikan. Waktu akan tetap berjalan dan tidak akan pernah berhenti, ia selalu menagihmu untuk kembali dan membereskan apa yang sudah menjadi kewajibanmu.

Untuk setiap gemuruh dalam hati dan rumitnya masalah, semoga Allah memberikanmu ketenangan dan kejernihan. Dia tahu kamu mampu, hanya saja kamu yang ragu.

@jndmmsyhd

d. Goodreads dengan Buku Reviewnya

Goodreads menjadi aplikasi media sosial yang bisa tracking bacaan, memberi ulasan, dan rating terhadap buku yang sudah dibaca. Jadi di Goodreads tidak hanya sekedar sebagai media untuk membaca buku



tetapi juga bisa mengajak orang lain untuk membaca buku tersebut.



Gambar 3. Goodsreads

Sumber: dokumentasi pribadi

Platform media sosial yang sudah dijabarkan di atas sangat membantu untuk meningkatkan literasi digital. Dikarenakan, orang-orang akan tertarik untuk membaca apabila bacaan yang dibaca ringan dan topiknya menarik bagi masing-masing individu.

Adapun mahasiswa sebagai momok terpenting dari kontrol sosial dan perubahan, perlu menanamkan dalam dirinya niat dan kesungguhan untuk berperan serta aktif dalam peningkatan literasi digital dan penulisannya sehingga ketimpangan dan penyimpangan informasi di media sosial dapat teratasi. Jadi niat mahasiswa dan menjadikannya sebuah aksi nyata juga menjadi hal yang krusial.

Menulis itu tidak mudah karena memulainya memerlukan banyak wawasan dan dasaran ilmu agar tulisannya valid serta mengandung kebenaran di dalamnya. Bahkan mengolah sebuah kasaran atau suatu





kerangka tulisan memerlukan kemampuan bahasa dan kepenulisan yang baik. Hal ini juga mempermudah pembaca menerima maksud penulis dan inti bacaan.

Maka sering berlatih dan berani memulai meski menemukan kesalahan itu perlu. Seperti sebuah pepatah "Pena lebih tajam dari pedang" karena sebuah pena mampu mendeklarasikan beragam pikiran lewat tulisan yang lebih berbahaya daripada senjata. Gunakan penamu mahasiswa sebagai senjatamu untuk peningkatan literasi digital.



Gawai di Garda Mahasiswa

Yeni Kartikasari



Dalam ungkapannya, Christian Lous Lange pernah menyatakan bahwa "*Technology is a useful servant but a dangerous master.*" Hal ini mengisyaratkan, teknologi mempunyai dampak yang luar biasa bagi kehidupan manusia. Mulai dari dampak terbaik sampai terburuk sekalipun. Terlebih di era *society* 5.0 yang mengandalkan teknologi sebagai acuan utama. Maka tidak mengherankan ketika banyak orang semakin tertarik dengan kecanggihan teknologi, misalnya gawai. Sebab gawai telah menjadi "Jendela Dunia Online" yang dapat diakses dengan mudah.

Fenomena ini tentu bukanlah hal baru, semakin lama gawai telah menjadi teman hidup ketika masyarakat telah mengalami rasa ketertarikan—menjadi kecanduan, sebut saja mahasiswa. Kecenderungan mahasiswa yang suka bermain gawai tentu menjadi realitas menyedihkan dalam kehidupan sosial. Mengingat nasihat orang jawa "*Ambuncang ratuning jagad*" yang berarti membuang segala keburukan di dunia. Sebagian mahasiswa sekarang





justru mengundang keburukan, lewat jalan pintas berupa gawai.



Banyak orang beranggapan bahwa gawai telah berkuasa di kepala mahasiswa.

Banyak orang beranggapan bahwa gawai telah berkuasa di kepala mahasiswa. Kapanpun dan dimanapun, gawai sulit terpisahkan dari genggaman, misalnya di kelas, warung, dan keluarga. Sudah banyak dijumpai bahwa kebersamaan adalah hal semu ketika gawai hadir di tengah-tengahnya. Tidak ada percakapan dan canda tawa yang dibangun, melainkan rasa asyik dari gawai masing-masing.

Hal tersebut merupakan salah satu contoh dari sekian banyak peristiwa yang terjadi di masyarakat akibat kecanduan gawai. Mengapa dapat terjadi? Tentu banyak faktor yang menjadi seluk-beluknya. *Pertama*, minimnya keteladanan orang tua. Padahal orang tua memegang peran penting dalam pendidikan utama keluarga. Seharusnya orang tua menjadi nahkoda dari pelayaran anak. Sering kita jumpai, orang tua yang lebih memilih bermain gawai daripada berdiskusi dengan anggota keluarga. Tentu Ini menjadi momok menakutkan, apabila komunikasi yang tidak terjalin dengan baik, menimbulkan ketidaknyamanan. Terlebih bagi seorang mahasiswa yang merasa dirinya "sudah dewasa" hingga diam menjadi pilihan terbaik ketika kepedulian tidak mereka dapatkan di dalam keluarga.

Minusnya, permasalahan ini masih diperparah dengan adanya sikap





egoisme dari pribadi mahasiswa. Jika menengok tradisi orang Jawa pada zaman dahulu, ketika orang tua tidak dapat dijadikan sebuah teladan, maka anak wajib menuntut dan mengupayakan kembalinya keharmonisan tersebut. Akan tetapi realita di zaman sekarang memberikan bukti bahwa kebenaran adalah milik individu, dalam konteks orang lain tidak punya hak di dalamnya. Mungkin karena anak merasa *keminter* dan orang tua yang tidak mau *dipinteri*, nihil keberanian untuk saling menasehati. Kalau sudah seperti ini, kata keluarga hanya menjadi sebuah *label* tanpa ada fungsi penting yang bisa dijalankan. Penyebab kedua adalah rendahnya kepedulian kampus terhadap mahasiswa. Tradisi dunia pendidikan yang mengandalkan kecerdasan kognitif daripada spiritual dan emosional, menjadikan ilmu lebih bertahta di atas adab, misalnya kondisi kelas yang tidak kondusif akibat mahasiswa lebih memilih bermain gawai ketika dosen sedang memberikan mata kuliah. Fokus mereka telah digiring ke dalam gawai yang menyuguhkan berbagai macam konten sedangkan dosen jarang menegur dengan dalih bahwa seorang mahasiswa telah dewasa dan mampu mengatur hidupnya sendiri.

Sebenarnya, kurangnya kepedulian dari lingkungan sekitar inilah yang merupakan permulaan dari kecanduan gawai.

Sebenarnya, kurangnya kepedulian dari lingkungan sekitar inilah yang merupakan permulaan dari kecanduan gawai. Hidup yang dirasa membosankan, kesepian yang bernaung di hati, dan kekecewaan mendalam





karena dikhianati orang lain, menjadikan gawai sebagai tempat pelampiasan terbaik dari keluh kesah. Terlalu sering mengakses media sosial dengan berbaur bersama “manusia senasib” atau bermain game untuk menguatkan kejemuan adalah kecanduan yang berpotensi menjerumuskan ke dalam jurang hidup.

Penyebab ketiga adalah tidak ada rasa bersosialisasi dengan masyarakat. Hal ini menjadi sebuah kode lemahnya figur mahasiswa ketika mereka tidak mampu menjadi apa-apa di lingkungan sekitar. Kecanduan gawai menyebabkan seseorang menjadi asosial di antara kerumunan banyak orang.

Mental menjadi merosot karena pikiran yang tidak jelas, seperti “Bagaimana ya caraku memulai bicara?”

Mental menjadi merosot karena pikiran yang tidak jelas, seperti “*Bagaimana ya caraku memulai bicara?*” Sudah semestinya, hal ini dapat dikembalikan kepada hakikat pendidikan yang sudah ditempuh selama bertahun-tahun, patut dipertanyakan jika keberanian cenderung melemah hanya karena takut membangun percakapan. Sebuah ironi juga ketika masyarakat mudah *rerasan* apabila menjumpai mahasiswa yang kecanduan gawai, misalnya 1) Tidak menyapa saat berpapasan; 2) Mengendarai motor dengan membuka gawai; 3) Menggunakan *headset* saat berbaur dengan orang lain; dan 4) Tidak mau ikut kegiatan sosial. Masyarakat lebih memilih





untuk membicarakan di belakang daripada menegurnya secara langsung. Larry Hargreaves seorang pakar psikologi mengungkapkan *"You can't always change your situation, but you can always change your attitude."* ini dimaksudkan agar setiap orang lekas menumbuhkan kesadaran bagi lingkungan sekitarnya. Sudah semestinya hal ini diterapkan.

Sebenarnya patut kita akui bahwa kehadiran gawai tidak selamanya memberikan dampak negatif kepada penggunaanya, apabila kita mampu menggunakan dengan cerdas, dalam arti bijak saat mengatur langkah dan pandai menempatkan diri dalam menggunakan gawai sesuai dengan kebutuhan.



Gawai memberikan kemudahan dan kebermanfaatan, seperti memperkaya pengetahuan.

Gawai memberikan kemudahan dan kebermanfaatan, seperti memperkaya pengetahuan. Sebagaimana yang telah disinggung dari penyebabnya, kecanduan gawai dapat diatasi dengan memperbanyak budaya lisan. Budaya lisan ini merupakan budaya olah kata yang dapat dilakukan untuk melatih seseorang dalam berbicara, karena kehidupan mutakhir ini menjadikan mahasiswa anti sosial karena kebiasaan salah yang dibangun dari keluarga. Budaya lisan mempunyai ketajaman untuk keterlibatan dalam mengatasi kecanduan gawai. Sehingga, semakin seseorang kerap diajak berbicara, bukan hal mustahil jika segala permasalahan dapat diatasi dan mampu





membuka celah bahwa kehidupan nyata lebih menyenangkan daripada kehidupan maya.

Selain itu, upaya yang dapat diimplementasikan adalah puasa gawai. Paling tidak, memberikan batasan penggunaan gawai ketika sudah berada bersama orang lain. Puasa gawai ini dapat terealisasi jika kesadaran dapat tumbuh di hati mahasiswa, sudah selayaknya merubah pola kebiasaan yang kurang baik menjadi lebih baik dengan meningkatkan kesadaran diri bahwa gawai hanyalah sebuah teknologi penunjang yang dapat membantu kehidupan sehari-hari, bukan sebagai teman utama pengisi kehidupan.

Terakhir, yang tidak kalah penting adalah menumbuhkan minat baca-tulis.

Terakhir, yang tidak kalah penting adalah menumbuhkan minat baca-tulis. Timpangnya mahasiswa di zaman sekarang yang kurang suka membaca dan menulis menjadikan kreativitas dan pola pikir yang dimiliki semakin terbatas. Persoalan minusnya kepekaan terhadap lingkungan sekitar karena pengaruh kecanduan gawai menjadikan mahasiswa jauh dari masyarakat. Kepekaan inilah yang dapat diupayakan dengan membangun kebiasaan membaca, membaca disini bukan hanya buku bacaan, novel, dan kumpulan cerpen-puisi, tetapi juga membaca kitab suci sesuai agamanya masing-masing. Pendek bahasa: hati tanpa asupan agama akan menjadi layu. Sedangkan membangun kebiasaan menulis perlu dikembangkan.





**Menulis bisa menjadi obat
dari kalimat-kalimat yang
tidak lancar kita ucapkan,
terapi jiwa atas problematika
kehidupan.**

Menulis bisa menjadi obat dari kalimat-kalimat yang tidak lancar kita ucapkan, terapi jiwa atas problematika kehidupan.

Dari wacana di atas, tampak betapa kecanduan gawai perlu segera diatasi. Mengingat era disrupsi yang semakin pesat. Setiap orang dituntut untuk mawas dan membentengi diri dari hal yang kurang baik. Pada dasarnya teknologi tidak boleh menjadi tuan dari raga hidup manusia yang bisa diperbudak. Sudah sepatutnya para mahasiswa sadar tentang petaka kecanduan gawai yang harus dikurangi, misalnya dengan memperbanyak budaya lisan, puasa gawai, dan menumbuhkan minat baca-tulis karena kehidupan nyata seorang mahasiswa adalah setelah ia terjun ke dalam masyarakat, mampu menjadi cermin bagi keluarga, dan mampu menjadi *agen of change* bagi bangsa.



Kontroversi Kelangkaan Minyak Goreng

Chairani Putri Syaiful



Masalah yang muncul baru-baru ini memicu perdebatan di kalangan masyarakat khususnya ibu-ibu. Mengapa tidak? Dikarenakan adanya fenomena yang membuat ibu-ibu ini harus benar-benar memikirkan bagaimana cara mendapatkan produk tersebut tanpa melihat harga yang begitu terlihat kontras, jika dibandingkan dengan sebelumnya. Iya benar, kelangkaan minyak goreng dan curahnya membuat masyarakat turut memberikan pendapatnya yang mana telah menimbulkan konflik yang hingga kini belum menemukan titik penyelesaiannya. Selain dikarenakan stok kelapa sawit yang merupakan bahan baku pembuatan minyak goreng dimana kian langka (naiknya *Crude Palm Oil*), ada juga hal lain yang melatarbelakangi kelangkaan minyak goreng tersebut, seperti adanya oknum-oknum tertentu yang memanfaatkan situasi ini demi keuntungan pribadi semata. Adanya fenomena „penimbunan“ barang langka tidak hanya terjadi sekali dua kali di Indonesia, namun beberapa kali ketika Indonesia sendiri di awal adanya pandemi, dimana saat itu kita membutuhkan beberapa barang contohnya masker dan *hand sanitizer*, yang mana sebelum pandemi masuk produk berikut merupakan barang yang selalu





tersedia di toko, indomaret bahkan alfamart, maka dari itu ketika terjadi kelangkaan, masyarakat menjadi bingung akan hal itu.



Adanya kelangkaan minyak goreng hingga curahnya ini, memicu perdebatan di berbagai daerah dari pernyataan mendukung hingga justru menyalahkan pemerintahan.

Adanya kelangkaan minyak goreng hingga curahnya ini, memicu perdebatan di berbagai daerah dari pernyataan mendukung hingga justru menyalahkan pemerintahan. Ketika adanya berita mengenai kelangkaan ini, Polda Lampung mengimbau warganya untuk segera melapor kepada pihak terkait jika terjadi kelangkaan minyak goreng di daerahnya. Tindakan yang dilakukannya ini membuat masyarakat di sekitar sana tidak perlu merasa khawatir akan adanya kelangkaan ini, dikarenakan adanya bantuan dari beberapa pihak yang terkait sehingga kebutuhan masyarakat cukup terpenuhi walaupun fenomena mungkin masih belum bisa teratasi dengan baik.

Beda halnya di beberapa daerah Madura khususnya masyarakat Sumenep sendiri, mayoritas justru menyalahkan pemerintah terkait adanya kelangkaan minyak goreng ini yang mana tidak menemukan solusi dalam memecahkan penyelesaian pada permasalahan fenomena tersebut. Beberapa tanggapan masyarakat semakin menjadi tidak terarah dikarenakan munculnya banyak masalah baru yang timbul terhadap pemerintahan saat itu, sehingga masalah terkait kelangkaan masih belum terselesaikan hingga sekarang





dengan adanya timbul masalah baru, penyelesaian yang seharusnya segera dipecahkan menjadi tidak terorganisir.

Peran penting dari pemerintah saat ini yang mana membantu meminimalisir kekhawatiran masyarakat terkait dengan fenomena kelangkaan tersebut.

Akibat dari desakan masyarakat yang terus-menerus meminta solusi dalam masalah ini membuat permasalahan yang awalnya cukup mudah dilakukan menjadi sangat sulit untuk terealisasi.

Akibat dari desakan masyarakat yang terus-menerus meminta solusi dalam masalah ini membuat permasalahan yang awalnya cukup mudah dilakukan menjadi sangat sulit untuk terealisasi. Dibuktikan dengan adanya pembicaraan terkait masalah kelangkaan minyak goreng ini di beberapa rapat komisi DPR untuk segera diselesaikan supaya masalah ini tidak semakin berlarut-larut tanpa menemukan titik pencerahannya.

Anggota komisi III DPR, Habiburokhman menyatakan adanya dugaan dibalik kelangkaan minyak goreng ini melibatkan oknum penyelenggara negara terkait serta adanya penyimpangan hukum, dimana bahwa fenomena ini terlihat sangat tidak jelas jika terus belum menemukan penyelesaian. Maka dari itu, beliau yang sekaligus Politikus Partai Gerindra meminta lembaga antikorupsi turun tangan untuk mengatasi masalah kelangkaan minyak goreng, yang jika dibiarkan terus-menerus akan banyak merugikan negara dan rakyat.





Lantas apa peran pemerintah dalam hal menindaklanjuti masalah tersebut? Jadi, pada hari Rabu 23 Maret 2022 di Istana Merdeka, Jokowi bertemu dengan beberapa petani kelapa sawit, dimana dalam pertemuannya beliau mengimbau untuk petani agar terus memproduksi minyak goreng untuk mengatasi adanya kelangkaan ini. Tentunya, perwakilan petani yang saat itu berjumlah 9 anggota menanggapi dengan baik permintaan Bapak Presiden yang mana mereka juga menyampaikan sebuah inovasi oleh salah satu petani swadaya. Dengan adanya BPDPKS (Badan Pengelola Dana Perkebunan Kelapa Sawit) diharapkan memilih diantara petani untuk menjembatani antara pemerintahan dengan koperasi supaya masalah pendanaan bisa terkontrol dengan baik, sebagaimana telah didiskusikan sebelumnya dengan Presiden



Beliau berharap dengan adanya petani swadaya ini masyarakat bisa mengakses minyak goreng dari petani swadaya dengan harga yang murah dan mudah terjangkau.

Jokowi. Beliau berharap dengan adanya petani swadaya ini masyarakat bisa mengakses minyak goreng dari petani swadaya dengan harga yang murah dan mudah terjangkau.

Masih banyak hal lagi, upaya yang dilakukan pemerintah dalam mengatasi kelangkaan minyak goreng. Namun, jika dilihat upaya-upaya tersebut seperti tidak ada harga dirinya terhadap masyarakat Indonesia. Lantas, mengapa demikian? Kembali pada pernyataan diatas, kelangkaan minyak goreng ini diduga terjadi akibat dua faktor kekurangan bahan produksi



kelapa sawit selaku bahan utama, serta diduga adanya penyimpangan hukum yang didukung juga penyelenggara pemerintah terkait dimana hanya mementingkan keuntungan secara personal saja.

Diharapkan untuk seluruh Warga Negara Indonesia, untuk turut andil dalam menyelesaikan permasalahan kelangkaan minyak goreng tersebut. Dimana kita jangan terlalu fokus menyalahkan permasalahan yang tidak kunjung selesai ini terhadap pemerintah, namun seharusnya kita ikut membantu mengatasi kelangkaan minyak goreng seperti tidak menimbunnya lalu menjualnya dengan harga yang fantastis yang mana di kala perekonomian sulit setelah pandemi, ditambah bahan baku yang semakin meroket akibat dari kelangkaan minyak goreng, masih saja ada oknum-oknum jahil memanfaatkan kesempatan tersebut dengan berbisnis hanya untuk kesenangan sepihak.



Gambar 1. Artikel Detiknews terkait kontroversi kelangkaan minyak goreng

Sumber: Artikel di Detiknews



Dibalik kian langkanya minyak goreng di Indonesia, banyak tokoh-tokoh yang turut memberikan tanggapan terkait fenomena yang tidak kunjung selesai ini. Salah satu pernyataan yang sangat mendapat perhatian di kalangan masyarakat berasal dari Ketua PDIP Perjuangan yaitu, Ibu Megawati

“Saya sempat berpikir, apakah tiap hari ibu-ibu hanya menggoreng saja”, imbuah Ibu Mega

Soekarnoputri. “Saya sempat berpikir, apakah tiap hari ibu-ibu hanya menggoreng saja”, dimana dalam *statement*-nya kali ini dia ingin membantu mencari solusi namun, diluar dugaan justru mendapat cibiran panas dari warga. Sampai ada beberapa pihak, membawa pernyataan Bu Mega ini dikaitkan dengan politik. Kembali lagi, padahal beliau hanya ingin membantu mencari solusi ditambah lagi masalah *stunting* di Indonesia yang kian meningkat. Dengan kelangkaan minyak goreng, membuat ibu-ibu mengantri sampai ada yang menunggu dari setelah solat subuh agar kebagian minyak tersebut. Mendengar berita itu, Ibu Mega pun mempertanyakan kembali, jika ibu-ibu mengantri beberapa jam hanya untuk membeli minyak goreng, bagaimana anaknya bisa makan di rumah, apalagi untuk memperoleh makanan sehat agar kebutuhan anak tercukupi tidak hanya menggoreng saja, namun bisa direbus dan dikukus.

Merupakan solusi yang bagus jika melihat dari latar belakang yang telah dipaparkan oleh Ibu Mega sendiri, dimana meningkatnya permasalahan *stunting* yang ada di Indonesia. Namun sebaliknya, pernyataan yang





dilontarkan justru memutarbalikkan fakta yang juga dihujani cibiran dari masyarakat sendiri. Mayoritas masyarakat malah memiliki stigma negatif terhadap pernyataan tersebut, mengapa? Terlihat dari banyak sekali video parodi yang dibuat dan tentunya disana sangat terlihat jelas ketidaksetujuan dalam video tersebut dengan pernyataan dari Ibu Mega. Hampir sebagian masyarakat juga mendukung adanya video parodi tersebut dibuktikan dengan adanya beberapa komentar yang mengatakan bahwa pernyataan yang mengatakan pekerjaan setiap hari ibu-ibu hanya menggoreng saja dari Ibu Mega, yang dipaparkan sebelumnya sangat tidak masuk akal, dikarenakan

Terlihat beberapa ada yang pro dan kontra terhadap pernyataan Ibu Mega yang dilontarkan sebelumnya, meskipun stigma lebih ke arah yang negatif.

dianggap meremehkan warga itu sendiri khususnya ibu rumah tangga.

Jika meninjau kembali dengan menggunakan fakta yang ada dari beberapa pihak yang ikut memberikan pendapatnya mengenai pernyataan dari Ibu Mega, disana terlihat beberapa ada yang pro dan kontra terhadap pernyataan Ibu Mega yang dilontarkan sebelumnya, meskipun stigma lebih ke arah yang negatif. Mengapa demikian? Kembali pada sifat dari rakyat Indonesia itu sendiri, mereka selalu menyimpulkan apa yang ingin mereka lihat dan dengar tanpa tahu seperti apa cerita lengkapnya.

Jadi, jangan heran jika banyak sekali masalah yang terjadi di Indonesia dimana tidak kunjung selesai selesai dikarenakan masyarakat yang mudah menyimpulkan. Mereka masih belum paham bagaimana akibat yang





ditimbulkan dari anggapan mereka dimana harus diubah dengan melihat dibalik cerita sebenarnya itu seperti apa.

Dengan masih membludaknya komentar negatif yang sampai-sampai anggapan mereka mengenai pernyataan Ibu Mega sebelumnya dinilai ditarik-tarik ke arah politik. Namun, jika kita kembali lagi kepada latar belakang adanya lontaran pernyataan dari Ibu Mega sendiri, mungkin komentar-komentar negatif akan menghilang sedikit demi sedikit atau bahkan tidak ada sepenuhnya karena terganti oleh pujian. Akibat dari hal itu, pihak dari PDIP dimana Ibu Mega sebagai ketua dari partai politik tersebut, membuat sebuah demo masak dimana disana tidak akan menggunakan minyak goreng dalam proses produksinya. Dalam acara tersebut, Ibu Mega membuka acara yang kemudian acara tersebut dilanjutkan seperti biasanya yang telah direncanakan dari pihak penyelenggara acara. Namun, masyarakat justru kembali bertanya-

“Mengapa tidak Ibu Mega sendiri yang memasak dan menunjukkan bagaimana cara memasak tanpa menggunakan minyak goreng?”

tanya “Mengapa tidak Ibu Mega sendiri yang memasak dan menunjukkan bagaimana cara memasak tanpa menggunakan minyak goreng?”,kata salah satu warga pada kolom komentar di media sosial dimana warga lain turut setuju dengan pernyataannya.

Pertanyaan tersebut juga dijawab oleh Ibu Mega sendiri dimana beliau menyanggupi tantangan tersebut dan akan mengatur waktu sesegera mungkin untuk melakukan demo masak tanpa minyak goreng. Dimana Ibu Mega sangat yakin akan hasil masakannya karena banyak yang mengatakan seperti itu





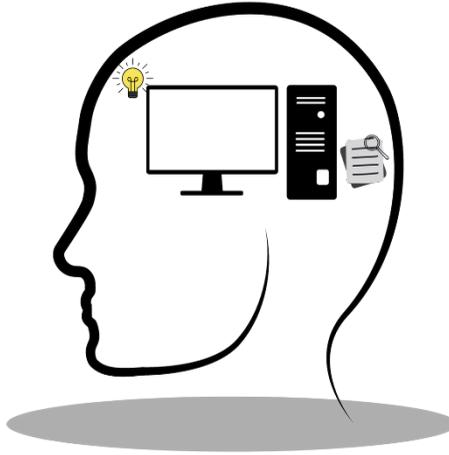
setelah merasakan masakan olahannya itu sendiri. Sebenarnya, permasalahan-permasalahan seperti ini tidak akan membesar apabila masyarakat selektif dalam menggunakan teknologi dimana mereka akan melihat secara lengkap berita yang ada. Jadi, jika saja masyarakat mampu melakukannya serta lebih bersikap dewasa akan penggunaan teknologi, maka akibat yang akan terlihat mereka tidak akan membuat komentar-komentar negatif seperti yang terjadi sekarang ini di media sosial. Kembali lagi pada perilaku dari tiap individu tersebut karena literasi digital itu sangat penting saat ini, dengan adanya literasi digital kita akan lebih selektif dalam memilih serta memilah informasi yang ada, karena tidak semua berita yang ada di internet benar sesuai dengan fakta yang ada di lapangan. Maka dari itu, jika bukan dari kita generasi muda siapa lagi yang akan melakukannya dimana saat ini berita *hoax* sudah mudah tersebar dimana-mana.





Generasi Muda dan Literasi Digital di Era *Society 5.0*

Encik Mochammad Musthofa Alamsyah



Generasi muda memiliki peranan penting bagi kemajuan bangsa. Generasi muda memiliki tiga fungsi strategis, yaitu sebagai penyampai kebenaran (*agent of social control*), agen perubahan (*agent of change*), dan generasi penerus masa depan (*iron stock*), dituntut untuk berperan lebih, tidak hanya bertanggung jawab sebagai kaum akademis, tetapi diluar dari itu wajib memikirkan serta mengembangkan hasil pemikirannya sehingga menghasilkan keterpaduan nilai-nilai moralitas dan intelektualitas untuk menciptakan sebuah kondisi kehidupan yang sejahtera. Generasi muda ini menjadi harapan bagi perubahan sebuah bangsa di masa depan.

Negara jepang pada tahun 2019 memperkenalkan sebuah istilah *society 5.0* era yang memungkinkan manusia menggunakan ilmu pengetahuan yang berbasis modern (AI, Robot, IoT) untuk kebutuhan manusia bertujuan agar manusia dapat hidup dengan nyaman. Sebuah era dimana komponen utamanya adalah manusia yang mampu menciptakan nilai

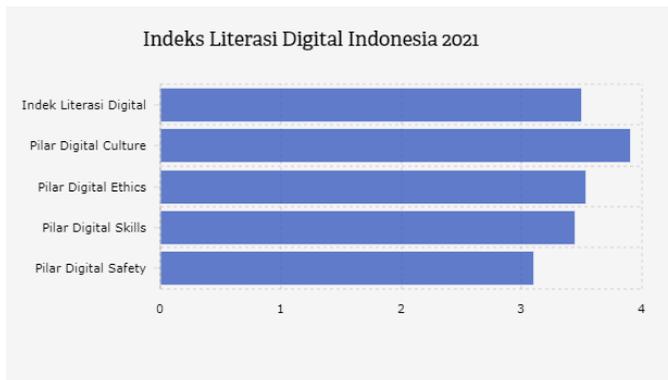


baru melalui perkembangan teknologi dapat meminimalisir adanya kesenjangan pada kehidupan manusia.

Memasuki era *society* 5.0 ini, meningkatkan literasi digital kepada generasi muda merupakan sesuatu hal yang harus dilakukan. Menurut UNESCO, literasi digital berhubungan dengan kecakapan (*life skill*) karena tidak hanya melibatkan teknologi, melainkan juga meliputi kemampuan belajar, berpikir kritis, kreatif, inovatif untuk menghasilkan kompetensi digital. Dikarenakan informasi serta penggunaan media digital akan lebih mudah dirasakan pada seluruh lapisan masyarakat, terutama generasi muda.

Dalam pemanfaatan teknologi ini, generasi muda masih banyak menggunakannya untuk hal-hal yang kurang bermanfaat seperti menonton film, berselancar di media sosial, bermain game dan sebagainya. Mereka malah terlarut sampai lupa bahwa ada hal yang lebih positif antara lain seperti membaca jurnal, membaca berita terkait apa yang sedang terjadi di dunia dan lain sebagainya. Generasi muda bukan hanya menjadi penikmat, namun diharapkan untuk menjadi pembuat dengan pemikirannya.

Meningkatkan Literasi Digital



Gambar 1. Indeks literasi digital Indonesia 2021



Sumber: Katadata Insight Center (KIC)

Katadata Insight Center (KIC) dan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) melakukan survei tentang literasi digital di Indonesia pada 2021. Dan hasilnya, indeks literasi digital di Indonesia berada di level 3,49 pada 2021. Menempatkan Indonesia dalam kategori sedang dengan skala skor indeks 0-5. Direktur Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika Samuel Abrijani Pangerapan dalam peluncuran indeks tersebut, Kamis (20/1/2022) di Jakarta mengatakan “Kita ingin terus mempercepat dan mengawal terus tingkat literasi digital masyarakat, mengimbangi dengan perkembangan teknologi digital yang cepat dan makin strategis bagi kehidupan masyarakat Indonesia saat ini”.



Literasi digital tidak hanya sekedar mencari dan membaca informasi dari media digital saja, tetapi perlu adanya suatu proses berpikir secara kritis.

Literasi digital tidak hanya sekedar mencari dan membaca informasi dari media digital saja, tetapi perlu adanya suatu proses berpikir secara kritis. Berpikir kritis merupakan bagian yang penting dalam mengembangkan tahapan literasi pada level mengevaluasi informasi tersebut. Sehingga hasil dari berpikir dan evaluasi tadi mampu diterapkan dalam kehidupan. Literasi digital memiliki banyak sekali manfaat. Mulai dari mendapatkan berita secara *real time*, menghemat waktu serta biaya saat mencari sebuah informasi,





terhindar dari konten yang negatif dan masih banyak lagi. Terdapat beberapa upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital:

1. Mengadakan pelatihan dan kegiatan literasi digital

Memperkenalkan aplikasi-aplikasi resmi untuk membaca buku secara gratis merupakan salah satu langkah untuk meningkatkan literasi digital.

Memperkenalkan aplikasi-aplikasi resmi untuk membaca buku secara gratis merupakan salah satu langkah untuk meningkatkan literasi digital. Karena dengan hal ini, bisa memberitahukan bahwa menggunakan gadget tidak hanya untuk mengakses media sosial atau berkirim kabar saja, melainkan juga untuk membaca buku sehingga dapat menambah kemampuannya.

Selain itu, membuat pelatihan penulisan dan pembuatan blog juga dapat menambah kemampuan literasi. Dengan hal ini, generasi muda dapat menuangkan ide kreatif dari tulisannya itu menjadi sebuah artikel yang dapat diposting di blog pribadinya sehingga dapat dilihat oleh banyak orang.

2. Sosialisasi penggunaan internet yang benar

Saat ini, banyak yang mudah percaya dan menelan informasi secara mentah, tanpa menelusuri kebenarannya terlebih dahulu. Dan lagi, informasi tersebut langsung disebarluaskan melalui media sosial (Instagram, Twitter, Facebook, blog) dan aplikasi messenger (WhatsApp,





Line, dan sebagainya). Akibatnya hal ini menjalar luas kemana-mana. Padahal kebenarannya tidak dapat dipertanggung jawabkan.

Perubahan Sosial Budaya



Perubahan sosial budaya merupakan suatu perubahan yang menyangkut seperti kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, aturan-aturan hidup berorganisasi, dan filsafat.

Perubahan sosial budaya merupakan suatu perubahan yang menyangkut seperti kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, aturan-aturan hidup berorganisasi, dan filsafat. Jadi, teknologi merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi terhadap perubahan sosial budaya. Perubahan sosial mempunyai tiga dimensi, yaitu: struktural, kultural, dan interaksional.

Dimensi struktural mengacu pada perubahan-perubahan dalam struktur masyarakat. **Dimensi kultural** mengacu pada perubahan kebudayaan dalam masyarakat. Perubahan ini meliputi, inovasi kebudayaan, yang paling mudah ditemukan adalah munculnya teknologi baru. Yang dimana, kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks memaksa individu untuk berpikir kreatif dalam memenuhi kebutuhan tersebut. Difusi, sebuah budaya mendapatkan pengaruh dari budaya lain, kemudian memicu perubahan kebudayaan dalam masyarakat yang menerima unsur budaya tersebut. Integrasi, penyatuan unsur kebudayaan yang saling bertemu untuk memunculkan kebudayaan baru. **Dimensi interaksional**, mengacu pada





adanya perubahan hubungan sosial dalam masyarakat.

Kemajuan teknologi di satu sisi merupakan contoh perubahan sosial yang bersifat kemajuan karena mempermudah aktivitas manusia. Di sisi lain kemajuan teknologi juga merupakan contoh perubahan sosial yang bersifat kemunduran karena manusia menjadi tergantung teknologi bukan manusia yang menguasai teknologi akan tetapi teknologi yang menguasai manusia.



Generasi muda diharapkan menjadi garda terdepan dalam proses perjuangan, pembaharuan dan pembangunan bangsa.

Generasi muda diharapkan menjadi garda terdepan dalam proses perjuangan, pembaharuan dan pembangunan bangsa. Menghadapi kemajuan yang cepat dan pesat, literasi digital dibutuhkan oleh para generasi muda sehingga mereka dapat menciptakan sesuatu yang kreatif, inovatif serta produktif. Potensi dari generasi muda menjadi penentu kualitas suatu bangsa, sehingga mereka tidak hanya menerima suatu perubahan melainkan ikut membuat perubahan.



Paradigma Pendidikan Indonesia Menghadapi Era IOT dengan Prinsip Pentahelix pada *Society 5.0*

Fadilah Akbar Nurrohman



I. Pendahuluan

Pada abad ke-21 ini dunia mengalami banyak perubahan, contohnya adalah revolusi *society 5.0* yang dicetuskan pada tahun 2019. *Society 5.0* atau bisa juga dikenal sebagai super smart *society* adalah konsep tatanan kehidupan yang baru bagi masyarakat yang berbasis teknologi seperti Artificial Intelligence (AI) dan Internet of Things (IoT) yang membantu masyarakat sehingga menuju kehidupan yang lebih baik dalam segala bidang contohnya pendidikan, yang dimana pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan metode online learning berbasis internet sebagai penghubung antara pengajar dan murid. Agar Indonesia bisa beradaptasi dengan *society 5.0* ini, Indonesia harus bisa meningkatkan sektor pendidikannya.

Pendidikan memiliki peran penting dan strategis dalam pembangunan





dan salah satu faktor dominan sebagai sarana peningkatan kecerdasan suatu bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI No. 20 Th. 2003: 2). Ada 4 komponen utama dalam pendidikan, yaitu : Sumber daya manusia, dana, sarana prasarana, dan yang terakhir adalah kebijakan. SDM merupakan kemampuan terpadu yang dimiliki seorang individu meliputi daya pikir dan daya fisik. Komponen yang paling strategis dalam 4 komponen diatas adalah SDM, Karena bila Indonesia memiliki SDM yang berkualitas, Indonesia dapat mendayagunakan komponen lainnya. Oleh karena itu pengembangan SDM merupakan hal utama yang harus dilakukan guna mencapai SDM yang berkualitas dengan cara pengefektivitasan dan efisiensi pendidikan.

 **Di Indonesia terdapat 2 orientasi pendidikan dalam pembangunan bangsa**

Di Indonesia terdapat 2 orientasi pendidikan dalam pembangunan bangsa, yang pertama adalah orientasi individual, orientasi ini berperan dalam pembentukan insan melalui proses pengembangan potensi diri untuk memahami dirinya sendiri dan lingkungannya sebagai upaya beradaptasi dan





berinovasi dengan kemampuan prediktif dan antisipatif. Yang kedua adalah orientasi masyarakat, yang dimana pendidikan memiliki 3 peran utama di dalamnya, yaitu :

- Agen konservatif : Pendidikan sebagai sarana untuk menanam nilai sosial budaya agar memiliki ketahanan jati diri dalam menyikapi arus globalisasi.
- Agen inovatif : Pendidikan berperan dalam menciptakan masyarakat pembelajar dalam mencari, menggunakan, mengolah, dan mengkomunikasikan suatu informasi guna membuat sebuah solusi baru.
- Agen perubahan : Pendidikan sebagai katalisator agar terjadinya reformasi sosial yang lebih baik.

Pendidikan berbasis internet of things in ini harus didukung semua pihak agar dapat terwujudnya sumber daya manusia yang adaptif dan inovatif

Pendidikan berbasis internet of things in ini harus didukung semua pihak agar dapat terwujudnya sumber daya manusia yang adaptif dan inovatif guna menjadikan bangsa indonesia sebagai bangsa yang maju. Dalam konsep pentahelix atau multipihak disebutkan bahwa unsur pemerintah, akademisi, badan atau pelaku usaha, masyarakat atau komunitas, dan media adalah pihak yang berperan untuk bersatu padu berkoordinasi serta berkomitmen untuk mengembangkan inovasi



pengetahuan yang memiliki potensi untuk dikapitalisasi atau ditransformasi menjadikan suatu hal lebih efektif dan efisien.



Gambar 1. Ilustrasi *Society 5.0*
(Sumber : <https://nusantara-news.co>)

II. Isi

Kompleksitas masalah pendidikan di Indonesia membutuhkan suatu solusi yang harus di tinjau dari sudut pandang sistem. Menurut Hasil Survei PISA pada tahun 2018, secara global Indonesia menduduki kategori peringkat ke-71 dari 77 negara, ditinjau dari nilai rata-rata matematika, IPA dan membaca. Persentase tingkat Pendidikan suatu negara yang telah menyelesaikan Pendidikan tinggi usia 25-64 tahun, Indonesia berada pada tingkat 11,9 %. Tingkat Pendidikan di Indonesia lebih rendah dari rata-rata tingkat Pendidikan di negara OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development). Tantangan tersebut saat ini dihadapkan pada generasi milenial Indonesia. Dimana penduduk Indonesia berusia muda pada tahun 2025 diperkirakan mencapai 75 juta, oleh karena itu perlu perhatian khusus dari pemerintah untuk hal tersebut. Yang disayangkan adalah masih ada beberapa institusi pendidikan yang belum menerapkan sistem industri 4.0 maupun *society 5.0* dalam sistem pendidikannya atau masih secara





konvensional, padahal di masa pandemi ini hal tersebut sangat perlu untuk diterapkan mengingat terbatasnya interaksi antara pengajar dan murid. Tak hanya itu saja, akibat revolusi industri 4.0 ini banyak pekerjaan yang berpotensi akan di otomaskan diantaranya, yaitu usaha pengolahan (manufacturing), perdagangan ritel, transportasi dan pergudangan, tenaga administrasi, konstruksi, layanan makanan dan akomodasi, pertanian, perikanan, dan kehutanan, serta layanan kesehatan dan keuangan/asuransi. Dengan demikian, revolusi industri dapat mengancam makin tingginya pengangguran di Indonesia.

Bukan hanya itu saja, eksklusif pendidikan masih menjadi polemik di Indonesia dimana hal ini membuat banyak tekanan kepada masyarakat yang kurang mampu ataupun berkebutuhan khusus. Menurut Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan (PDSPK), menunjukkan bahwa sebesar 67,85% peserta didik berkebutuhan khusus memilih bekerja setelah lulus Sekolah Menengah Atas, sebesar 17,85% memilih kuliah, dan sebesar 3,57% ingin bekerja dan kuliah

III. Solusi

Dengan berbagai macam permasalahan yang telah disebutkan diatas, kita perlu untuk menyiapkan sumber daya manusia unggul era revolusi Industri 4.0

Dengan berbagai macam permasalahan yang telah disebutkan diatas,





kita perlu untuk menyiapkan sumber daya manusia unggul era revolusi Industri 4.0 menuju Masyarakat 5.0 perlu dilakukan melalui Intervensi Pendidikan, mencakup kurikulum, Pendidik dan tenaga Kependidikan, Sarana Prasarana, Pendanaan, dan pengelolaan Pendidikan. Dengan konsep pentahelix diatasi, 5 pihak yang berperan yaitu :

Yang pertama Pemerintah, pemerintah harus berusaha untuk meningkatkan pemerataan pembangunan dan perluasan koneksi internet ke semua wilayah Indonesia, karena seperti yang kita ketahui bahwa saat ini belum semua wilayah Indonesia dapat terhubung dengan koneksi internet. Pemerintah harus bisa mensinkronkan antara pendidikan dan industri agar nantinya lulusan dari perguruan tinggi maupun sekolah dapat bekerja sesuai dengan bidangnya dan sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan oleh industri sehingga nantinya dapat menekan angka pengangguran di Indonesia.

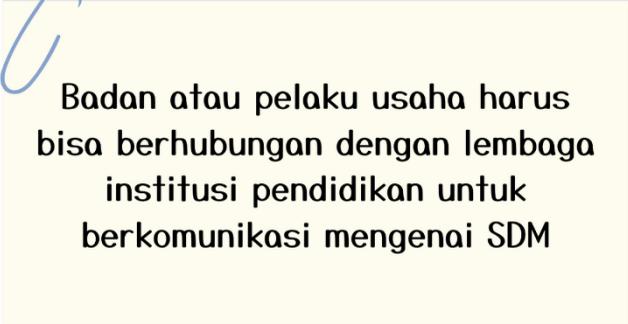
Kedua, dari segi SDM atau akademisi yang bertindak sebagai pengajar harus memiliki keterampilan dibidang digital dan berpikir kreatif. Yaitu dengan membuat kurikulum baru berdasarkan pada HOTS (High Order Thinking System) dengan mengaplikasikan :

- 1). Critical thinking.
- 2). Creativity and innovation.
- 3). Interpersonal skills and communication.
- 4). Teamwork and collaboration.





5). Confidence.



Badan atau pelaku usaha harus bisa berhubungan dengan lembaga institusi pendidikan untuk berkomunikasi mengenai SDM

Ketiga, Badan atau pelaku usaha harus bisa berhubungan dengan lembaga institusi pendidikan untuk berkomunikasi mengenai SDM yang dibutuhkan agar institusi tersebut dapat merencanakan SDM sesuai kriteria badan usaha.

Keempat, masyarakat, dimana masyarakat sebagai sarana sosialisasi individu untuk mengemukakan ide atau gagasan seseorang, bilamana masyarakat tersebut menerapkan tata krama dan sopan santun, maka akan sehat pula lingkup dari SDM yang diinginkan.

Kelima, adalah Media, media berperan sebagai sarana sosialisasi informasi, oleh karena itu informasi yang beredar harus diatur agar menampilkan informasi sesuai fakta dan dapat menambah wawasan dari SDM yang dituju.





Muhammad Nasir, menerangkan bahwa ada empat hal yang harus menjadi perhatian perguruan tinggi untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki kompetensi. Pertama, pendidikan berbasis kompetensi menjadi salah satu misi utama perguruan tinggi di era sekarang. Setiap mahasiswa mempunyai bakat dan kemampuannya masing-masing oleh karena itu, pendekatan teknologi informasi dibutuhkan untuk membantu menentukan program studi yang tepat sesuai dengan kemampuannya.

Dengan adanya IoT dapat membantu komunikasi antara dosen, mahasiswa dalam proses belajar mengajar.

Kedua, pemanfaatan (IoT) Internet of things pada dunia pendidikan. Dengan adanya IoT dapat membantu komunikasi antara dosen, mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Karena hal ini dapat membantu proses belajar mengajar tanpa terbatas tempat atau waktu. Tak hanya itu saja, internet dapat menghilangkan eksklusi dari pendidikan, karena semua orang dapat mengakses pendidikan melalui internet seperti jurnal dan lain-lain.

Ketiga, pemanfaatan virtual/augmented reality dalam dunia pendidikan. Dengan digunakannya augmented reality dapat membantu mahasiswa dalam memahami teori-teori yang membutuhkan simulasi tertentu sesuai dengan kondisi sebenarnya. Teknologi 3D pada augmented reality membuat pemakainya merasakan simulasi digital, layaknya kegiatan fisik





nyata. Misalkan pada simulasi praktikum, mahasiswa dapat lebih mengerti akan praktik yang dilakukan ataupun untuk membuat simulasi dari barang agar dapat terlihat kesalahan sebelum proses uji coba .

Keempat, pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam dunia pendidikan untuk mengetahui serta mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh pelajar. Proses identifikasi kebutuhan siswa akan lebih cepat dengan teknologi machine learning yang tertanam artificial intelligence. Semakin banyak data digital yang terhimpun, semakin cerdas pula sistem artificial intelligence, contohnya: Google Assistant, Siri, dan lain-lain.



Dengan teknologi-teknologi tersebut, para pelajar disajikan dengan kemudahan dan kecepatan pencarian data

Dengan teknologi-teknologi tersebut, para pelajar disajikan dengan kemudahan dan kecepatan pencarian data, bahkan teknologi tersebut dapat merekomendasikan data yang tadinya tidak terpikirkan oleh mereka. artificial intelligence tidak hanya menyajikan data mentah, namun juga data yang sudah diolah menjadi data sangat informatif disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya. Pemanfaatan tiga teknologi diatas yaitu artificial intelligence, IoT dan augmented reality diharapkan bisa menciptakan lulusan yang berkualitas dan memiliki kompetensi yang siap pakai di dunia industri pada era *society* 5.0 ini.





Hidup di Zaman Modern Tapi Kita Masih Malas Belajar dan Semangat Berkaryanya Rendah

Nanda Khalimatus Sa'diyah



Kenapa kita sebagai anak-anak muda Indonesia yang akan menjadi penerus bangsa masih malas belajar. Bung Karno yakin dan percaya bahwa peran generasi muda sangatlah besar pada nasib suatu bangsa. Generasi muda menjadi penerus bangsa yang nantinya akan memimpin Indonesia kedepannya. Sayangnya generasi muda jaman sekarang masih banyak yang malas untuk belajar dan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

Di zaman yang sudah memasuki era *society* 5.0 ini di mana teknologi modernnya menggunakan manusia sebagai komponen utamanya, manusia diharapkan mampu menciptakan nilai baru melalui perkembangan teknologi yang dapat meminimalisir kesenjangan pada manusia dan masalah ekonomi di kemudian hari. Dengan dimulainya era *society* 5.0 perkembangan teknologi pun menjadi semakin canggih sehingga dapat mempermudah dalam





menjalankan kegiatan sehari-hari. Selain itu, pemerintah juga harus memperbaiki fasilitas infrastruktur dan membuat berbagai program-program yang membantu kegiatan sehari-hari masyarakat Indonesia. Sayangnya hal ini malah membuat generasi muda sekarang lupa bahwa dirinya mengemban tugas sebagai penerus bangsa yang nantinya akan membawa Indonesia semakin maju atau malah semakin baru.



Musuh terbesar seseorang bukanlah orang lain, melainkan rasa malas dalam dirinya.

Musuh terbesar seseorang bukanlah orang lain, melainkan rasa malas dalam dirinya. Rasa malas adalah musuh terbesar bagi setiap orang, apalagi dalam belajar, banyak sekali generasi muda yang malas belajar dan meningkatkan kemampuannya. Generasi muda terkhusus pelajar banyak yang merasa jika sudah menempuh pendidikan secara formal, mengerjakan tugas, mengikuti ujian dan mendapatkan nilai saja itu sudah cukup. Banyak pelajar yang merasa tidak perlu belajar rajin rajin karena jika nilainya sudah diatas kkm dan pada akhirnya juga akan lulus dan mendapatkan ijazah.

Padahal sekolah bukan hanya tentang mendapatkan ijazah, sekolah yang sebenarnya adalah tempat di mana kamu bisa menggali potensi dalam dirimu sebesar-besarnya. Jadi, bukan hanya sekedar mempelajari materi yang diberikan dan mengerjakan tugas yang disuruh saja. Sebagai generasi muda kita harus memanfaatkan waktu kita sebaik mungkin.





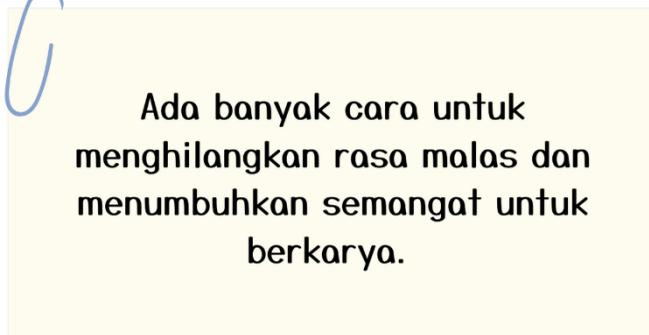
Maksimalkanlah dirimu dalam berkarya, jangan mempedulikan hasil ataupun mencemaskan apresiasi, usaha dan kerja kerasmu pasti akan membuahkan hasil nantinya.

Mumpung masih muda pelajarilah banyak hal dan ikuti berbagai kegiatan yang memberi dampak positif, kembangkan berbagai skill baru. Maksimalkanlah dirimu dalam berkarya, jangan mempedulikan hasil ataupun mencemaskan apresiasi, usaha dan kerja kerasmu pasti akan membuahkan hasil nantinya. Seperti mantan Presiden kita Alm. BJ Habibie misalnya, butuh waktu bertahun-tahun dan usaha yang besar agar menarik perhatian masyarakat Indonesia atas karyanya di bidang dirgantara atau misal seperti Jerome Pollin yang aslinya adalah mahasiswa pintar yang meraih beasiswa. Selain pintar secara akademis, Jerome Pollin mencoba berkarya di bidang lain seperti konten kreator youtuber, bisnis minumannya yaitu menantea, jadi dia meningkatkan kemampuan akademiknya sekaligus tetap berkarya mencoba hal-hal baru diluar kemampuan akademiknya. Tapi kita tidak perlu menjadi seperti BJ Habibie ataupun Jerome Pollin atau tokoh terkenal lainnya, cukup menjadi versi terbaik dirimu sendiri, tetap konsisten belajar dan terus berkarya untuk bangsa Indonesia. Oleh karena itu, generasi muda harus mengubah pola pikirnya bahwa untuk sukses hanya harus berprestasi di bidang akademiknya saja atau dengan berangkat ke sekolah atau kampus kemudian mengikuti pembelajaran tanpa ada niatan untuk mengembangkan kemampuannya di





bidang lain.



**Ada banyak cara untuk
menghilangkan rasa malas dan
menumbuhkan semangat untuk
berkarya.**

Ada banyak cara untuk menghilangkan rasa malas dan menumbuhkan semangat untuk berkarya. Cara menghilangkan malas adalah dengan membuat tujuan, dengan adanya tujuan yang jelas, langkah kedepannya untuk mencapai sesuatu jadi lebih terarah karena mempunyai tujuan yang jelas. Dengan mempunyai tujuan bisa menjadi motivasi agar tidak bermalas-malasan, Kita sebaiknya membuat daftar tujuan hidup, mulai yang terbesar sampai yang terkecil. Mulai dari yang terpenting (primer) sampai yang sekunder. Mulai yang berjangka waktu panjang sampai yang jangka pendek. Dengan membuat outline aktivitas, kita bisa mengukur, apa yang harus kita kerjakan hari ini, demi pencapaian tujuan yang terbesar esok hari. Misalnya jika ingin bermimpi ingin menjadi seorang Hakim, harus mempersiapkannya sejak dini dan belajar yang rajin. Tanpa tujuan seseorang akan mudah terombang ambing situasi, hanya mengikuti alur kehidupan saja tanpa berusaha dan akhirnya hanya bisa berpasrah diri.

Cara lainnya adalah mengikuti kegiatan-kegiatan positif atau melakukan aktivitas aktivitas positif, seperti berolahraga, membaca buku, berorganisasi di sekolah, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, mengikuti lomba-lomba dan hal-hal positif lainnya yang bisa menjadikanmu lebih produktif dan



menghilangkan dirimu dari rasa malas. Cara selanjutnya adalah bergaul dengan orang-orang yang dinamis. Ada pepatah yang mengatakan jika kamu bergaul dengan penjual minyak wangi maka badanmu akan berbau wangi dan jika kamu bergaul dengan penjual bensin maka badanmu akan berbau bensin. Sama saja bisa diartikan jika kita bergaul dengan orang-orang yang positif maka kita akan terkena dampak positif dan jika kita bergaul dengan orang-orang yang negatif maka kita akan terkena dampak negatif. Ada banyak hal lainnya untuk menghilangkan rasa malas tergantung dari diri kita sendiri ingin

Rasa malas seakan menjadi masalah turun temurun dari generasi ke generasi yang sulit untuk diselesaikan.

berubah menjadi pribadi yang lebih baik atau tidak.

Rasa malas seakan menjadi masalah turun temurun dari generasi ke generasi yang sulit untuk diselesaikan. Banyak generasi muda yang semangat berkaryanya rendah, apalagi jika tidak langsung terlihat hasilnya ataupun kemungkinan berhasilnya rendah. Padahal kita hanya perlu berani tak perlu menerka-nerka apa akan berhasil atau tidak, kemudian jika kemungkinan berhasilnya rendah malah menjadi pesimis dan tak mau mencoba karena takut gagal. Padahal dengan kita yang sudah takut terlebih dahulu dan akhirnya tidak mencoba sama sekali, hal ini adalah suatu kegagalan. Ibaratnya kita mundur dari medan perang karena takut pada musuh yang bahkan belum





dihadapi dan pada akhirnya kita dinyatakan kalah.

Padahal di zaman modern ini belajar dan berkarya menjadi lebih mudah.

Padahal di zaman modern ini belajar dan berkarya menjadi lebih mudah. Belajar menjadi sangat mudah di zaman modern ini karena belajar sekarang tidak hanya dengan membaca buku saja, belajar sekarang juga bisa dilakukan dengan literasi digital, belajar melalui platform-platform internet atau aplikasi-aplikasi belajar yang ada di playstore. Jadi belajar menjadi lebih mudah karena bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja melalui akses internet. Jaman sekarang informasi mudah sekali didapat dan disebar jadi mendapatkan pengetahuan pun lebih mudah, informasi-informasi seperti beasiswa, lomba-lomba, pelatihan keterampilan khusus, atau les-les online dan lain-lain yang bisa membantu dalam mengembangkan potensi diri dan menumbuhkan semangat berkarya.

Dengan segala kemudahan tadi tidak ada alasan lagi untuk malas belajar ataupun malas untuk mengembangkan potensi diri kemudian menciptakan karya-karya baru untuk bangsa Indonesia, sehingga dapat berkontribusi dalam perkembangan bangsa Indonesia agar lebih maju.







Friclass: Aplikasi *Mobile* Penunjang Pembelajaran Daring bagi Siswa Berkebutuhan Khusus secara Interaktif dengan Konsep Pendampingan untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era *Society 5.0*

Abd. Malik A. Madinu dan Salamah Zukhrufa Jannah



Pandemi Covid-19 masih melanda keberbagai belahan dunia. Awal mula penemuan virus ini berasal dari kota Wuhan di China pada akhir tahun 2019, lalu menyebar pada akhir Maret 2020. Untuk itu perlu penanganan dengan memberlakukan kebijakan yang dibuat oleh pemerintah sebagai upaya untuk memutus rantai penyebaran virus. Salah satu kebijakan yang diberlakukan adalah melakukan pembatasan sosial. Salah satu aspek penanganan dengan penerapan kebijakan tersebut berdampak pada bidang pendidikan, yang membuat sekolah juga harus melakukan penyesuaian dengan mengubah pembelajaran yang sebelumnya luring menjadi daring. Hal tersebut, menjadi tantangan tersendiri bagi sekolah inklusi karena siswa berkebutuhan khusus merupakan kelompok yang termasuk rentan akan terjadinya degradasi dalam pendidikan apabila diterapkan pembelajaran daring atau jarak jauh yang berkepanjangan.





Siswa berkebutuhan khusus di Indonesia dapat mengikuti pendidikan di sekolah *regular*, namun dalam *setting* sekolah inklusi yang secara legal formal sudah diakomodir dalam Undang-Undang pasal 31, dan secara spesifik diatur dalam Permendiknas Tahun 2009 nomor 70. Pendidikan inklusi merupakan sebuah layanan pendidikan bagi peserta didik berkebutuhan khusus untuk mendapatkan pelayanan setara dengan pendidikan di sekolah

Adanya pendidikan inklusi ini diharapkan dapat menjadi langkah progresif dalam meningkatkan kemajuan pendidikan bagi siswa berkebutuhan khusus agar potensi yang dimiliki dapat berkembang dengan baik.

reguler. Adanya pendidikan inklusi ini diharapkan dapat menjadi langkah progresif dalam meningkatkan kemajuan pendidikan bagi siswa berkebutuhan khusus agar potensi yang dimiliki dapat berkembang dengan baik. Pendidikan inklusi juga memberikan kesempatan yang luas kepada semua peserta didik dengan kelainan fisik, emosional, mental, dan sosial atau memiliki potensi kecerdasan dan atau bakat istimewa untuk memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya (Amka, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Milla, 2018) menunjukkan bahwa adanya pengaruh pendidikan inklusif terhadap keterampilan sosial dan *self esteem* siswa berkebutuhan khusus. Adanya peningkatan keterampilan dan *self esteem* dalam diri siswa berkebutuhan khusus menjadikan mereka mampu mengembangkan potensi yang mereka miliki (Milla, 2018).

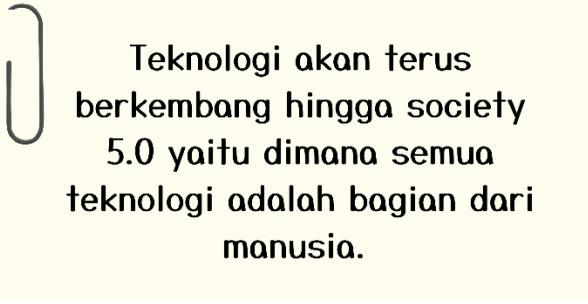
Penerapan pembelajaran jarak jauh untuk Anak Berkebutuhan Khusus





Membutuhkan persiapan yang matang selain penyiapan teknologi dan internet (Goldschmidt, 2020). Menurut Supriyadi dan Wiliyanto (2021), penerapan pembelajaran jarak jauh untuk Anak Berkebutuhan khusus sangat tidak efektif dilihat dari persentase sebesar 83,6%. Siswa berkebutuhan khusus biasanya memiliki masalah dalam perkembangan berkomunikasi. Mereka cenderung mengalami kesulitan dalam memulai suatu percakapan. Dengan demikian, komunikasi yang diperlukan dalam pembelajaran menjadi terbatas. Sehingga, dibutuhkan strategi yang sesuai untuk menghadapi permasalahan dalam pembelajaran daring.

Seiring berkembangnya teknologi yakni saat ini pendidikan di Indonesia saat ini sudah mulai memasuki era 4.0, dimana teknologi informasi berkembang dengan pesat. Hal tersebut sejalan dengan pembelajaran daring yang sedang dilaksanakan. Era revolusi industri 4.0 ini ditandai dengan berkembangnya *internet of things* (IoT). Selanjutnya teknologi akan terus berkembang hingga *society* 5.0 yaitu dimana semua teknologi adalah bagian



Teknologi akan terus berkembang hingga *society* 5.0 yaitu dimana semua teknologi adalah bagian dari manusia.

dari manusia. Pada era ini, internet bukan hanya sebagai informasi melainkan untuk menjalani kehidupan. Adanya era *society* 5.0 ini akan berdampak pada berbagai aspek, salah satunya adalah aspek pendidikan. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa dampak juga di bidang pendidikan. Adanya perkembangan teknologi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media





pembelajaran dengan bantuan perangkat komunikasi seperti *smartphone* dan

FRICLASS merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan layanan pembelajaran bagi siswa yang berkebutuhan khusus.

desktop/PC. Namun, belum semua aplikasi pembelajaran sudah dilengkapi dengan penerjemah gerakan maupun audio bagi siswa berkebutuhan khusus.

FRICLASS merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan layanan pembelajaran bagi siswa yang berkebutuhan khusus. FRICLASS adalah singkatan dari *friendly class* yang memiliki arti kelas yang ramah. Kalimat tersebut menggambarkan fungsi utama dari aplikasi ini yaitu sebagai media pembelajaran yang ditujukan bagi siswa berkebutuhan khusus. Aplikasi ini menggunakan sistem *android* yang dapat diunduh bagi penggunaannya sehingga dapat diakses dimana dan kapan saja. Selain itu, aplikasi FRICLASS memiliki dua fitur utama yaitu *rungu friendly* dan *netra friendly*. Jadi, dengan adanya fitur tersebut siswa berkebutuhan khusus dapat mengikuti pembelajaran daring yang lebih baik dan lebih efektif.

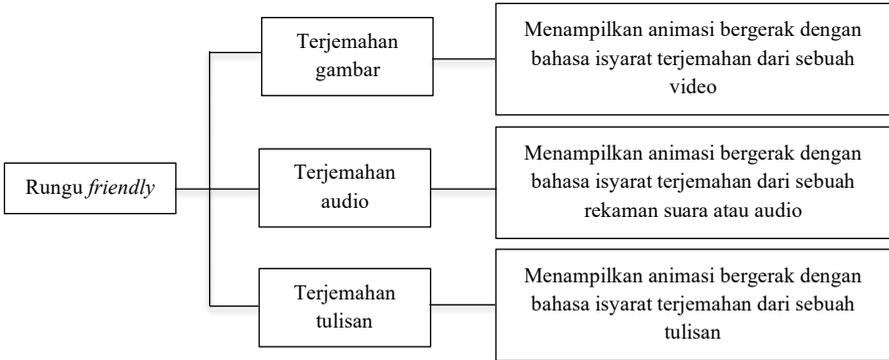
Terdapat fitur utama pada aplikasi FRICLASS yaitu:

1. Rungu *friendly*

Rungu *friendly* merupakan fitur yang berfokus pada siswa yang memiliki keterbatasan rungu. Fitur ini membantu penggunaannya dalam menerjemahkan suatu video atau tulisan. Ketika video atau sebuah tulisan muncul maka secara otomatis akan diterjemahkan ke dalam bentuk video



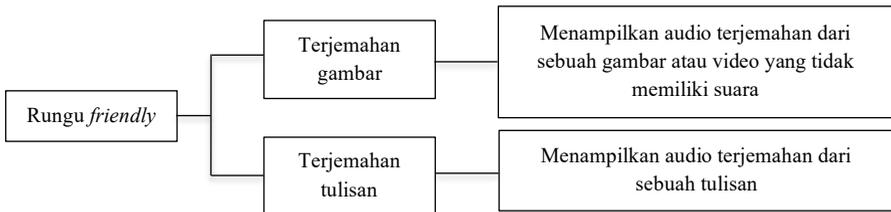
animasi 3 dimensi menggunakan bahasa isyarat. Selain itu, fitur ini juga menerjemahkan audio atau suara ke dalam bentuk bahasa isyarat melalui video animasi. Dalam fitur ini menyediakan sub fitur yaitu terjemahan video, terjemahan audio, dan terjemahan tulisan.



Gambar 1. Fitur rungu *friendly*

2. Netra *friendly*

Netra *friendly* merupakan fitur yang berfokus pada siswa yang memiliki keterbatasan netra atau penglihatan. Fitur ini akan membantu pengguna menerjemahkan sebuah tulisan dan mendeskripsikan gambar ke dalam bentuk audio. Dalam fitur netra *friendly* terdapat dua sub fitur yaitu terjemahan tulisan dan terjemahan gambar.



Gambar 2. Fitur netra *friendly*



Selain, memiliki fitur utama, FRICLASS juga memiliki fitur lain sebagai pelengkap yang ditampilkan pada layar utama yaitu:

1. Tampilan fitur rangkuman, menampilkan rangkuman materi berbagai mata pelajaran sesuai yang dipilih pada saat klik fitur ini. Rangkuman yang ditampilkan juga dalam berbagai bentuk yaitu video, tulisan, dan audio.
2. Tampilan fitur games menampilkan beberapa pilihan menu games bagi netra *fiendly* dan rungu *friendly*.
3. Tampilan fitur forum, digunakan sebagai media komunikasi dan diskusi antar pengguna. Komunikasi tersebut dapat dilakukan melalui tampilan video.
4. Tampilan fitur grafik nilai, menyajikan grafik perkembangan nilai dan capaian pembelajaran pengguna.

Aplikasi ini memiliki keunggulan di dalam fitur utama yaitu terdapat salah satu sistem yang membantu para penggunanya dalam pemahaman materi pembelajaran.

Aplikasi ini memiliki keunggulan di dalam fitur utama yaitu terdapat salah satu sistem yang membantu para penggunanya dalam pemahaman materi pembelajaran.

Sistem ini bernama zen *friend* yang akan memberikan soal sebelum melanjutkan materi ke video selanjutnya. Apabila pengguna dapat menjawab soal dengan benar maka secara otomatis masuk materi





selanjutnya. Sedangkan, bagi pengguna yang belum menjawab dengan benar, maka akan diberikan dua pilihan yaitu tetap melanjutkan materi atau mengulang materi yang sebelumnya. Sistem ini hadir untuk mendukung fitur utama baik rungu *friendly* maupun netra *friendly*.

Upaya untuk menunjang jalannya aplikasi ini dilengkapi dengan fitur pendamping. Fitur ini hadir untuk mendukung fitur utama baik rungu *friendly* maupun netra *friendly*.

Upaya untuk menunjang jalannya aplikasi ini dilengkapi dengan fitur pendamping. Fitur ini hadir untuk mendukung fitur utama baik rungu *friendly* maupun netra *friendly*. Fitur ini ditujukan bagi para pendamping siswa berkebutuhan khusus yang menggunakan aplikasi FRICLASS.

Adanya fitur ini diharapkan mempermudah pengguna dalam menjalankan aplikasi. Fitur pendamping didesain agar dapat memberikan pengalaman belajar secara interaktif terhadap siswa berkebutuhan khusus yang menggunakan aplikasi FRICLASS. Fitur ini dapat dijalankan oleh pendamping siswa yakni guru agar dapat berinteraksi dengan siswa melalui *chat* yang akan secara otomatis berubah menjadi pesan dalam bentuk gambar animasi isyarat ataupun audio yang disesuaikan dengan fitur yang digunakan oleh pengguna.

Panduan cara kerja dan penggunaan aplikasi FRICLASS:

1. Unduh aplikasi

Sebelum menggunakan aplikasi ini pengguna mengunduh terlebih





dahulu aplikasi yang tersedia di *play store* atau *google chrome*.

2. Daftar atau masuk

Setelah mengunduh aplikasi, para pengguna diminta untuk membuat akun dengan cara klik daftar. Pembuatan akun ini ditujukan kepada pengguna yang belum terdaftar atau belum memiliki akun sebelumnya. Sedangkan, bagi pengguna yang sudah mendaftar atau memiliki akun dapat *login* kembali dengan klik masuk.

3. Menu utama

Selanjutnya, para pengguna dapat melihat tampilan fitur-fitur utama dan pelengkap.

4. Pemilihan fitur dan fitur pelengkap

Pengguna dapat memilih fitur utama dan pelengkap yang tersedia dalam aplikasi FRICLASS. Adapun aplikasi yang tersedia yaitu *rungu friendly* dan *netra friendly*.

5. Pemilihan sub-fitur

Pada setiap fitur terdapat sub-fitur yang dapat dipilih oleh pengguna. Pada fitur *rungu friendly* terdapat sub-fitur terjemahkan gambar, terjemahkan audio, dan terjemahkan tulisan. Sementara pada fitur *Netra friendly* terdapat sub-fitur terjemahkan gambar dan terjemahkan tulisan.

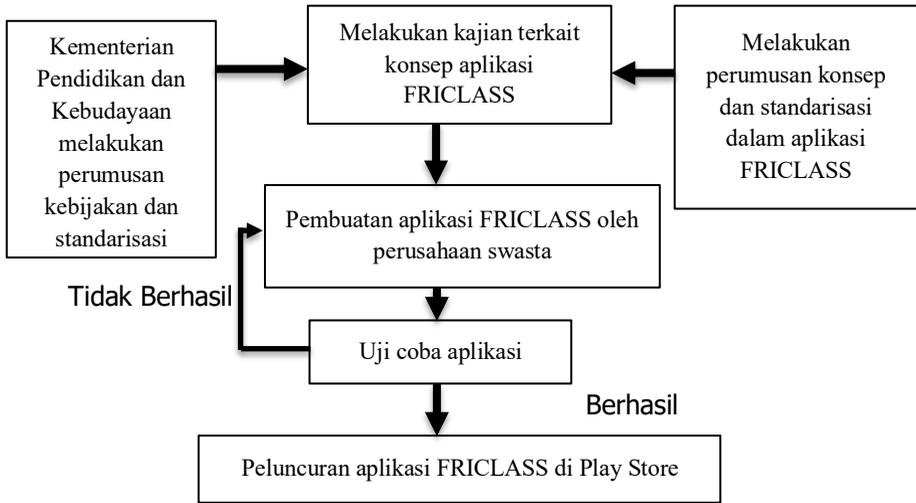


Dalam upaya merealisasikan aplikasi FRICLASS perlu adanya bantuan dari lembaga serta pihak yang dapat mendukung dan memiliki wewenang terkait. Berikut lembaga dan pihak beserta tugas dan wewenangnya :

Tabel 1 Tugas dan wewenang pihak terkait

Lembaga	Tugas dan Wewenang
Kementerian Pendidikan	Perumusan kontrak kerjasama dengan institusi pendidikan, melakukan kajian terhadap konsep aplikasi, serta melakukan perumusan dan koordinasi dalam pelaksanaan kebijakan pada aplikasi
Kementerian Komunikasi dan Informatika	Memastikan standar pada aplikasi dan melakukan kajian konsep aplikasi FRICLASS
Sekolah inklusi	Mengajak dan memberikan arahan kepada siswa berkebutuhan khusus untuk menggunakan FRICLASS sebagai media untuk mempermudah dalam proses pembelajaran
Perusahaan swasta	Menjalankan tender pembuatan aplikasi FRICLASS berdasarkan standarisasi yang telah ditetapkan

Gagasan FRICLASS merupakan inovasi sebagai salah satu media dalam membantu para siswa yang berkebutuhan khusus dalam mengikuti pendidikan di sekolah inklusi. Berikut adalah langkah strategis dalam mengimplementasikan program aplikasi FRICLASS:



Gambar 3 Langkah strategis pengimplementasian

Aplikasi FRICLASS juga telah mengalami beberapa peninjauan mengenai empat faktor analisis SWOT yaitu:

Tabel 2 Analisis SWOT

<i>Strength (Kekuatan)</i>
Memiliki fitur yang tidak rumit sehingga mudah digunakan
Bersifat progresif dan dinamis, mendukung Revolusi Industri 4.0



Aplikasi FRICLASS gratis atau tidak berbayar
Memiliki tampilan menarik
<i>Weakness (Kelemahan)</i>
Dalam penggunaannya membutuhkan jaringan internet yang lancar
Hanya tersedia bagi pengguna <i>android/PC</i>
<i>Opportunities (Kesempatan/Peluang)</i>
Persaingan masih sepi karena belum banyak aplikasi atau situs yang serupa
<i>Threats (Ancaman)</i>
Dapat diretas oleh yang pihak tidak bertanggung jawab
Munculnya aplikasi atau situs penyaing

Strategi jangka pendek yang dapat dilakukan adalah memperkenalkan aplikasi FRICLASS ini dan mensosialisasikannya kepada pihak sekolah inklusi. Pengenalan dan sosialisasi tersebut juga akan dilakukan dengan memanfaatkan berbagai media seperti media online yaitu dengan media sosial atau terjun langsung ke lapang. Strategi jangka panjang yang dapat dilakukan ialah mengembangkan inovasi serta fitur-fitur yang ada dalam aplikasi ini. Selain itu, strategi jangka panjang lain untuk FRICLASS yaitu penerapan aplikasi yang dapat diakses bagi sistem *IOS* sehingga dapat





menjangkau ke berbagai pengguna di Indonesia.

Pandemi yang masih melanda Indonesia dan adanya berbagai permasalahan pembelajaran daring mendorong terciptanya ide tentang inovasi aplikasi bernama FRICLASS. Selain membantu pembelajaran daring siswa berkebutuhan khusus, aplikasi ini juga bersinergi dalam upaya mewujudkan Indonesia emas 2045. FRICLASS memiliki fitur unggulan yaitu *friendly* dan *netra friendly*, serta memiliki fitur-fitur pelengkap.

Diharapkan aplikasi ini dapat membantu para siswa berkebutuhan khusus dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah inklusif di tengah keterbatasan pandemi ini. Serta untuk kedepannya diharapkan aplikasi ini dapat digunakan oleh seluruh siswa berkebutuhan khusus di Indonesia. Akan lebih baik jika aplikasi FRICLASS dapat berkembang sehingga banyak manfaat yang dapat diambil dari aplikasi ini. Berbagai respon dan pendapat dari pengguna serta masyarakat dapat dijadikan referensi pembaruan aplikasi ini agar lebih baik untuk kedepannya.





Daftar Pustaka

- Aghniya SL. 2020. Strategi pembelajaran jarak jauh untuk siswa berkebutuhan khusus di tengah pandemi. Universitas Lambung Mangkurat.
- Amka, A. (2019). Pendidikan Inklusif Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus di Kalimantan Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. 4(1): 86 – 101.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). Esensi pengembangan pembelajaran daring. *Deepublish*, 1(1), 5.
- Hamidaturrohmah. 2020. Strategi pembelajaran jarak jauh siswa berkebutuhan khusus di sd inklusi era pandemi covid-19. *ELEMENTARY IslamicTeacher Journal*. 8(2): 247-278.
- Masan PL, Manu GA. Aplikasi text to speech untuk meningkatkan pembelajaran bahasa inggris bagi siswa disabilitas. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*. 3(2): 17-26.
- Milla, I. (2018). Pengaruh pendidikan inklusif terhadap keterampilan sosial dan self esteem siswa berkebutuhan khusus di Sekolah Dasar se-Kecamatan
- Lowokwaru Kota Malang. *UIN Maulana Malik Ibrahim, Tesis* Mawarda F. 2021. Kelasq: aplikasi pembelajaran berbasis *smartphone* era generasi milenial pada masa pandemi. *Jurnal EDUMASPUL*. 5(1): 96-105
- Puspita Y, Fitriani Y, Astuti S, Novianti S. 2020. Selamat tinggal revolusi industri 4.0, selamat datang revolusi industri 5.0. *Seminar nasional pendidikanPPs universitas pgri palembang 2020*.
- Goldschmidt, K. (2020). The COVID-19 Pandemic: Technology use to Support the Wellbeing of Children. *Journal of Pediatric Nursing*, 53, 88–90. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2020.04.013>.
- Suprudyadi, Wiliyanto DA. 2021. Analisis kebutuhan dan masalah pembelajaran jarak jauh pada anak berkebutuhan khusus di masa pandemi covid-



Lampiran



Tampilan awal aplikasi FRICLASS

Tampilan pilihan masuk atau daftar



Tampilan fitur utama pelengkap pada layar uta



Tampilan pada fitur netra *Friendly*





Tampilan pada fitur *rungu friendly*





Pentingnya Perubahan Kebiasaan Guru PAUD yang Berpotensi Merusak Kemampuan Mental, Sosial, dan Kognitif Anak Didiknya di Era *Society 5.0*

Yumiko Alida



Pendahuluan

Dari debat kusir soal konflik Ukraina-Rusia di jagat maya sampai pawang hujan di Sirkuit Mandalika, tampaknya orang Indonesia masih suka berkomentar tanpa tahu duduk perkara yang sebenarnya. Hal ini disebabkan oleh simpang-siurnya informasi di internet tanpa kejelasan tentang validitas hal tersebut. Sebagian besar masyarakat juga belum mampu dalam menyamai laju antara tersedianya informasi dengan kemampuan komprehensi yang mereka miliki. Akibatnya, informasi yang ditulis oleh oknum-oknum tidak bertanggung jawab pun lolos sebagai konsumsi mereka. Beberapa ahli menyebut bahwa hal demikian dapat terjadi karena kurangnya literasi digital di Indonesia¹.





Literasi digital berarti kemampuan seseorang dalam memanfaatkan media digital secara bijak, cerdas, cermat, dan patuh hukum dalam rangka berinteraksi sehari-hari. Tingginya literasi digital dapat menghindari bahaya-bahaya berupa internet *fraud*, adiksi gadget, pelanggaran privasi, polarisasi, hingga *hoax*². Berangkat dari hal tersebut, berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital oleh banyak pihak. Meski demikian, selama ini upaya-upaya tersebut terkesan sporadis dan reaktif, yakni hanya berupa respon umum terhadap krisis yang telah terjadi. Sementara itu, walau lebih efektif dalam peningkatan literasi digital dalam masyarakat, upaya preventif cukup jarang disorot.



Salah satu bentuk dari upaya preventif ini adalah pengembangan karakter anak dengan peningkatan kompetensi mental, sosial, dan kognitif lewat pendidikan pada usia dini.

Salah satu bentuk dari upaya preventif ini adalah pengembangan karakter anak dengan peningkatan kompetensi mental, sosial, dan kognitif lewat pendidikan pada usia dini. Dalam hal ini, pengembangan karakter dilihat sebagai pondasi dari pemahaman tentang literasi digital. Seperti disebutkan di atas, kebijaksanaan, kecerdasan, ketelitian, serta kepatuhan pada hukum merupakan segelintir dasar dari literasi digital. Kualitas-kualitas inilah yang lantas diharapkan ada pada manusia-manusia Indonesia yang sebagian diantaranya sekarang sedang kekurangan hal itu.

Kian lazimnya intrusi gadget dalam keseharian kita turut





menormalisasi penggunaannya di kalangan anak berumur enam tahun ke bawah. Pemandangan adiksi gadget pada mereka pun tak dapat dipungkiri kian umum terjadi. Menurut survey oleh KOMINFO di tahun 2014, 98 persen dari anak-anak dan remaja di Indonesia tahu tentang internet dan 79,5 persen di antaranya adalah pengguna internet itu sendiri³. Mengingat betapa beragamanya dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh gadget, tentu saja dibutuhkan upaya sedini mungkin untuk mencegah kemungkinan tersebut menimpa generasi muda di Indonesia. Namun, bukannya tanpa harapan. Menurut teori kognitif sosial-budaya dari Vygotsky, pengetahuan dibangun melalui interaksi dengan orang lain dan benda budaya, seperti buku dan pengajaran langsung⁴. Dengan demikian, pengembangan karakter dapat diajarkan dan dipelajari oleh anak-anak. Hal ini kemudian menggarisbawahi pentingnya pendidikan pada usia dini untuk mereka.

Pendidikan anak usia dini atau yang biasa disingkat PAUD, diajukan sebagai solusi permasalahan literasi digital—selain karena pendidikan pada masa-masa tersebut merupakan salah satu fase paling krusial

Pendidikan anak usia dini atau yang biasa disingkat PAUD, diajukan sebagai solusi permasalahan literasi digital—selain karena pendidikan pada masa-masa tersebut merupakan salah satu fase paling krusial⁵, PAUD juga terbukti meningkatkan kemampuan kognitif pesertanya secara signifikan jika dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengikuti program tersebut⁶. Oleh karenanya, peran paling penting diserahkan kepada tenaga pendidik





PAUD dalam menjamin mutu pengajaran yang diberi untuk anak-anak.

Namun, sayangnya, justru banyak ditemukan perilaku dari mereka yang memiliki potensi untuk berdampak negatif pada anak didiknya di kemudian hari. Perilaku tersebut telah demikian mengakar di masyarakat sehingga seringkali kita tidak sadar bahwa yang mereka lakukan salah. Perilaku ini sudah membentuk kebiasaan. Contohnya yaitu, ketika sedang bermain di sekolah, guru seringkali 'menghukum' muridnya untuk maju ke depan kelas jika kalah. Kemudian dia akan meminta mereka untuk bernyanyi atau semacamnya. Perilaku ini dapat membuat siswa salah tafsir bahwa maju ke depan dan berekspresi di hadapan orang lain sama dengan sebuah kesalahan. Kedepannya, anak-anak ini akan tumbuh dalam balutan rasa takut untuk mengemukakan pendapat atau pemikirannya. Oleh sebab itu, penulis berusaha mengangkat isu ini dengan harapan adanya perubahan yang dapat dilakukan demi generasi muda yang lebih baik.

Isi



Kebiasaan adalah sebuah perilaku yang jika diulang terus-menerus secara konsisten otak tidak lagi membuat rencana untuk melakukannya, hingga perilaku tersebut akan terjadi secara otomatis.

Kebiasaan adalah sebuah perilaku yang jika diulang terus-menerus secara konsisten otak tidak lagi membuat rencana untuk melakukannya, hingga perilaku tersebut akan terjadi secara otomatis⁷. Kebiasaan-kebiasaan





ini terkesan remeh bila dibandingkan dengan perubahan-perubahan masif dalam pendidikan, seperti perubahan kurikulum atau naiknya standar kompetensi guru, tapi itu sama sekali tidak benar. Kebiasaan adalah bunga majemuk dalam perbaikan diri. Satu persen lebih baik tiap hari sama dengan 37 lebih baik di penghujung tahun. Sebaliknya, satu persen lebih buruk tiap hari tidak akan memindahkan kita ke posisi yang berbeda⁸. Kebiasaan bersamaan dengan waktu dapat menjadi pedang bermata dua, sehingga meski menggunakan kurikulum terbaik sekalipun, apabila kebiasaan buruk para guru PAUD tidak berubah, tujuan pendidikan untuk menjadikan anak-anak sebagai manusia yang lebih baik tidak akan tercapai.

Keotomatisan yang menjadi karakteristik terbesar dari sebuah kebiasaan turut menambah masalah baru, karena dengan begitu, sering kali kita terlalu terbiasa melakukan sesuatu hingga tidak lagi mempertanyakan



Hal ini juga berlaku pada kebiasaan-kebiasaan dalam mendidik anak-anak.

apakah itu memang yang terbaik untuk dilakukan. Hal ini juga berlaku pada kebiasaan-kebiasaan dalam mendidik anak-anak. Sebagai seorang guru, mungkin salah satu prioritas pertama mereka adalah menghentikan anak-anak berbuat salah sesegera mungkin. Maka biasanya, cara yang akan dipilih adalah dengan memarahi, bahkan melabeli anak-anak dengan sebutan "nakal" atau "bandel". Memang tidak semua guru PAUD melakukan ini, tapi kita juga tidak menemukan fenomena tersebut sebagai suatu hal yang ganjil. Padahal label negatif terbukti dapat memberi pengaruh buruk pada anak⁹.





Memarahi anak juga bukan hal yang tepat untuk dilakukan ketika anak berbuat salah.

Memarahi anak juga bukan hal yang tepat untuk dilakukan ketika anak berbuat salah. Hal ini karena anak berpotensi untuk mengartikan bahwa kesalahan adalah sebuah momok memalukan. Sedangkan dalam realita, kesalahan tidak mungkin luput dari manusia. Berusaha menghindarinya sama saja dengan berusaha untuk tidak menjalani hidup. Pengajaran terbaik bukan pada membuat anak takut berbuat salah, tapi mengajarkan mereka untuk menerima kesalahan dan memperbaikinya tersebut supaya tidak terulang di masa yang akan datang.

Selain itu, guru juga acap kali tidak konsisten dalam mendidik muridnya. Contohnya berupa perintah untuk menjauh dari orang asing. Namun, jika bertemu teman baru, anak-anak disuruh menjadi pribadi yang ramah. Hal ini membuat anak bingung terhadap nilai yang berusaha ditanamkan oleh guru ketika teman baru merupakan salah satu orang asing. Dalam hal ini, anak-anak disuruh mengutamakan keinginan orang lain—menjadi anak yang ramah—di atas kebutuhan diri sendiri. Mereka tidak diberi pemahaman dan kebebasan untuk menentukan serta memutuskan pada situasi apakah dan kepada siapakah mereka harus berperilaku ramah. Kebingungan dan ketidakbebasan ini dapat mengurangi inisiatif serta kepercayaan diri anak dalam membuat keputusan sendiri akibat dari ambiguitas pemahaman mereka tentang apa yang sebaiknya dilakukan.





Sayangnya, perhatian soal kebiasaan-kebiasaan ini masih sangat minim.

Sayangnya, perhatian soal kebiasaan-kebiasaan ini masih sangat minim. Kita umumnya lebih terfokus serta mengkritisi kurikulum dan fasilitas yang tidak memadai di sekolah. Hal seperti ini luput dari mata karena anggapan tidak signifikannya dampak yang diberikan. Malah, mungkin kebiasaan-kebiasaan tersebut sudah dianggap wajar dalam masyarakat hingga tidak ada yang mempertanyakannya. Faktor lingkungan pun menjadi salah satu jawaban mengapa guru PAUD dapat melakukan perilaku-perilaku di atas. Berdasarkan sebuah eksperimen konformitas yang dilakukan oleh psikolog Solomon Asch pada tahun 1950-an menemukan bahwa orang bersedia untuk mengabaikan fakta dan memberikan jawaban salah demi menyesuaikan diri dengan kelompoknya¹⁰. Hal ini menjelaskan mengapa para guru dapat menganggap perilaku-perilaku diatas sebagai sebuah kenormalan.





Selain lingkungan, fenomena *instant gratification* juga dapat menjadi salah satu faktor.

Selain lingkungan, fenomena *instant gratification* juga dapat menjadi salah satu faktor. *Instant gratification* adalah keinginan untuk mengalami sebuah kesenangan atau kepuasan tanpa penundaan. Intinya, jika menginginkan sesuatu, kita harus mendapatkannya saat itu juga. Berlawanan dengan pendapat umum, *instant gratification* telah ada sejak zaman manusia purba. Pada masa itu, tiap keputusan manusia menentukan apakah dia akan mencari mangsa atau dimangsa hari ini, di manakah letak mata air terdekat, maupun tempat mana yang paling aman untuk bernaung pada malam harinya. Semua aksi-aksi nenek moyang kita langsung memberikan hasil yang konkret dan instan. Maka otak manusia tidak berkembang untuk hidup dengan ganjaran tertunda. Bahkan setelah ratusan tahun berikutnya, hereditas ini masih bertahan dalam DNA kita¹¹. Itulah alasan orang-orang lebih memilih untuk mendapatkan sesuatu secepat-cepatnya daripada menunggu.

Hal ini berkorelasi dengan keinginan guru PAUD dalam mendidik anak-anak mereka dalam waktu sesegera mungkin. Ketika seorang anak enggan meminjamkan mainannya kepada teman yang menangis, tidak jarang guru akan cepat-cepat memarahi anak tersebut untuk menyerahkan barang miliknya. Akan tetapi, ini dapat menjadi buah simalakama bagi anak itu dalam jangka panjang. Alih-alih membiarkan anak-anak mendapat rasa kepemilikannya sendiri dan menghargai independensi mereka untuk memberi keputusan, guru memilih untuk mengerdilkan perasaan anak dan





tampil sebagai sosok paling berwenang dalam membuat keputusan bagi mereka. Kebiasaan ini yang kemudian dapat membuat anak tidak mampu mengenali dirinya sendiri dan terasing.

Untuk itulah, teknik pengasuhan atau parenting yang baik wajib diketahui oleh setiap tenaga pendidik PAUD.

Untuk itulah, teknik pengasuhan atau *parenting* yang baik wajib diketahui oleh setiap tenaga pendidik PAUD. Banyak pendapat tentang bagaimana *parenting* yang baik seharusnya dilakukan, tapi kunci utamanya adalah pengasuhan yang sensitif dan responsif. Sebuah riset menyatakan cara yang demikian memberikan hasil *parenting* lebih baik pada tahap kanak-kanak¹³. Dengan begitu, seorang guru yang baik harus dapat menyeimbangkan kapan waktu yang tepat untuk membiarkan anak-anak mengenali dirinya sendiri dan kapan harus memberi batasan-batasan. Hubungan antara guru dan murid harus setara dengan peran guru sebagai teman dan pembimbing, alih-alih sosok figur otoritatif bagi mereka.

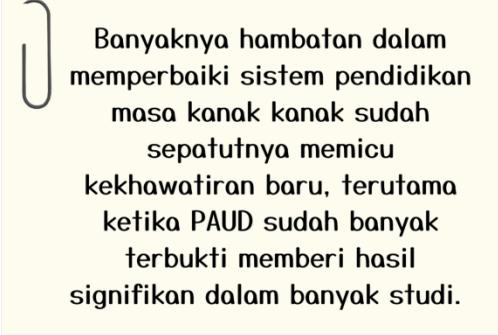
Prakarsa tentang ini tidak akan cukup tanpa adanya desakan dari pihak tertentu untuk menjamin terselenggaranya hal tersebut, dalam hal ini, peran pemerintah dibutuhkan. Dalam hasil konferensi SEAMEO di Vientiane, Laos, pada 2014 lalu, Indonesia bersama negara-negara anggota SEAMEO lain berkomitmen untuk menjadikan pendidikan pada masa kanak-kanak sebagai salah satu prioritas kerjasama hingga tahun 2030¹⁴. Namun, kenyataannya di lapangan, belum ada kemajuan signifikan dalam bidang ini. Bahkan hingga hari ini pun, PAUD masih dikategorikan sebagai pendidikan





non-formal atau tidak wajib. Padahal sudah banyak negara lain di Asia Tenggara yang telah memprioritaskan pendidikan masa kanak-kanak pada warganya, salah satu dari mereka adalah Thailand¹⁵.

Namun, tentu saja banyak konflik pendanaan yang melatarbelakangi tidak diperhatikannya hasil konferensi tersebut oleh pemerintah. Maka dari itu, sekurang-kurangnya pemerintah dapat ikut mengambil peran dengan memberikan pelatihan bagi guru-guru PAUD tentang ilmu *parenting*. Akan tetapi, bahkan pelatihan-pelatihan guru jenjang di atasnya selama ini juga belum terealisasi dengan optimal¹⁶.



Banyaknya hambatan dalam memperbaiki sistem pendidikan masa kanak-kanak sudah sepatutnya memicu kekhawatiran baru, terutama ketika PAUD sudah banyak terbukti memberi hasil signifikan dalam banyak studi.

Banyaknya hambatan dalam memperbaiki sistem pendidikan masa kanak-kanak sudah sepatutnya memicu kekhawatiran baru, terutama ketika PAUD sudah banyak terbukti memberi hasil signifikan dalam banyak studi. Di Amerika Serikat, anak-anak yang mengikuti PAUD lebih mungkin melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu, hal ini juga mendorong peningkatan kemandirian ekonomi ketika mereka sudah dewasa¹⁷. Namun, manfaat terpenting PAUD sebagai solusi preventif atas persoalan kurangnya literasi digital di era *society 5.0*, seharusnya sudah cukup selaku alasan untuk mengalihkan fokus ke bidang ini.





Penutup

Dalam era yang serba disruptif, serba cepat, dan terkoneksi lewat jaringan internet secara global, sebuah upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusianya agar memahami literasi digital sangatlah krusial. Berbagai upaya telah dilakukan, tetapi selama ini, upaya-upaya tersebut hanya berupa respon sementara setelah kejadian dan belum jelas kemana muaranya. Dibutuhkan sebuah upaya preventif untuk menjawab tantangan tersebut. Upaya itu adalah pembangunan karakter anak-anak di Indonesia.

Hal tersebut dilakukan dalam rangka mencegah generasi muda dari dampak negatif internet, ketika intrusi gadget telah sampai dalam keseharian mereka.

Hal tersebut dilakukan dalam rangka mencegah generasi muda dari dampak negatif internet, ketika intrusi gadget telah sampai dalam keseharian mereka. Pendidikan anak usia dini pun dilihat sebagai satu solusi cerdas dalam menanggulangi hal ini. Sayangnya, solusi itu terkendala oleh kebiasaan-kebiasaan tenaga pendidiknya yang justru berpotensi merusak kemampuan mental, sosial, dan kognitif anak-anak.

Dalam hal ini, sesuai janjinya, pemerintah juga harus ikut ambil bagian dengan memberi desakan supaya perubahan tersebut benar-benar terealisasi. Setidaknya, minimal pemerintah dapat mengadakan pelatihan bagi guru-guru tentang ilmu *parenting*, dengan tambahan perbaikan efisiensi dan efektivitas pelatihan tersebut.

Akhir kata, faktor-faktor dari kebiasaan buruk guru PAUD menjadi





landasan mengapa kita tidak dapat menyalahkan mereka dan harus ikut bertanggung jawab bersama demi menjamin peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia di era *society 5.0*.





Daftar Pustaka

- ¹Jamaludin, Fauzan 2017, *Rendahnya Literasi Digital Jadi Penyebab Penyebaran Berita Hoax*, viewed 1 April 2022, <https://www.merdeka.com/teknologi/rendahnya-literasi-digital-jadi-penyebab-penyebaran-berita-hoax.html>.
- ²Kurnia, Novi & Astuti, Santi Indra 2017, 'Peta gerakan literasi digital di Indonesia: studi tentang pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran dan mitra', *Informasi*, vol. 47, no. 2, pp. 149-166.
- ³Suhana, Mildayani 2017, 'Influence of Gadget Usage on Children's Social Emotional Development', *International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017)*, vol. 169, pp. 224-227.
- ⁴Sanrock, John W., 2007, *Perkembangan Anak*, edk 11, Erlangga, Jakarta.
- ⁵National University 2022, *Why is Early Education Important?*, viewed 24 March 2022, <https://www.nu.edu/resources/why-is-early-childhood-education-important/>.
- ⁶Barnett, W. Steven 2008, 'Preschool education and its lasting effects: Research and policy implications', *Education and the Public Interest Center & Education Policy Research Unit*.
- ⁷Lally, P., Van Jaarsveld, C. H., Potts, H. W., & Wardle, J. 2010, 'How are habits formed: Modelling habit formation in the real world', *European journal of social psychology*, vol. 40, no. 6, pp. 998-1009.
- ⁸Clear, James, 2019, *Atomic Habits*, Gramedia, Jakarta.
- ⁹Dweck, Carol S., 2016, *Mindset*, BACA, Banten.
- ¹⁰Cherry, Kendra 2020, *The Asch Conformity Experiments*, viewed 29 March 2022, <https://www.verywellmind.com/the-asch-conformity-experiments-2794996#:~:text=The%20experiments%20revealed%20the%20deg>





ree, the 20res t 20of 20the 20group.

- ¹¹Santos, Laurie R. & Rosati, Alexander G. 2015, 'The evolutionary roots of human decision making', *Annual review of psychology* vol. 66, pp. 321-47.
- ¹²Covey, Stephen R., 2017, *The 7 Habits of Highly Effective People*, Dunamis, Jakarta.
- ¹³Smith, Marjorie 2010, 'Good parenting: Making a difference', *Early human development*, vol. 86, no. 11, pp. 689-693.
- ¹⁴Umayahara, Mami & Lanceta, Abigail Cuales 2016, 'Southeast Asian Guidelines for Early Childhood Teacher Development and Management', *Proceedings Konferensi SEAMEO bulan September 2014, di Vientiane, Laos*, SEAMEO Secretariat and UNESCO Bangkok Office, Bangkok, 3.
- ¹⁵Raudenbush, Stephen W., Kidchanapanish, Somsri & Kang, Sang Jin 1991, 'The effects of preprimary access and quality on educational achievement in Thailand', *Comparative Education Review*, vol. 35, no. 2, pp. 255-273.
- ¹⁶Pramudianto, 2020, *Teacher as a Coach*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- ¹⁷Bailey, Martha J., Sun, Shuqiao & Timpe, Brenden 2021, Head Start's long-run impacts on human capital and labour-market outcomes, *viewed 1 April 2022*, <https://voxeu.org/article/head-start-s-long-run-impacts-human-capital-and-labour-market-outcomes>.





Puzzle Of My Body : Media Belajar dan Bermain mengenai Pendidikan Seks Pada Anak-Anak

Salsabila Zati Iwani



PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pengertian Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001). Seksual secara umum adalah sesuatu yang berkaitan dengan alat kelamin atau hal-hal yang berhubungan dengan perkara hubungan intim antara laki-laki dengan perempuan. Seks dalam arti yang sempit berarti kelamin, seks dalam arti yang luas berarti seksualitas. Seksualitas merupakan suatu istilah yang mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan seks.

Sedangkan pengertian dari pendidikan seks adalah proses pengajaran yang didalamnya ada upaya pengajaran penyadaran, dan pemberian





informasi tentang masalah. Informasi yang diberikan berupa pengetahuan tentang fungsi organ reproduksi dengan menanamkan moral, etika, komitmen, dan agama agar tidak terjadi penyalahgunaan organ reproduksi tersebut dan menghindari dari perilaku menyimpang seksual. Pendidikan seks didefinisikan sebagai pendidikan mengenai anatomi organ tubuh yang dapat dilanjutkan pada reproduksi seksualnya dan akibat-akibatnya bila dilakukan tanpa mematuhi aturan hukum, agama, dan adat istiadat, serta kesiapan mental dan material seseorang.



Mengapa pendidikan seks penting dan harus diberikan pada anak sejak memasuki usia 0-6 tahun?

Mengapa pendidikan seks penting dan harus diberikan pada anak sejak memasuki usia 0-6 tahun? Pada usia ini anak disebut dengan *golden age*, yaitu masa keemasan anak adalah masa yang paling penting untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama (Kemendikbud RI, 2016).

Pentingnya pendidikan seks pada anak-anak sejak dini juga seiring dengan berkembang zaman, yaitu ilmu dan teknologi tampak mudah yang segalanya serba transparan, dan cepat diakses oleh siapa, kapan, dimana saja. Informasi dan pengalaman seksual bisa diperoleh secara bebas, telanjang, dan tanpa filter. Hal ini bisa berpengaruh secara psikis bagi anak. Jika anak memperoleh informasi dan pengalaman tentang seks yang salah





akan membuat beban psikis bisa mempengaruhi kesehatan seksualnya kelak. Anak-anak memiliki kebiasaan menirukan apa yang dilakukan oleh orang lain.

Kejahatan seksual yang semakin marak terjadi harusnya sudah membuat para orang tua dan para pendidik sadar betapa pentingnya pendidikan seks untuk anak usia dini, dalam data Komnas PA mencapai 2.848 kasus kekerasan pada anak. Bentuk kekerasan seksual pada anak antara lain; perkosaan, pencabulan, inses dan yang paling mendominasi adalah sodomi. Total korban anak laki-laki sebagai sasaran predator mencapai 59%, sedangkan anak perempuan 41%. Rentang usia yang paling banyak menjadi korban adalah usia 6-12 tahun pada kelompok siswa/siswi TK dan SD dengan mayoritas pelaku kekerasan pada anak (80%) adalah orang-orang terdekat (Komnas PA, 2019).

PEMBAHASAN

Isi

Dilihat dari data dan berita yang disiarkan betapa banyaknya kasus kekerasan seksual pada anak menjadikan betapa urgensinya pendidikan seksual pada anak-anak

Dilihat dari data dan berita yang disiarkan betapa banyaknya kasus kekerasan seksual pada anak menjadikan betapa urgensinya pendidikan seksual pada anak-anak, terlebih lagi para pelaku adalah orang-orang terdekat yang tidak diduga-duga dapat melakukan hal keji. Tujuan pendidikan seks pada anak sejak usia dini adalah untuk memberikan





pengajaran dan pemahaman kepada anak tentang hal-hal yang berkaitan dengan seks, sehingga anak tidak terjerumus ke dalam pergaulan yang tidak sehat dan terhindar dari hal-hal negatif yang timbul akibat perilaku seksual yang keliru.

Stigma negatif yang ada di Indonesia tentang mengajarkan anak pendidikan reproduksi dan seksual tentu tidak mudah dihilangkan.

Stigma negatif yang ada di Indonesia tentang mengajarkan anak pendidikan reproduksi dan seksual tentu tidak mudah dihilangkan. Namun, ini menjadi permasalahan mengapa masih banyak kejadian kekerasan seksual, dan perilaku seksual yang menyimpang. Perlunya pendidikan seks bagi setiap individu tidak hanya untuk melindungi diri dari perilaku menyimpang seks, namun juga memberikan pemahaman kepada anak tentang batasan-batasan sebagai seorang laki-laki dan perempuan (Justicia, 2016).

Pendidikan seks menjadi sebuah hal tabu untuk diajarkan dan dibahas kepada anak-anak. Padahal tujuan diberikannya pendidikan seks berbeda-beda berdasarkan usia. perkembangan pun berbeda-beda.

Seperti pada usia balita, tujuannya adalah untuk memperkenalkan organ seks yang dimiliki, seperti menjelaskan anggota tubuh lainnya, termasuk menjelaskan fungsi serta cara melindunginya. Jika tidak dilakukan lebih awal maka ada kemungkinan anak akan mendapatkan banyak masalah





seperti memiliki kebiasaan suka memegang alat kemaluan sebelum tidur, suka memegang payudara orang lain atau masalah lainnya. Untuk usia sekolah mulai 6-10 tahun bertujuan memahami perbedaan jenis kelamin (laki-laki dan perempuan), menginformasikan asal usul manusia, membersihkan alat genital dengan benar agar terhindar dari kuman dan penyakit.

Peran orangtua menjadi hal penting dalam pengembangan anak terkait pendidikan seks, karena orangtua adalah sang pendidik pertama untuk anak.

Peran orang tua menjadi hal penting dalam pengembangan anak terkait pendidikan seks, karena orang tua adalah sang pendidik pertama untuk anak. Anak akan lebih senang jika disampaikan oleh orangtuanya saat mereka bertanya, jawablah pertanyaan anak seputar pengetahuan seksual dengan jujur agar mereka tidak mengalami kebingungan dalam persepsi saat menuju masa remaja.

Melihat perkembangan zaman yang begitu pesat dan juga banyaknya kejahatan yang terjadi, mengharuskan orang tua berperan besar dalam pengembangan anaknya perihal pendidikan seks dan seharusnya sungkan menjelaskannya. Mungkin tidaklah mudah, namun ini menjadi aspek utama dalam tumbuh kembang anak mempersepsikan seks di usianya. Saat ini pun sudah banyak dilakukannya penelitian bagaimana media yang tepat menyampaikan pendidikan seks kepada anak-anak agar terlihat





menyenangkan tetapi serius dan jujur dalam penyampaiannya.

Puzzle of My Body diinovasikan menjadi media pendidikan seks kepada anak yang dapat diberikan oleh para ibu dan guru-guru yang ada di sekolah.

Puzzle of My Body diinovasikan menjadi media pendidikan seks kepada anak yang dapat diberikan oleh para ibu dan guru-guru yang ada di sekolah. Inovasi tentunya bertujuan memberikan pengetahuan seks kepada anak dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga anak tidak mudah bosan. Media pembelajaran seperti ini akan menarik perhatian anak sehingga tidak terasa seperti belajar, namun belajar sambil bermain. *Puzzle of my body* yang terdapat pengenalan anggota tubuh dan fungsinya ini dijelaskan dengan narasi bercerita, dan menyusun *puzzle*. *Puzzle* yang akan disusun oleh anak nantinya akan memberikan stimulasi perkembangan otak anak dalam menemukan teka-teki di *puzzle of my body*. Inovasi dibuat dalam bentuk buku ataupun susunan puzzle yang para orangtua bisa membantu anak untuk menemukan potongan puzzle yang hilang yaitu organ tubuh yang nantinya anak akan bertanya apa ini dan apa fungsinya.

Puzzle of my body menjadi alternatif bagi orangtua jika bingung bagaimana menjelaskan terkait pendidikan seks kepada anak, *puzzle of my body* membantu orangtua untuk mengembangkan pola pikir anak tentang pendidikan seks diusia nya yaitu 3-6 tahun.





Puzzle of my body tentunya akan dibuat dalam bentuk bidang datar persegi ataupun persegi panjang yang sudah berbentuk seperti yang kita ketahui bagaimana bentuk puzzle itu sendiri. Setiap potongan puzzle dibalikinya terdapat penjelasan fungsi organ tubuh, dan bagaimana anak mengontrol tubuhnya sendiri. *Puzzle of my body* nantinya akan terdapat

U Mampu mengenali anggota tubuhnya dan siapa-siapa saja yang dapat menyentuhnya dan batasan-batasan dalam menyentuh seseorang

organ tubuh dari kepala hingga kaki, dan evaluasi anak untuk mampu mengenali anggota tubuhnya dan siapa-siapa saja yang dapat menyentuhnya dan batasan-batasan dalam menyentuh seseorang.

Keunggulan dari *puzzle of my body* sendiri ialah karena kurangnya pendidikan seks melalui media bermain, tentunya inovasi menjadi inovasi terbaik dalam penanganan bagaimana tabunya topik pendidikan seks di Indonesia yang diberi stigma negatif. Inovasi ini menjadi bentuk bermain dan belajar terkait pendidikan seks yang belum ada sebelumnya, dan diharapkan menjadi perubahan dalam pendidikan seks di Indonesia.

Puzzle of my body dibuat dalam bentuk puzzle yang sepakat dengan buku berisi gambar-gambar pula. Sehingga ibu dapat menjelaskan dengan cara yang menyenangkan kepada anak terkait pendidikan seks, dalam buku pun terdapat gambar-gambar organ tubuh untuk menambah pengetahuan anak. *Puzzle* ini juga bertujuan untuk mengasah kemampuan anak dalam

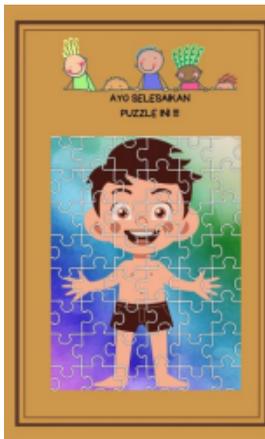


menyelesaikan masalah, dan mampu menyusun puzzle dengan tepat yang dibantu oleh arahan ibu.

GAMBAR I



GAMBAR II



Gambar di atas adalah contoh bentuk puzzle yang akan disusun oleh anak nantinya, telah dijelaskan dalam pembahasan bahwa di balik puzzle pun terdapat penjelasan yang akan disampaikan oleh ibu. Gambar di atas

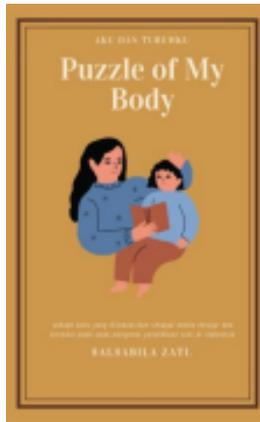


bentuk pengenalan pendidikan seks kepada anak perempuan, namun ini dapat pula digunakan kepada anak laki-laki untuk mengenalkan batasan-batasan dalam menyentuh lawan jenisnya.

Pada gambar 2 anak akan menyusun puzzle berdasarkan jenis kelamin laki-laki. Nantinya anak laki-laki menyusun puzzle sambil dikenalkan. Anak perempuan dapat pula menyusun puzzle laki-laki sebagai bentuk pengenalan gender lawan jenis.



GAMBAR III



GAMBAR IV

Pada gambar III adalah bentuk sampul puzzle of my body yang akan sepaket dengan buku, sehingga diletakkan judul buku, pencipta, dan cover buku yang menarik. Pada gambar IV dicontohkan pada halaman pertama yaitu mengenalkan anggota tubuh bagian atas. Dalam gambar tersebut tidak dijelaskan dengan lengkap semua anggota tubuh di bagian kepala, itu adalah bentuk contoh keseluruhan jika inovasi ini dapat diciptakan.



Gambar V



Gambar VI

Pada gambar V dan VI contoh halaman berikutnya yang berisi pengenalan anggota tubuh ekstremitas atas, terdapat gambar dada sehingga anak dapat mengetahui dengan baik pendidikan seks.

KESIMPULAN

Pendidikan seks adalah proses pengajaran yang didalamnya ada upaya pengajaran penyadaran, dan pemberian informasi tentang masalah. Informasi yang diberikan berupa pengetahuan tentang fungsi organ reproduksi dengan menanamkan moral, etika, komitmen, dan agama agar tidak terjadi penyalahgunaan organ reproduksi tersebut dan menghindari dari perilaku menyimpang seksual. Pendidikan seks didefinisikan sebagai pendidikan mengenai anatomi organ tubuh yang dapat dilanjutkan pada reproduksi seksualnya dan akibat-akibatnya bila dilakukan tanpa mematuhi aturan hukum, agama, dan adat istiadat, serta kesiapan mental dan material seseorang.





Dikarenakan banyaknya kejadian kekerasan seksual yang terjadi pada anak yang pelakunya adalah orang-orang terdekat, maka pendidikan seks menjadi hal urgensi yang harus diberikan kepada anak-anak sejak usia 3 tahun sampai 6 tahun. Pendidikan seks pun berbeda penyampaiannya berdasarkan usia. Bentuk kekerasan seksual pada anak antara lain; perkosaan, pencabulan, inses dan yang paling mendominasi adalah sodomi

PENUTUP

Melihat dari banyaknya kejadian kekerasan seksual yang terjadi pada anak berdasarkan data dari Komnas Perempuan dan Anak

Melihat dari banyaknya kejadian kekerasan seksual yang terjadi pada anak berdasarkan data dari Komnas Perempuan dan Anak, maka pendidikan seks harus disampaikan secara rutin. Inovasi *puzzle of my body* dapat menjadi salah satu alternatif para orangtua dalam memberikan pelajaran seks pada anak-anaknya. Pendidikan seks yang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan dapat menjadi upaya preventif dalam bertambahnya angka korban kekerasan pada anak

Diharapkan inovasi ini dapat terealisasikan upayanya untuk mengatasi kekerasan seksual yang ada di Indonesia dan menghilangkan stigma negatif tentang pendidikan seks pada anak. Stereotype tabu pendidikan seks kedepannya tidak ada lagi demi kehidupan anak-anak yang lebih baik tanpa adanya kekerasan seksual.





DAFTAR PUSTAKA

- Hinga, I. A. T., 2019. PENCEGAHAN KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK MELALUI EDUKASI KESEHATAN REPRODUKSI BERBASIS MEDIA PADA MURID SEKOLAH PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD). *GEMASSIKA* , 3(1), pp. 83-98.
- Ratnasari, R. F., 2016. PENTINGNYA PENDIDIKAN SEKS UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal' Tarbawi Khatulistiwa*, 2(2), pp. 55-59.
- Roqib, M., 2008. Pendidikan Seks pada Anak Usia Dini. *INSANIA*, 13(2), pp. 271-286.
- Safita, R., 2013. PERANAN ORANG TUA DALAM MEMBERIKAN PENDIDIKAN SEKSUAL PADA ANAK. *Edu-Bio; Vol. 4, Tahun 2013*, 4(4), pp. 32-39.
- Shofwatun Amaliyah, F. L. N., 2017. Eksplorasi Persepsi Ibu tentang Pendidikan Seks untuk Anak. *PSYMPATHIC : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), pp. 157-166.
- Tri Endang Jatmikowati, R. A. d. E., 2015. MODEL DAN MATERI PENDIDIKAN SEKS ANAK USIA DINI PERSPEKTIF GENDER UNTUK MENGHINDARKAN SEXUAL ABUSE. *Cakrawala Pendidikan, Oktober 2015, Th. XXXIV, No. 3*, 34(3), pp. 434-448





Generasi Milenial yang Siap Menghadapi Era Revolusi Digital (*Society 5.0* dan Revolusi Industri 4.0) di Bidang Pendidikan melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia

Nuril Zayyidah



Pendidikan diyakini sebagai salah satu bidang yang memiliki peran penting dan strategis 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 di akui sejak dirumuskannya UUD 1945. Tanpa bangsa yang cerdas tidak mungkin bangsa itu 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 antisipatif. Dengan demikian, manusia terdidik dapat menjadi panutan bagi yang lainnya (reference behavior) dan memiliki andil dalam membangun masyarakat (*society building*). Untuk itu, manusia terdidik harus memiliki keunggulan partisipatif bagi terwujudnya transformasi sosial yang menyeluruh.

Sedangkan orientasi masyarakat, pendidikan memiliki tiga peran utama yakni sebagai agen konservatif (agent of conservation), agen inovatif (agent of innovation), dan agen perubahan (agent of change). Sebagai agen konservatif, pendidikan secara operasional praktis melalui kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada penanaman dan pelestarian nilai-nilai sosial-budaya asli (indigenous) yang memiliki ketangguhan dan ketahanan (homeostatic). 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.**

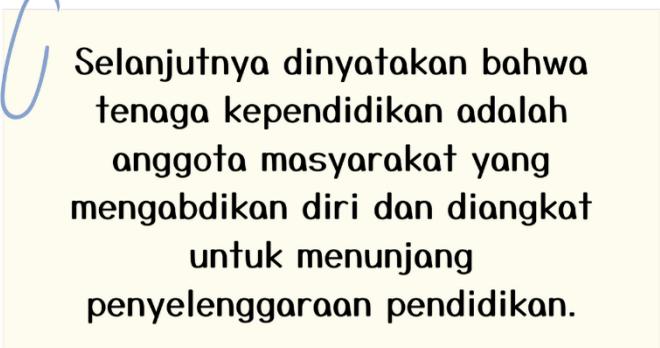
Sebagai agen inovatif, pendidikan memiliki peran dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, mendesiminasikan, mensosialisasikan,





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.

Dengan beberapa peran yang dimilikinya tersebut, pendidikan dituntut memiliki sumber daya pendidikan untuk mempersiapkan pelaku-pelaku perubahan yang tangguh, unggul, partisipatif, dan kompetitif. Sumber daya pendidikan adalah segala sesuatu yang dipergunakan dalam penyelenggaraan pendidikan yang meliputi tenaga kependidikan, masyarakat, dana, sarana, dan prasarana (UURI No. 20 Tahun 2003).



Selanjutnya dinyatakan bahwa tenaga kependidikan adalah anggota masyarakat yang mengabdikan diri dan diangkat untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan.

Selanjutnya dinyatakan bahwa tenaga kependidikan adalah anggota masyarakat yang mengabdikan diri dan diangkat untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan. Selanjutnya, dalam pembahasan ini, tenaga kependidikan dipakai istilah sumber daya manusia pada bidang pendidikan.

Mengingat peran penting dan strategis bidang pendidikan, maka





pengembangan sumber daya manusia pada bidang ini menjadi tuntutan, baik tuntutan yuridis formal dan teknis operasionalnya maupun tuntutan penguasaan teoritis dan praktik empiris. Pertanyaannya adalah bagaimana pengembangan sumber daya manusia yang berorientasi pada peningkatan kualitas dan ketercapaian tujuan pendidikan nasional?



Generasi milenial dan pendidikan merupakan dua konsep yang berbeda, tetapi memiliki keterkaitan yang saling mempengaruhi satu sama lain.

Generasi milenial dan pendidikan merupakan dua konsep yang berbeda, tetapi memiliki keterkaitan yang saling mempengaruhi satu sama lain. Dalam konstelasi tulisan ini, generasi milenial sebagian besar tumbuh dan berkembang melalui pendidikan, sehingga pendidikan menjadi wahana bagi pengembangan generasi milenial. Untuk itu, maka pendidikan memerlukan SDM yang kompeten sebagai aset bagi proses pengembangan generasi milenial yang siap akan problematika dan tantangan, SDM yang kompeten tersebut dicapai melalui proses pengembangan. Dengan demikian, SDM menjadi bagian penting dalam proses pengembangan pendidikan bagi generasi milenial.

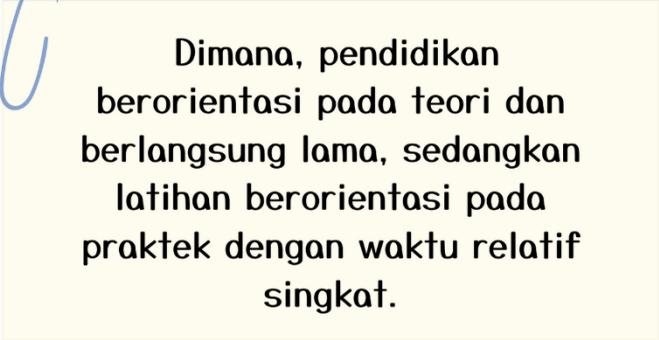
Pendidikan merupakan suatu sistem yang terdiri atas komponen-komponen saling yang saling terkait secara fungsional bagi tercapainya pendidikan yang berkualitas. Setidaknya terdapat empat komponen utama dalam pendidikan, yaitu: SDM, dana, sarana, prasarana, dan kebijakan.





Komponen SDM dapat dikatakan menjadi komponen strategis, karena dengan SDM berkualitas dapat mendayagunakan komponen lainnya, sehingga tercapai efektivitas dan efisiensi pendidikan. Di mana SDM berkualitas dapat dicapai dengan pengembangan SDM.

Selain itu, Hasibuan (2007: 69) mengemukakan bahwa pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral karyawan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/jabatan melalui pendidikan dan latihan. Sedangkan menurut Bella, pendidikan dan latihan sama dengan pengembangan yaitu merupakan proses peningkatan keterampilan kerja, baik secara teknis maupun manajerial.



Dimana, pendidikan berorientasi pada teori dan berlangsung lama, sedangkan latihan berorientasi pada praktek dengan waktu relatif singkat.

Dimana, pendidikan berorientasi pada teori dan berlangsung lama, sedangkan latihan berorientasi pada praktek dengan waktu relatif singkat.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UURI No. 20 Th. 2003: 2). Sedangkan latihan, secara implisit menjadi





bagian dari pendidikan.

SDM adalah kemampuan terpadu dari daya pikir dan daya fisik yang dimiliki individu (Hasibuan, 2007:243). Selanjutnya dijelaskan bahwa daya pikir adalah kecerdasan yang dibawa lahir (modal dasar) sedangkan kecakapan adalah diperoleh dari usaha pendidikan. Daya fisik adalah kekuatan dan ketahanan seseorang untuk melakukan pekerjaan atau melaksanakan tugas yang diembannya.

SDM bidang pendidikan adalah kompetensi fungsional yang dimiliki tenaga kependidikan dalam melaksanakan tugasnya.

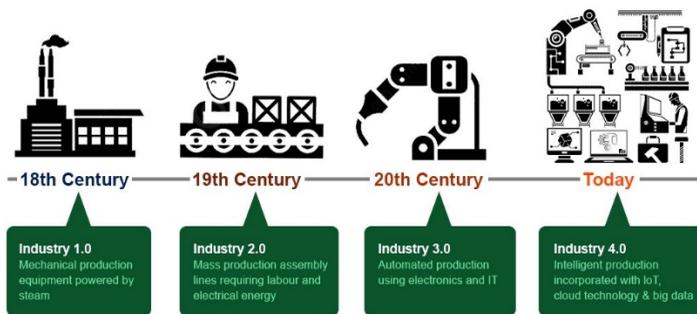
Dengan demikian, SDM bidang pendidikan adalah kompetensi fungsional yang dimiliki tenaga kependidikan dalam melaksanakan tugasnya.

Sebagai seorang pendidik kita harus memiliki tanggung jawab untuk membawa mereka bertahan dengan kehidupan yang akan datang dan mempersiapkan peserta didik kita dengan skill masa depan (future skill), dimana Revolusi Digital muncul dengan menekankan pembaharuan serba teknologi diantaranya lewat pola digital economy (digitalisasi ekonomi), artificial intelligence (kecerdasan buatan), big data (data dalam skala besar), robotic (pemakaian robot sebagai tenaga kerja) . Generasi millennial sangat erat kaitannya dengan Revolusi Industri 4.0 atau Revolusi Industri Generasi keempat. Dimana revolusi ini menitikberatkan pola digitalisasi dan otomasi di semua aspek kehidupan manusia. Banyak pihak yang belum menyadari



akan adanya perubahan tersebut terutama di kalangan pendidik, padahal semua itu adalah tantangan generasi muda atau generasi millennial saat ini. Apalagi di masa-masa sekarang generasi milenial mempunyai tantangan sendiri menghadapi era revolusi industri Digital.

Revolusi digital mengalami puncaknya saat ini dengan lahirnya teknologi digital yang berdampak masif terhadap hidup manusia di seluruh dunia. Revolusi industri terkini atau generasi keempat mendorong sistem otomatisasi di dalam semua proses aktivitas. Teknologi internet yang semakin masif tidak hanya menghubungkan jutaan manusia di seluruh dunia tetapi juga telah menjadi basis bagi transaksi perdagangan dan transportasi secara online. Munculnya bisnis transportasi online seperti Gojek, Uber dan Grab menunjukkan integrasi aktivitas manusia dengan teknologi informasi dan ekonomi menjadi semakin meningkat. Berkembangnya teknologi autonomous vehicle (mobil tanpa supir), drone, aplikasi media sosial, bioteknologi dan nanoteknologi semakin menegaskan bahwa dunia dan kehidupan manusia telah berubah secara fundamental.



Gambar 1. Perubahan Industri dari masa kemasa

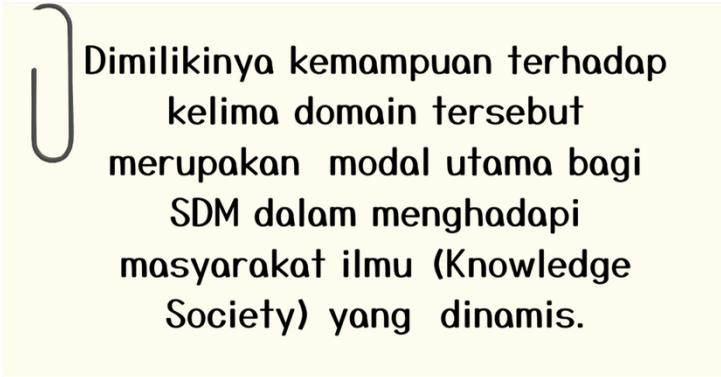
Seperti yang disampaikan oleh Presiden Joko Widodo, revolusi industri 4.0 telah mendorong inovasi-inovasi teknologi yang memberikan





dampak disrupti atau perubahan fundamental terhadap kehidupan masyarakat. Perubahan-perubahan tak terduga menjadi fenomena yang akan sering muncul pada era revolusi industri 4.0.

Terdapat lima domain penting dalam pengembangan SDM bidang pendidikan, yaitu: profesionalitas, daya kompetitif, kompetensi fungsional, keunggulan partisipatif, dan kerja sama. Dimilikinya kemampuan terhadap kelima domain tersebut merupakan modal utama bagi SDM dalam menghadapi masyarakat ilmu (*Knowledge Society*) yang dinamis. Asumsi yang mendasari pentingnya kelima domain tersebut adalah sebagai berikut:



Dimilikinya kemampuan terhadap kelima domain tersebut merupakan modal utama bagi SDM dalam menghadapi masyarakat ilmu (*Knowledge Society*) yang dinamis.

1. Profesionalitas

Profesionalitas adalah tingkatan kualitas atau kemampuan yang dimiliki SDM dalam melaksanakan profesinya. Sedangkan profesionalisme adalah penyikapan terhadap profesi dan profesionalitas yang dimilikinya. SDM yang profesional adalah mereka yang memiliki keahlian dan keterampilan melalui proses pendidikan dan latihan. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan teknik dan kemampuan konseptual dalam memberikan layanan formal sesuai dengan profesi dan keahliannya. Berdasarkan





kemampuan SDM dalam melaksanakan tugasnya tersebut, maka masyarakat akan mengakui dan menghargainya. Dengan kata lain, penghargaan dan pengakuan masyarakat bergantung kepada keprofesionalan SDM.

C

Pengakuan masyarakat terhadap suatu profesi bersifat merit, sehingga menuntut SDM yang berkualitas

Pengakuan masyarakat terhadap suatu profesi bersifat merit, sehingga menuntut SDM yang berkualitas. SDM bidang pendidikan, mereka bekerja dalam suatu masyarakat profesional (profesional community) yang menuntut kejujuran profesional agar dapat memberikan layanan profesi sesuai dengan harapan masyarakat. Namun demikian, kejujuran profesional perlu disikapi dengan upaya meningkatkan profesionalitas. Untuk itu, pengembangan SDM ke arah profesional merupakan langkah strategis.

SDM yang melaksanakan profesinya berlandaskan profesionalisme memiliki kemampuan untuk menyelaraskan kemampuan dirinya dengan visi dan misi lembaga. Artinya, SDM tersebut akan mengaktualisasikan seluruh potensi yang ada dan mendayagukannya dalam memberikan layanan kepada masyarakat, sehingga masyarakat merasakan manfaat dan mengakui keberadaannya.





2. Daya Kompetitif



SDM yang berpikir kreatif dapat bersaing dan dapat memunculkan kreasi-kreasi baru.

SDM yang memiliki daya kompetitif adalah mereka yang memiliki kemampuan ikut serta dalam persaingan. Apabila kita memandang bahwa melaksanakan tugas adalah suatu persaingan, maka SDM yang memiliki daya kompetitif adalah mereka yang dapat berfikir kreatif dan produktif. SDM yang berpikir kreatif dapat bersaing dan dapat memunculkan kreasi-kreasi baru. Berpikir kreatif dilandasi dengan kemampuan berpikir eksponensial dan mengeksplorasi berbagai komponen secara tekun dan ulet hingga menghasilkan suatu inovasi.

SDM yang inovatif tidak hanya terbatas pada kemampuan melaksanakan pekerjaan sesuai dengan tugasnya, melainkan kemampuan mencari dan menggunakan cara baru dalam menyelesaikan tugasnya tersebut. Sikap tekun dan ulet dalam melaksanakan tugas hanya dapat menghasilkan prestasi temporer, sedangkan tekun dan ulet dalam berpikir kreatif akan menghasilkan prestasi berkelanjutan.

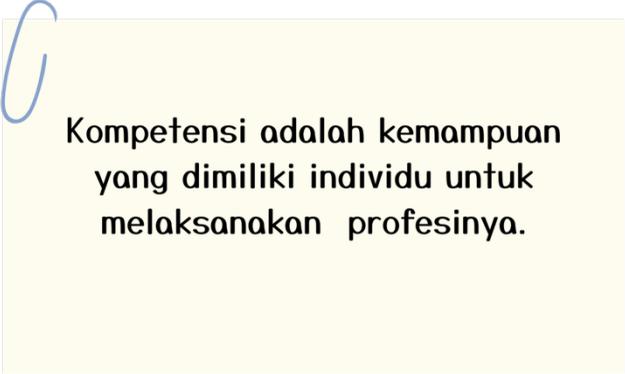
Salah satu sifat SDM yang inovatif adalah mereka yang tidak merasa puas dengan apa yang telah dikerjakan dan dihasilkannya, melainkan merasa penasaran atas kinerjanya. SDM yang inovatif hanya dapat





dihasilkan melalui proses pengembangan kemampuan berpikir kreatif (creative thinking). Artinya, SDM yang memiliki daya kompetitif harus memiliki kecerdasan intelektual agar dapat memiliki banyak alternatif dalam memilih dan menentukan strategi yang tepat.

4. Kompetensi fungsional



Kompetensi adalah kemampuan yang dimiliki individu untuk melaksanakan profesinya.

Kompetensi adalah kemampuan yang dimiliki individu untuk melaksanakan profesinya. Sesungguhnya kompetensi tersebut merupakan suatu sistem pengetahuan yang terdiri atas pengetahuan konseptual, pengetahuan teknik, pengetahuan menyeleksi, dan pengetahuan memanfaatkan. Apabila seluruh pengetahuan tersebut diaktualisasikan secara simultan, maka manfaatnya dapat dirasakan baik oleh yang bersangkutan maupun oleh masyarakat.

Kompetensi pada tiga tataran pertama, yaitu kemampuan: konseptual, teknik, dan memutuskan merupakan kompetensi potensial. Sedangkan kompetensi pada tataran aplikasi tepat waktu dan tepat sasaran, itulah kompetensi fungsional.

Kompetensi fungsional akan menunjukkan efektivitasnya manakala





SDM memiliki motivasi yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berkaitan erat dengan etos kerja, sedangkan motivasi ekstrinsik dapat berasal dari rekan kerja, lembaga, dan masyarakat.



Pengembangan SDM bidang pendidikan dengan memberikan motivasi merupakan salah satu strategi yang dapat dipilih.

SDM yang memiliki kompetensi fungsional adalah mereka yang memiliki kemampuan dalam mendayagunakan potensi diri (kompetensi potensial) yang disumbangkan (kemampuan mengaplikasikan secara tepat) dalam melaksanakan tugas atau profesinya. Untuk itu, pengembangan SDM bidang pendidikan dengan memberikan motivasi merupakan salah satu strategi yang dapat dipilih. Motivasi tersebut mungkin berupa posisi atau salary. Menurut Tilaar (1996: 343), pengembangan SDM selain meningkatkan kemampuan profesional juga meningkatkan posisi dan pendapatan.

4. Keunggulan partisipatif

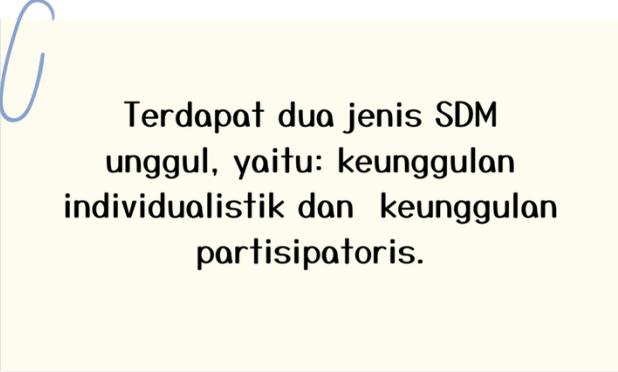
SDM unggul adalah SDM berkualitas yang memiliki kemampuan lebih dibandingkan dengan yang lainnya. Mereka dapat mengembangkan potensi diri dan sumber daya lainnya seoptimal mungkin.

Dengan kemampuannya tersebut, SDM yang unggul dapat mencapai





prestasi untuk kemajuan dirinya, lembaga, bangsa dan negara. Mereka yang memiliki keunggulan dapat survive dalam kehidupan yang kompetitif, karena mereka memiliki banyak pilihan dan kecerdasan untuk mengambil keputusan yang tepat. Terdapat dua jenis SDM unggul, yaitu: keunggulan individualistik dan keunggulan partisipatoris.



Terdapat dua jenis SDM unggul, yaitu: keunggulan individualistik dan keunggulan partisipatoris.

SDM unggul secara individualistik adalah mereka yang memanfaatkan kemampuan diri untuk kepentingan pribadi. Hal ini sangat berbahaya, karena SDM yang unggul individualistik dapat melahirkan manusia tipe homo homini lupus. Sedangkan SDM unggul secara partisipatoris adalah mereka yang memiliki keunggulan dalam mengembangkan potensi diri untuk ikut berpartisipasi dalam kehidupan, baik yang bersifat kompetitif maupun komparatif dan solidaritas sosial.

Dengan demikian, pengembangan SDM bidang pendidikan adalah upaya peningkatan kualitas SDM yang unggul partisipatoris. Untuk itu, sangat penting kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual dikembangkan secara terintegratif, karena akan menjadi kekuatan sinergis dalam melaksanakan tugas.



5. Kerjasama



Salah satu upaya
mengaktualisasikan potensi
tersebut adalah melalui
kerjasama.

Kemampuan kerjasama (teamwork) sangat penting di era globalisasi, karena dengan kemampuan tersebut akan menjadi kekuatan potensial bagi suatu organisasi atau institusi. Sesungguhnya, era globalisasi bersifat potensial yang menuntut kemampuan menyeleksi dan mendayagunakannya agar teraktualisasikan hingga bernilai guna. Salah satu upaya mengaktualisasikan potensi tersebut adalah melalui kerjasama.

Namun demikian, aspek penting dalam proses seleksi dan memanfaatkan potensi tersebut adalah kemampuan menyelaraskannya dengan nilai-nilai indigenous.

Pada tataran praktis operasional, SDM yang memiliki nilai-nilai indigeneous tersebut adalah memahami visi dan misi lembaga, serta merefleksikannya dalam pelaksanaan tugas.

SDM yang memiliki kemampuan kerja sama harus diimbangi dengan kemampuan untuk mengembangkan jaringan-jaringan kerjasama (network). Pentingnya jaringan kerja sama dan kerja sama menjadi katalisator bagi tercapainya efektivitas dan efisiensi kerja. Kemampuan yang dibutuhkan





dalam kerja sama adalah mengembangkan kemampuan untuk mengintegrasikan kemampuan diri dengan kemampuan mitra kerja terhadap orientasi kerja sama.

Untuk itu, pengembangan pada aspek dedikasi, disiplin, dan kejujuran sangat mutlak dalam suatu kerja sama, termasuk jujur terhadap kemampuan diri. Pentingnya sikap jujur dalam suatu kerja sama dikemukakan Fukuyama (1996), tanpa kejujuran tidak mungkin seseorang dapat melakukan bekerja sama dengan baik.

tanpa kejujuran tidak mungkin seseorang dapat melakukan bekerja sama dengan baik.

Berdasarkan pada ilustrasi pengembangan SDM bidang pendidikan tersebut, maka dapat divisualisasikan sebagai berikut. Pengembangan SDM pada lima domain tersebut merupakan upaya mewujudkan SDM berkualitas untuk mempersiapkan masyarakat dan bangsa dalam menghadapi transformasi sosial yang kompetitif. Di mana pendidikan dan latihan menjadi wahana efektif bagi terwujudnya SDM berkualitas tersebut. Namun demikian, disinyalir banyak pihak bahwa pada tataran empiris, SDM yang telah melalui proses pendidikan dan latihan belum signifikan peningkatan kualitasnya.

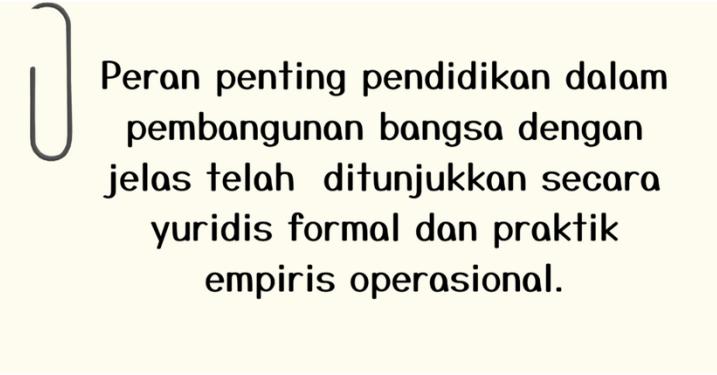
Untuk itu, terhadap pengembangan SDM pada kelima domain di atas masih diperlukan upaya pengendalian mutu terpadu atau *total quality control*





(TQC) dari pihak yang memiliki wewenang (*authority*), pada lembaga di mana SDM bertugas. Selain itu, pendidikan dan latihan sebagai wahana pengembangan SDM diperlukan suatu program diklat terpadu agar tercapai efektivitasnya.

Pengembangan SDM bidang pendidikan hendaknya tidak hanya sebatas pada peningkatan kemampuan untuk mempersiapkan masyarakat dalam mengikuti perubahan, melainkan lebih jauh ke depan adalah kemampuan mempersiapkan insan inovator bagi perubahan. SDM yang memiliki kemampuan tersebut menjadi aset strategis dalam merealisasikan peran pendidikan sebagai agent of innovation dan agent of changes. Selain itu, dapat menghasilkan insan-insan yang memiliki daya kompetitif yang tidak meninggalkan nilai-nilai indigenous, sehingga mampu menunjukkan jati diri yang bermoral-etis dan identitas lembaga pada percaturan global.



Peran penting pendidikan dalam pembangunan bangsa dengan jelas telah ditunjukkan secara yuridis formal dan praktik empiris operasional.

Peran penting pendidikan dalam pembangunan bangsa dengan jelas telah ditunjukkan secara yuridis formal dan praktik empiris operasional. SDM yang diperlukan dalam bidang pendidikan adalah SDM yang berkualitas dalam berfikir dan berbuat. Artinya, SDM yang menguasai IPTEK dan mengembangkannya sehingga mereka memiliki kemampuan secara





konseptual dan kemampuan teknis yang dapat disumbangkan bagi peningkatan kualitas proses dan produk pendidikan. Untuk itu, sangat penting upaya pengembangan SDM agar dapat menunjukkan peran penting dan strategis pendidikan dalam transformasi sosial.

Pengembangan SDM adalah upaya peningkatan kualitas tenaga kependidikan, melalui pendidikan dan pelatihan. Terdapat dua jenis pengembangan SDM, yaitu pengembangan secara formal dan secara informal. Kedua jenis pengembangan SDM tersebut dalam kenyataannya tidak bersifat dikotomis, melainkan saling melengkapi sebagai suatu upaya peningkatan kualitas SDM. Terdapat lima domain penting dalam pengembangan SDM bidang pendidikan, yaitu: profesionalitas, daya kompetitif, kompetensi fungsional, keunggulan partisipatif, dan kerja sama. Pengembangan pada kelima domain tersebut diperlukan upaya pengendalian mutu terpadu atau total quality control (TQC). Selain itu, pendidikan dan latihan sebagai wahana pengembangan SDM diperlukan suatu program diklat terpadu agar tercapai efektivitasnya.

Daftar Pustaka

- Hidayatulloh, Syarif, and Feni Wulandhani. "Peningkatan Aspek Integritas dan Aspek Teknologi Bagi Civitas Akademika Hukum Guna Mewujudkan Profesionalisme Hukum dan Cakap Literasi Digital." *Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang*. Vol. 7. No. 2. 2021.
- Press, U. G. M. *PEREMPUAN DAN LITERASI DIGITAL: ANTARA PROBLEM, HAMBATAN, DAN ARAH PEMBERDAYAAN*. UGM PRESS, 2021.
- Rezky, Monovatra Predy, et al. "Generasi Milenial yang Siap Menghadapi Era Revolusi Digital (*Society* 5.0 dan Revolusi Industri 4.0) di Bidang Pendidikan Melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia." *Prosiding*





Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS). Vol. 2. No. 1. 2019.
Lestari, Widia Aulia, and Yulia Maulani. "GENERASI MILENIAL YANG SIAP
MENGHADAPI ERA REVOLUSI DIGITAL (*SOCIETY*5.0 DAN REVOLUSI
INDUSTRI 4.0) DI BIDANG PENDIDIKAN MELALUI PENGEMBANGAN
SUMBER DAYA MANUSIA." *Prosiding Seminar Manajemen S1*. Vol. 1.
No. 1. 2021.



Peran Mahasiswa dalam Menyongsong Pendidikan di Indonesia pada Era *Society* 5.0

Katresna Junjunan



PENDAHULUAN

Saat ini gaya pendidikan Indonesia adalah *online learning* dengan menggunakan internet sebagai penghubung antara pengajar dengan murid. Perkembangan teknologi dapat mengubah sistem atau tatanan Pendidikan di Indonesia, misalnya sejak tahun 2013 sistem Ujian Nasional (UN) mengubah sistem *dari paper based test* menjadi *online based test*. Peran pengajar pada era revolusi industri 4.0 dimana pendidik tidak hanya bertugas dalam transfer ilmu, namun bertugas juga untuk menerapkan nilai karakter, moral dan keteladanan bagi peserta didik. Oleh karena itu, peran pengajar pada era *society* 5.0 diharapkan dapat membuat teknologi Pendidikan yang tidak merubah peran pengajar dalam mengajarkan pendidikan moral bagi para peserta didik.

Menurut Menteri Pendidikan dan kebudayaan, Muhadjir Effendy, merambahnya era revolusi industri 4.0 ke dalam sistem Pendidikan di





Indonesia memerlukan beberapa perbaikan kurikulum untuk meningkatkan kompetensi peserta didik, diantaranya mengenai *critical thinking, creativity and innovation, interpersonal skill and communication, teamwork and collaboration*, dan *confident*. Hadirnya internet dengan kemudahan dan kecepatan pengaksesan akan melahirkan sebuah Gerakan literasi digital yang mendukung proses pembelajaran online. Konsep literasi digital tidak hanya tentang “membaca” namun diharapkan juga dapat meningkatkan kemampuan menganalisis dan menggunakan informasi digital yang diperoleh untuk keperluan yang positif, menghindari informasi hoax, dll (Aoun 2017).

Era revolusi industri 4.0 menekankan murid untuk berpikir kritis sehingga metode pembelajaran berbasis kasus menjadi metode yang cocok.

Era revolusi industri 4.0 menekankan murid untuk berpikir kritis sehingga metode pembelajaran berbasis kasus menjadi metode yang cocok untuk diterapkan pada proses pembelajaran pada era revolusi industri 4.0. Metode pembelajaran berbasis kasus ini berpusat pada pengembangan potensi siswa dalam menganalisis sebuah kasus serta memberikan pemecahan masalah yang relevan terhadap kasus tersebut dengan refleksi dalam kehidupan sehari-hari (Ghiffar *et al.* 2018). Dalam metode pembelajaran ini dibutuhkan peran pengajar yang memiliki *core competence* yang kuat, yaitu meliputi *educational competence, competence in research,*





competence for digital, competence in globalization, dan competence in future strategies (Warsita 2017).

Dalam menerapkan proses Pendidikan pada era revolusi industri 4.0 memiliki tantangan-tantangan yang harus dihadapi. Tantangan yang harus dilalui oleh tenaga pendidik dan siswa di Indonesia adalah tidak meratanya akses terhadap teknologi informasi digital sehingga menimbulkan kesulitan dalam proses pembelajaran (Wibawa 2018). Karena hal tersebut, maka peran pemerintah dalam pembangunan dan pemerataan fasilitas pendidikan harus diutamakan agar pengimplementasian pembelajaran berbasis internet dan teknologi dapat merata di seluruh Indonesia.

ISI

Konsep society 5.0 menjadi tatanan kehidupan yang baru untuk kehidupan masyarakat yang lebih nyaman dan berkelanjutan.

Konsep *society 5.0* menjadi tatanan kehidupan yang baru untuk kehidupan masyarakat yang lebih nyaman dan berkelanjutan. *Society 5.0* merupakan era yang dicetuskan oleh pemerintah Jepang dan diartikan sebagai konsep bermasyarakat yang berpusat pada manusia (*human centered*) dan berbasis teknologi (*technology based*). Pada era ini pengaksesan ruang maya terasa seperti ruang fisik, karena merambahnya *Artificial Intelligence* (AI) berbasis big data dan robot untuk mengerjakan





pekerjaan manusia yang dapat menyediakan produk dan layanan yang dirancang khusus untuk berbagai kebutuhan individu dan kebutuhan banyak orang. Pemanfaatan teknologi pada era *society* 5.0 tidak hanya sebagai alat untuk memasyhurkan kehidupan pribadi dan bisnis, namun juga harus dapat memasyhurkan kehidupan antara setiap umat manusia.



Dalam aspek pendidikan pada era *society* 5.0, proses pembelajaran bisa saja para siswa atau mahasiswa berhadapan langsung dengan robot sebagai tenaga pendidik.

Dalam aspek pendidikan pada era *society* 5.0, proses pembelajaran bisa saja para siswa atau mahasiswa berhadapan langsung dengan robot sebagai tenaga pendidik, sehingga proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja baik dengan adanya pengajar ataupun tidak. Dalam hal ini, pemerintah Indonesia harus meningkatkan pemerataan pembangunan dan perluasan internet ke seluruh wilayah Indonesia. Kemudian tenaga pengajar harus memiliki keterampilan dalam bidang digital serta berpikir kreatif agar menghasilkan proses pembelajaran yang lebih inovatif dan dinamis. Dalam menghadapi *society* 5.0 pada dunia pendidikan, pemerintah harus berusaha menyinkronkan pendidikan dengan industri agar kelak lulusan dari perguruan tinggi maupun sekolah dapat mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan bidangnya serta sesuai yang dibutuhkan oleh industri. Hal tersebut dapat menekan angka pengangguran di Indonesia.





C

Menteri Riset Teknologi dan Perguruan Tinggi, Muhammad Natsir, menerangkan bahwa terdapat 4 hal penting.

Menteri Riset Teknologi dan Perguruan Tinggi, Muhammad Natsir, menerangkan bahwa terdapat 4 hal penting yang harus diperhatikan perguruan tinggi untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dan berkompentensi. Pertama, perguruan tinggi menerapkan pendidikan berbasis kompetensi sebagai misi utamanya. Setiap mahasiswa diharapkan memiliki bakat dan kemampuan untuk menentukan program studi yang tepat sesuai kemampuannya melalui pendekatan teknologi informasi. Kedua, pemanfaatan *Internet on Things* (IOT) dalam dunia pendidikan, karena dengan adanya IOT ini dapat membantu komunikasi antara dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Ketiga, pemanfaatan *virtual/augmented reality* yang membuat pemakainya merasakan simulasi digital, seperti kegiatan fisik nyata. Dengan digunakannya teknologi ini dapat membantu mahasiswa dalam memahami teori-teori yang membutuhkan simulasi tertentu sesuai dengan kondisi aslinya. Keempat, pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan berguna untuk mengetahui serta mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh pengajar. Proses identifikasi dengan teknologi *machine learning* membuat proses identifikasi informasi menjadi lebih cepat dan dapat menyajikan rekomendasi data yang sangat informatif disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya.





PENUTUP



Pendidikan di Indonesia diharapkan untuk siap memulai era *society* 5.0.

Pendidikan di Indonesia diharapkan untuk siap memulai era *society* 5.0. Pada era ini, aspek pendidikan harus dilengkapi dengan pembangunan infrastruktur yang merata ke seluruh pelosok Indonesia, pengembangan sumber daya manusia, serta dapat menyinkronkan pendidikan dan industri dengan penggunaan teknologi sebagai sarana dalam kegiatan pembelajaran. Peran mahasiswa dalam memasuki era *society* 5.0 adalah sebagai salah satu aktor perubahan elemen sosial yang harus memiliki kesadaran akan nilai-nilai untuk menumbuhkan jiwa dan karakter yang berpartisipasi langsung dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam tercapainya tujuan tersebut, mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan yang meliputi *leadership*, *digital literacy*, *communication*, *emotional intelligence*, *entrepreneurship*, *global citizenship*, *problem solving*, dan *team-working*.

Referensi

- Aoun, J 2017, 'Higher education in the age of artificial intelligence', Mit Press, London.
- Ghiffar, Nurisma, Kurniasih, Bhakti 2019, 'Model pembelajaran berbasis blended learning dalam meningkatkan critical thinking skills untuk





menghadapi era revolusi industri 4.0' *Universitas Ahmad Dahlan Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, UAD, Yogyakarta, pp. 85-94.*

Nastiti, F, Ely & 'Abdu, R, Aghni 2020, 'Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era *society 5.0*', *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 61-66.

Warsita, B 2017, 'The roles and challenges of instructional technology professional developers in the 21st century learning', *Kwangsan*, vol. 2017, no. 2, pp. 77- 90.

Wibawa, S 2018, Pendidikan dalam revolusi industry 4.0 Indonesia, *viewed 28 March 2022,*

<<https://mpd.ustjogja.ac.id/images/upload/file/UST%20Pendidikan%20di%20Era%20Revolusi%20Industri%204.0.pdf>>





Holo-Education: Aplikasi Pendidikan Berbasis Hologram Dengan Pendekatan Heutagogi Guna Meningkatkan Mutu Pendidikan Era *Society* 5.0

Denisa Reni Fitriani dan Maulana Mulya Luckita



Problematika akibat transisi era revolusi industri menuju era *society* 5.0 memberikan dampak dalam bidang pendidikan. Pendidikan dalam era *society* 5.0 menekankan dalam pembentukan dan pembangunan masyarakat cerdas yang berkarakter, memiliki cakrawala wawasan, mampu berfikir kritis, dan beretika didasari oleh perkembangan teknologi modern (Hotimah et al. 2020). Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019, didapatkan hasil pengguna internet di Indonesia sebesar 17,7 juta jiwa (64,8%) dari 264 juta jiwa. Pengguna internet meningkat 27,9 juta orang atau sekitar 10,2 % dibandingkan dengan tahun sebelumnya (Wahyudiyono, 2019).

Badan Pusat Statistika pernah melakukan survei pada tahun 2018, didapatkan hasil proporsi siswa yang mengakses internet di sekolah untuk





semua jenjang pendidikan sebesar 33,6 %, proporsi guru yang mempunyai kualifikasi di bidang TIK untuk semua jenjang pendidikan sebesar 10,10 % (Sutarsih dan Hasyati 2018). Realita pendidikan di Indonesia memiliki berbagai permasalahan, seperti sarana dan prasarana berbasis teknologi dan kurangnya tenaga pendidikan yang berkompeten. Selain itu, kecanggihan teknologi internet juga dapat menimbulkan permasalahan dalam bidang pendidikan, seperti menimbulkan sifat malas dan berita hoax dalam bidang pendidikan. Menyebarnya berita hoaks dalam dunia pendidikan menyebabkan pendidikan anti-hoaks penting untuk diterapkan supaya siswa memiliki kemampuan dasar bersikap kritis, analitik, dan cerdas dalam menyampaikan informasi (Ramadhani et al. 2020).

Realita pendidikan di Indonesia memiliki berbagai permasalahan, seperti sarana dan prasarana berbasis teknologi dan kurangnya tenaga pendidikan yang berkompeten.

Tuntutan bagi pelajar di abad 21 yaitu kemampuan untuk menciptakan, berpikir kreatif, dan berinovasi dengan didasari oleh literasi digital (Nastiti dan Abdu, 2020). Literasi digital digunakan untuk memahami penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dari segi etika, kolaborasi, keamanan dan kemampuan menggunakan teknologi sehingga terhindar dari berita hoaks (Bahri, 2021). Kenyataannya literasi digital belum dapat diterapkan dengan baik dalam bidang pendidikan di Indonesia. Pemerintah



melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia tahun 2021 melakukan sebuah survei mengenai literasi digital untuk 12,4 juta rakyat di 34 provinsi. Ini berfokus pada empat pilar literasi digital yaitu *digital ethics*, *digital safety*, *digital skills*, dan *digital culture* yang menghasilkan angka rata-rata sebesar 3.49 dari skala 0-5 (Raharjo dan Winarko, 2021). Angka rata-rata sub-indeks literasi digital menunjukkan literasi digital di Indonesia belum memasuki indeks yang baik. Indeks literasi digital diproyeksikan melalui gambar grafik berikut.



Gambar 1. Hasil indeks literasi digital di Indonesia tahun 2021
(Sumber: Raharjo dan Winarko, 2021)

Perkembangan teknologi dalam era *society* 5.0 semakin meningkat sejalan dengan perkembangan kemampuan komputer terutama dengan tambahan jaringan internet dalam berbagai platform seperti *mobile* dan *website*. Konsep aplikasi literasi digital berbasis *website* dengan metode R&D (*research and development*) yang berfokus pada produk jenis pendidikan yang berfungsi sebagai media pembelajaran dengan menguji keefektifan dari produk dengan menambahkan metode MDLC (*Multimedia Development Life*



Cycle) yang bertujuan menguji fungsional dari sistem media gambar, suara, video, dan animasi pada aplikasi literasi tersebut (Samosir and Purwandari, 2020). Namun, kekurangan dari konsep aplikasi dengan metode R&D dan MDLC tidak berbeda dengan aplikasi literasi di bidang pendidikan yang ada saat ini. Aplikasi literasi yang menarik dan terbaru dalam era *society* 5.0 perlu diciptakan untuk mendukung pendidikan yang berkualitas sehingga terbentuk masyarakat cerdas di Indonesia.

Oleh karena itu, literasi digital perlu ditingkatkan dalam segi berpikir kritis, analitik, dan berpikir kreatif untuk menyikapi segala informasi di tengah gejolak era *society* 5.0 yang dihadapi oleh Indonesia (Silvana dan Darmawan, 2018). Solusi yang tepat diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan pendidikan di era *society* 5.0 yaitu sebuah inovasi aplikasi yang dapat menyelesaikan persoalan literasi digital. **Holo-Education** hadir sebagai solusi preventif yang tepat dan aplikatif untuk meningkatkan literasi digital dan mutu pendidikan di Indonesia dalam era *society* 5.0.

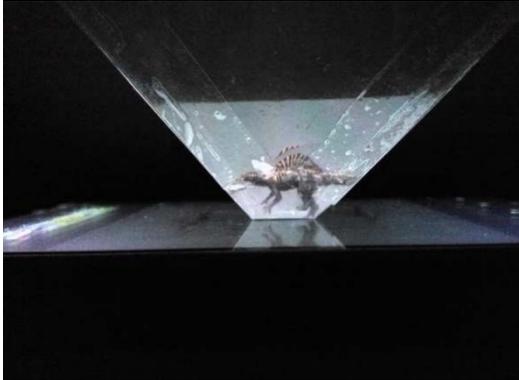


Gambar 2. Logo aplikasi Holo-Education

Manfaat yang diharapkan adalah 1) Bagi pemerintah, **Holo-Education** dapat menjadi solusi permasalahan pendidikan sehingga dapat diadaptasi dalam era *society* 5.0 untuk meningkatkan literasi digital dan mutu



pendidikan di Indonesia 2) Bagi masyarakat, **Holo-Education** dapat menjadi aplikasi pendidikan yang alternatif dan preventif bagi pelajar. Selain itu, dari segi ekonomi **Holo-Education** dapat menjadi sarana bagi mahasiswa dan tenaga pengajar dalam meningkatkan pendapatan.



Gambar 3. Model 3D holographic reflection
(Sumber: Azis et al. 2016)

Holo-Education merupakan inovasi baru berbentuk aplikasi berbasis hologram dengan pendekatan heutagogi dan menambahkan sistem AI (*artificial intelligence*) yang dapat diakses dari *smartphone* pengguna. Hologram merupakan salah satu solusi inovasi teknologi media berbasis 3D yang terbentuk dari perpaduan dua sinar cahaya yang koheren dan mikroskopis dengan menggunakan prinsip-prinsip difraksi dan interferensi sehingga dapat mendapatkan pengalaman yang berkesan, menarik dan mudah dipahami karena menggunakan visualisasi 3D dalam proses pembelajaran (Azis et al. 2016). Oleh karena itu, hadir sebuah aplikasi bernama **Holo-Education** yang memanfaatkan teknologi hologram.





Holo-Education memiliki empat fitur utama untuk menunjang perkembangan dan pembentukan pendidikan yang berkualitas di Indonesia.

Fitur pertama yang terdapat dalam aplikasi Holo-Education yaitu fitur **Gen-Z belajar yuk!** yang menawarkan pengalaman belajar menggunakan teknologi hologram.

Fitur pertama yang terdapat dalam aplikasi **Holo-Education** yaitu fitur **Gen-Z belajar yuk!** yang menawarkan pengalaman belajar menggunakan teknologi hologram. Fitur **Gen-Z belajar yuk!** diutamakan untuk pelajar SMP/SLTP dan SMA/SLTA sederajat, tetapi tidak menutup kemungkinan digunakan secara universal. Kelebihan fitur **Gen-Z belajar yuk!** yaitu dalam kondisi pembelajaran secara daring, siswa tetap dapat belajar sekaligus praktek seperti nyata dengan melihat gambar 3D (hologram), seperti mengamati organisme mikroskopis atau pelajaran lainnya yang memerlukan bantuan hologram sehingga objek terlihat lebih jelas dengan menggunakan gambar 3D. Fitur **Gen-Z belajar yuk!** dibagi lagi menjadi bagian untuk materi sains teknologi dan sains sosial. Sains teknologi memiliki tambahan pembelajaran yaitu *computational thinking* yang akan melatih kemampuan kita untuk berfikir kritis, analitik, dan berpikir kreatif. Sedangkan sains sosial mempelajari bagaimana seseorang bersosialisasi dan beretika yang baik dalam dunia digital.





Gambar 4. Tampilan aplikasi Holo-Education

Kedua, terdapat fitur **Potensimu!** yang bertujuan mengembangkan minat, bakat, dan potensi. Fitur **Potensimu!** menggunakan pendekatan heutagogy yang pembelajarannya berpusat dan ditentukan oleh peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, proaktif, dan menyenangkan bagi dirinya sendiri. Pengguna fitur ini bisa mengeksplorasi, mengembangkan, menggali, dan mengasah potensi yang mereka miliki. Pengguna fitur **Potensimu!** akan didampingi oleh seorang mentor yang ahli di bidangnya sehingga fitur **Potensimu!** sangat cocok bagi pelajar yang ingin mengikuti perlombaan dan membutuhkan arahan. Komunikasi dan kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dengan mengakses aplikasi **Holo-Education** di *smartphone*. Kegiatan belajar dan mengajar antara pengguna dan mentor dapat melalui fitur *video call* secara 3D menggunakan teknologi hologram dalam aplikasi **Holo-Education**. Fitur **Potensimu!** meliputi beberapa bidang, yaitu karya tulis ilmiah, esai, business plan, debat Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia, desain grafis, dan IT.





Ketiga, terdapat fitur **ALTRUIS-ME**. Fitur **ALTRUIS-ME** diperuntukan bagi mahasiswa maupun tenaga kependidikan lainnya yang ingin menambah pendapatan dengan cara menjadi guru maupun mentor di aplikasi **Holo-Education**. Adanya fitur **ALTRUIS-ME** bisa menjadi solusi bagi orang-orang yang membutuhkan pekerjaan *part-time* karena untuk pemilihan jadwal waktunya fleksibel disesuaikan dengan perjanjian antara mentor dan muridnya. Terakhir yaitu fitur **Go-Holo** yang menggunakan sistem *artificial*

Go-Holo merupakan fitur pencarian informasi-informasi yang dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran para pengguna aplikasi Holo-Education.

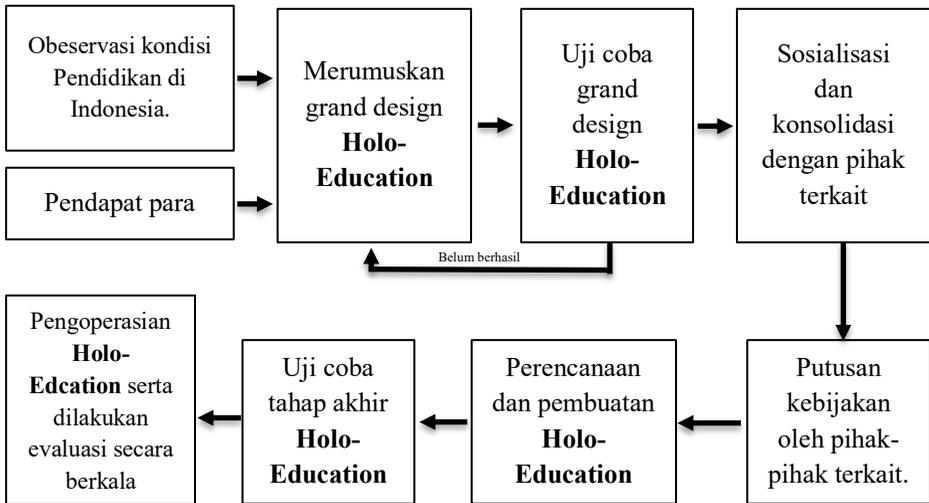
intelligence. **Go-Holo** merupakan fitur pencarian informasi-informasi yang dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran para pengguna aplikasi **Holo-Education**. Penggunaan sistem *artificial intelligence* berfungsi untuk mendeteksi dan menyaring informasi informasi yang tersedia (Madani et al. 2021). Adanya sistem *artificial intelligence* ini membantu para pengguna aplikasi **Holo-Education** untuk mendapat informasi-informasi dan sumber bahan ajar yang terpercaya sehingga terciptanya pendidikan anti-hoaks.

Hadirnya **Holo-Education** sebagai *smart-application* berbasis teknologi hologram dan pendekatan heutagogi, berperan dalam mendukung strategi peningkatan mutu pendidikan di Indonesia dalam era *society* 5.0. Langkah langkah strategis dalam merealisasikan **Holo-Education** sebagai





berikut.



Gambar 5. Diagram alir realisasi aplikasi Holo-Education

Berdasarkan analisis segmentasi sasaran dari aplikasi **Holo-Education** meliputi kalangan pelajar dan mahasiswa sehingga aplikasi **Holo-Education** berpotensi untuk dikembangkan. **Holo-Education** dalam perealisasiannya dengan beberapa pihak pemerintah dan pihak swasta. Pihak pemerintah yang terlibat meliputi pemerintah pusat, pemerintah kabupaten/kota, Kementerian Komunikasi dan Informatika, dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang memiliki dampak untuk merealisasikan **Holo-Education**.

Holo-Education dapat menyelesaikan permasalahan, meliputi literasi digital, maraknya berita hoax, kurangnya sarana dan prasarana pengembangan diri, dan minimnya efisiensi hasil pembelajaran. **Holo-Education** hadir sebagai *smart application* berbasis teknologi hologram dan pendekatan heutagogi dapat menjadi teknologi masa depan yang mampu





meningkatkan efisiensi pendidikan Indonesia. Sehingga dapat disimpulkan **Holo-Education** layak untuk diimplementasikan.

Pembuatan aplikasi **Holo-Education** sangat membutuhkan dukungan dari banyak pihak terutama dari masyarakat dan pemerintah. Masyarakat memiliki peranan penting dalam melakukan validasi terhadap kualitas aplikasi **Holo Education**. Selain itu, pemerintah perlu mencanangkan regulasi dalam penerapan aplikasi Holo-Education sebagai rancangan strategis teknologi hologram dan pendekatan heutagogi sebagai teknologi masa depan.

Daftar Pustaka

- Azis, I. A., Listyorini, T. and Riadi, A. A. (2016) '3D Hologram Sebagai Media Interaktif Pengenalan Hewan Purbakala Dinosaurus', *Proceedings Konferensi Nasional SNATIF Ke-3*, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus Gondangmanis, Kudus, 25–32.
- Bahri, S. (2021) 'Literasi digital menangkal hoaks covid-19 di media sosial', *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 10, no. 1, pp. 16–28.
- Hotimah, Ulyawati and Raihan, S. (2020) 'Pendekatan heutagogi dalam pembelajaran di era *society 5.0*', *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 1, no. 2, pp. 152– 159. Available at: <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JIP/article/view/602>.
- Madani, Y., Erritali, M. and Bouikhalene, B. (2021) 'Using artificial intelligence techniques for detecting covid-19 epidemic fake news in Moroccan tweets', *Results in Physics*, vol. 25, no. 1, pp. 1–10. doi: 10.1016/j.rinp.2021.104266.
- Nastiti, F. E. and Abdu, A. R. N. (2020) 'Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era *society 5.0*', *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 61–66.





- Raharjo, N. P. and Winarko, B. (2021) 'Analisis tingkat literasi digital generasi milenial Kota Surabaya dalam menanggulangi penyebaran hoaks', *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, vol. 10, no. 1, pp. 33–43. doi: 10.31504/komunika.v10i1.3795.
- Ramadhani, R., Meizar, A. and Ardiyanti, D. (2020) 'Penggunaan sistem penjaring informasi hoaks dalam menerapkan pendidikan anti-hoaks bagi guru di masa pandemi covid-19', *Jurnal SOLMA*, vol. 9, no. 2, pp. 278–289. doi: 10.22236/solma.v9i2.5423.
- Samosir, R. S. and Purwandari, N. (2020) 'Aplikasi literasi digital berbasis web dengan metode R&D dan MDLC', *Techno.Com*, vol. 19, no. 2, pp. 157–167. doi: 10.33633/tc.v19i2.3318.
- Silvana, H. and Darmawan, C. (2018) 'Pendidikan literasi digital di kalangan usia muda di Kota Bandung', *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 16, no. 2, pp. 146–156. doi: 10.17509/pdgia.v16i2.11327.
- Sutarsih T, Hasyati NA, 2018, *Statistik Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, BPS, Jakarta.
- Wahyudiyono, W. (2019) 'Implikasi penggunaan internet terhadap partisipasi sosial di Jawa Timur', *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, vol. 8, no. 2, pp. 63–68. doi: 10.31504/komunika.v8i2.2487.



Lampiran





Lampiran 1. Tampilan aplikasi Holo-Education bagi pengguna



Peran Mahasiswa dalam Meningkatkan Literasi Digital

Dina Dwi Angraini



A. Pendahuluan

Mahasiswa sebagai bagian dari pemuda termasuk modal dasar dalam mengembangkan pemecahan permasalahan bangsa dan negara, bukan sebaliknya dan menjadi *problem* dari bangsa ini. Mahasiswa adalah pemuda yang turut andil dalam perkembangan negara. Pemuda menurut Benyamin Franklin adalah sekelompok orang yang akan menggantikan pemimpin bangsa di masa depan.

Menurut laporan We Are Social (2019), di Indonesia ada 150 juta pengguna internet dan aktif di media sosial. Adapun pengguna internet dan media sosial paling banyak berada pada usia 18 sampai 34 tahun. Dalam mengakses media, mereka menghabiskan waktu rata-rata 8 jam 36 menit. Sementara menurut APJII atau Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2019), dari segmen umur penetrasi internet tiga paling tinggi ada





pada kelompok usia 15 hingga 19 tahun (mencapai 91%), usia 20-24 tahun (88,5%), dan 25-29 tahun (82,7%). Pada rentang usia ini mereka adalah net generation.

Menurut beberapa sumber data, menunjukkan bahwa literasi di Indonesia masih sangat rendah. Tahun 2019 ada beberapa lembaga internasional yang merilis tentang indeks literasi Indonesia yang rendah namun memiliki hasil yang berbeda. Sedangkan menurut data yang dirilis UNESCO pada tahun 2012 indeks tingkat literasi orang Indonesia hanya 0,001. Itu artinya bahwa hanya 1.000 penduduk Indonesia yang sudah menerapkan literasi dengan telaten. (Kurniawati et al., 2021).

Permasalahan rendahnya literasi di Indonesia ini dampak dari rendahnya minat masyarakat dalam membaca dan menulis

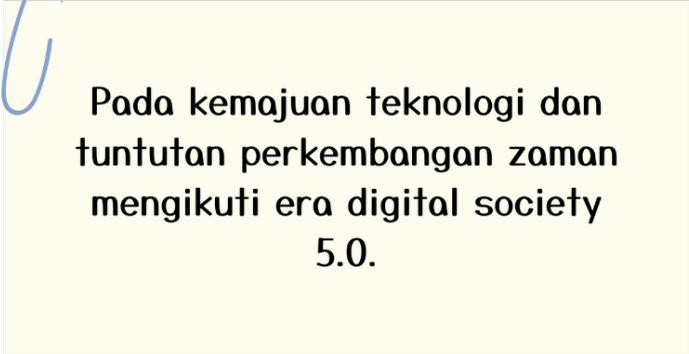
Permasalahan rendahnya literasi di Indonesia ini dampak dari rendahnya minat masyarakat dalam membaca dan menulis, bahkan anak-anak pada saat ini lebih menyukai menggunakan bermain *game* dibandingkan membaca, padahal cakupan membaca dan menulis di era digital sudah sangat mudah untuk diakses. Sejumlah penyalahgunaan internet terjadi karena rendahnya literasi digital masyarakat. Kurnia dan Astuti (2017) menyatakan dalam hasil temuannya bahwa kalangan remaja dan pelajar merupakan sasaran utama kegiatan literasi digital. Kalangan ini dianggap paling rentan mendapatkan dampak negatif media digital. Disinilah mahasiswa memiliki





peran dan kontribusi penting di bidang kepenulisan dalam peningkatan literasi digital di era *society* 5.0.

B. Isi



Pada kemajuan teknologi dan tuntutan perkembangan zaman mengikuti era digital *society* 5.0.

Pada kemajuan teknologi dan tuntutan perkembangan zaman mengikuti era digital *society* 5.0. Pemanfaatan kemajuan teknologi seperti saat ini salah satunya dapat dengan meningkatkan kemampuan literasi digital sumber daya manusia di bidang kepenulisan, hal ini sejalan dengan mengikuti perkembangan zaman di era digital *society* 5.0. Pemerintah dibidang pendidikan memiliki peranan penting dalam mewujudkan masyarakat dan sumber daya manusia yang cerdas, berkarakter dan manusia. Dimana di era digital *society* 5 ini mempersyaratkan empat kemampuan utama yang perlu dimiliki oleh setiap individu, yaitu :

1. *Creativity* (keterampilan berpikir kreatif)
2. *Critical thinking* (keterampilan berpikir kritis)
3. *Communication* (keterampilan berkomunikasi)
4. *Collaboration* (Keterampilan bekerjasama)





Mahasiswa sebagai garda terdepan dalam proses pembaharuan dan pembangunan bangsa. Segala kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh mahasiswa menjadi penentu kualitas bangsa dimasa depan. Untuk itu perlunya peran dan kontribusi mahasiswa dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Mahasiswa dalam era *society* 5.0 mempunyai peran yang sangat penting sebagai generasi penerus bangsa, sehingga mahasiswa harus dapat berperan sebagai pemimpin dan menghasilkan kreatifitas serta inovasi dengan membantu peningkatan literasi digital di bidang kepenulisan serta meningkatkan wawasan yang lebih luas dalam hal perkembangan di bidang yang berbasis teknologi.



Generasi muda yang sedang bereuforia dengan internet dan media sosial cenderung tidak mengenali mana informasi yang benar dan hoax.

Generasi muda yang sedang bereuforia dengan internet dan media sosial cenderung tidak mengenali mana informasi yang benar dan hoax. Padahal banyak situs yang sudah dibuat oleh pemerintah maupun lembaga media massa untuk mengecek keakuratan informasi. Kemampuan membaca generasi muda perlu diarahkan dan ditingkatkan pada pemahaman arus informasi digital dan kecerdasan dalam menggunakan platform media digital. Peningkatan kompetensi literasi digital dapat dilakukan melalui upaya pendidikan atau pelatihan. Upaya ini sangat penting agar masyarakat terutama generasi muda mampu memanfaatkan teknologi dan internet untuk





hal-hal yang bermanfaat. Dengan memiliki kompetensi literasi digital, seseorang dapat mengakses informasi secara efektif dan efisien, melakukan penilaian terhadap informasi secara kritis, serta menggunakan informasi tersebut untuk hal-hal yang bermanfaat.

Menurut Hague (2010:2), literasi digital adalah kemampuan yang menggunakan teknologi digital untuk mengoperasikan perangkat, seperti teknologi informasi dan komunikasi dan kemampuan berkomunikasi lebih efektif dalam berbagai bentuk. Jadi, literasi digital merupakan sikap, pemahaman, keterampilan, serta kemampuan memanfaatkan media baru atau internet untuk mendapatkan dan mengkomunikasikan informasi secara efektif. Keterampilan tersebut termasuk mengumpulkan, menyeleksi, serta mengevaluasi segala informasi, kemudian membentuknya menjadi pengetahuan baru atau opini yang kuat.

Menurut Davis & Shaw (2011) terdapat enam (6) kompetensi utama literasi digital, meliputi: (1) pemahaman format digital dan non digital; (2) penciptaan dan komunikasi informasi digital; (3) evaluasi informasi; (4) penghimpunan atau perakitan pengetahuan; (5) literasi informasi; dan (6) literasi media. Kompetensi literasi digital menjadi sebuah indikator dan alat ukur kemampuan seseorang hingga dapat dikatakan memiliki kemampuan literasi digital. Kompetensi literasi digital menjadi sebuah kemampuan, keterampilan, yang bergabung dengan pengalaman dalam menggunakan teknologi digital.





C. Penutup

Mahasiswa berperan penting dalam membantu pemerintah di berbagai bidang salah satunya mahasiswa dapat turut andil berkontribusi dengan pemerintah mengenai peningkatan literasi digital di era *society* 5.0. Literasi digital adalah kemampuan yang harus dimiliki setiap orang untuk dapat menyikapi kemajuan media digital yang meliputi kemampuan dan keterampilan dalam mencari informasi di internet, keterampilan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan website, mengevaluasi konten informasi dari media digital, dan kemampuan menyusun pengetahuan atau kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dan media digital. Hal ini sejalan dengan mahasiswa adalah bagian dari penerus bangsa dan termasuk bagian dari negara yang turut andil dalam mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia di negara.



Setiap orang harus memiliki tanggung jawab atas penggunaan teknologi untuk berinteraksi atau berkomunikasi dalam kehidupannya sehari-hari.

Setiap orang harus memiliki tanggung jawab atas penggunaan teknologi untuk berinteraksi atau berkomunikasi dalam kehidupannya sehari-hari. Konten di media yang berisi berita bohong, bertipu daya, mengandung ujaran kebencian bahkan radikalisme dapat mengganggu ekosistem digital yang ada dengan menciptakan pemahaman dari tiap-tiap individu pengguna.

Menangani beraneka informasi, kemampuan dalam menafsirkan





pesan dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain merupakan berbagai kemampuan dalam literasi digital. Adanya proses menciptakan, mengelaborasi, mengkomunikasikan berdasarkan etika, memahami kapan dan bagaimana menggunakan teknologi secara efektif merupakan kompetensi digital yang dibutuhkan saat ini. Pendidikan literasi digital perlu diupayakan seluruh lapisan pemangku kepentingan mulai dari orang tua, guru/pendidik, lembaga pendidikan, dan pemerintah dalam memberikan panduan, arahan dan petunjuk agar tercipta tatanan masyarakat dengan pola pikir dan cara pandang yang kritis dan kreatif sehingga membangun kehidupan sosial dan masyarakat yang kondusif.





D. Daftar Pustaka

- Ghazali, D. and Hermawan, A., 2019. MEMBANGUN GENERASI UNGGUL DENGAN BUDAYA LITERASI MELALUI KEPEMIMPINAN PENDIDIKAN. *Jurnal Isema : Islamic Educational Management*, 2(1).
- Jariah, A., 2021. IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL DALAM PENINGKATAN DAYA TARIK WISATA DI ERA NEW NORMAL KOTA PALANGKA RAYA. *Jurnal Hadratul Madaniyah*, 8(1), pp.74-87.
- Restianty, A., 2018. Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), pp.72-87.
- Santosa, I., 2014. MASALAH DAN TANTANGAN PENGEMBANGAN KEWIRAUSAHAAN PADA KALANGAN MAHASISWA DI INDONESIA. *AJIE*, [online] 3(3), pp.203-207.
- Ummah, A. and Kurniawan, A., 2020. LITERASI DIGITAL DAN PERAN STRATEGIS NET GENERATION DALAM MEMBANGUN KONTEN POSITIF DI MEDIA SOSIAL. *INTEGRITAS : Jurnal Pengabdian*, 4(2), p.170.
- Wahid, B. and Arsyad, Y., 2022. MENINGKATKAN GERAKAN LITERASI BERSAMA GENERASI MILLENIAL DALAM TINJAUAN LOKALITAS. *Jurnal Abdi Mas TPB*, [online] Volume 4 Nomor 1, pp.56- 61.



Guru Berkualifikasi Solusi untuk *Society* 5.0

Febi Gustiarni Nashanda



Pendahuluan

Tidak dapat dipungkiri, saat ini globalisasi di dunia terjadi dengan sangat cepat. Revolusi untuk dunia industri pun telah sampai pada era *society 5.0* yang ditandai dengan melambung tingginya jumlah interaksi, konektivitas, kecerdasan, dan perkembangan pada sistem digital (Arjunaita, 2020). Kondisi tersebut menyebabkan seluruh dinamika kehidupan manusia akan berporos pada penggunaan teknologi. Salah satu aspek yang paling berdampak karena era *society 5.0* adalah sistem pendidikan.

Sistem pendidikan di Indonesia yang kurang efisien karena masih terpaku pada waktu dan jarak akan terus memburu kecakapan dalam penerapan teknologi sebagai media pembelajaran, sehingga tuntutan yang hadir pada sistem pendidikan di era *society 5.0* mewajibkan pembelajaran menggunakan sistem dari teknologi informasi untuk menyajikan segala macam data yang berkaitan dengan pembelajaran tanpa harus menjadikan





waktu dan jarak sebagai sebuah hambatan. Hadirnya tuntutan tersebut membuat proses pembelajaran di sekolah diharapkan dapat memberi sebuah kontribusi berupa penguasaan yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kecerdasan. Artinya, perubahan ini membutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memadai agar dapat menyesuaikan diri serta mampu untuk menghadapi persaingan dalam skala global (Arjunaita, 2020). Sebab, meningkatnya kualitas dari Sumber Daya Manusia melalui pendidikan adalah kunci dari kemampuan untuk berkembang pada era *society 5.0* yang sedang berjalan saat ini (Isa, 2015).

Sumber Daya Manusia di suatu negara yang memegang kunci terbukanya jalan kesuksesan menghadapi society 5.0 salah satunya adalah para pendidik, termasuk guru.

Sumber Daya Manusia di suatu negara yang memegang kunci terbukanya jalan kesuksesan menghadapi *society 5.0* salah satunya adalah para pendidik, termasuk guru. Guru akan dituntut pada tantangan penguasaan serta kemampuan adaptasi dalam penggunaan teknologi yang dimulai dari pendidikan dasar hingga menengah (Sunhaji, 2014). Tetapi, hingga kini orientasi dunia pendidikan dasar hingga menengah di Indonesia kurang dipersiapkan dalam menghadapi era *society 5.0*. Hal ini menyebabkan kurangnya kualifikasi guru untuk menggunakan sistem informasi dan teknologi dalam pengaplikasiannya sebagai fasilitas belajar mengajar di era *society 5.0* yang tidak terbatas oleh waktu dan jarak. Para pelajar tentunya





juga hanya sedikit yang merasa tergugah serta terinspirasi untuk menggunakan teknologi sebagai alat penting penunjang aktivitas pendidikan mereka dalam dinamika kehidupan *society* 5.0. Terutama pada penggunaan teknologi sebagai media kreatif mereka saat pemenuhan tugas yang diberikan oleh guru dan pencarian sumber belajar.

Pembahasan

Guru diharuskan menjadi tenaga pendidik, sekaligus pengembang teknologi pendidikan berdasar teknologi komunikasi dan informasi.

Penggunaan teknologi dan era *society* 5.0 yang terlalu menuntut, membuat guru tidak boleh menyerah dengan kondisi yang sedang terjadi. Rendahnya kualifikasi tenaga pendidik terhadap penguasaan teknologi membuat kualitas pendidikan terlihat sangat memprihatinkan di Indonesia (Fitri, 2021). Permasalahan mengenai kualifikasi guru merupakan masalah yang cukup serius dan perlu ditinjau lebih lanjut karena bukan hanya timbul dengan alasan personal guru saja tetapi juga sebab kurangnya keseriusan pemerintah dalam menangani permasalahan untuk sistem pendidikan yang sedang mengalami perubahan berlanjut mengikuti hadirnya globalisasi. Menurut Arjunaita (2020), perubahan yang sangat signifikan terhadap sistem pendidikan di era *society* 5.0 berdampak pada revitalisasi kurikulum yang mengharuskan guru menjadi tenaga pendidik sekaligus pengembang





teknologi pendidikan berdasar teknologi komunikasi dan informasi. Pengembangan teknologi pendidikan akan menjadi suatu tantangan berlanjut bagi guru dalam proses revitalisasi karena membutuhkan kecerdasan, kreatifitas, serta inovasi agar terus dapat berkompetisi secara menyeluruh dan mencapai kualifikasi secara global (Nastiti & 'Abdu, 2020). Oleh karena itu, guru seharusnya memiliki potensi untuk beradaptasi dan bertransformasi dalam mengelola dirinya sendiri guna mengembangkan potensi yang membawa kesejahteraan kehidupan dalam tatanan era *society* 5.0 berkelanjutan melalui program-program pembelajaran yang direncanakan.

Di sekolah, siswa mulai diarahkan untuk menjalankan program pembelajaran berbasis website (situs media)

Di sekolah, siswa mulai diarahkan untuk menjalankan program pembelajaran berbasis *website* (situs media) yang bisa diakses dengan internet karena mulai munculnya literasi digital dalam kurikulum (Uno & Ma'rif, 2016). Pembelajaran dengan sistem *e-learning* tentu membutuhkan media pembelajaran mandiri yang interaktif. Selain lebih memudahkan, media pembelajaran yang interaktif juga akan membuat siswa tidak jenuh dalam proses belajarnya. Guru akan menuangkan kecerdasan, kreativitas, dan inovasinya untuk menciptakan sebuah media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Apabila media pembelajaran atau literasi digital yang diciptakannya membuat para siswa mengerti materi bahkan tertarik pada





cara penyampaiannya, dapat dikatakan bahwa guru tersebut memiliki kualifikasi untuk menjalankan sistem pendidikan di era *society* 5.0 ini. Tetapi, di Indonesia sendiri masih banyak guru yang minim kemauan dan pengetahuan untuk menggunakan fasilitas internet sebagai teknik pembelajaran (Sunhaji, 2014). Minimnya kemauan guru menyimpulkan bahwa guru tersebut selain tidak berkualifikasi juga tidak profesional dalam profesinya. Sedangkan minimnya pengetahuan guru biasanya disebabkan oleh kurangnya kompetensi atau pelatihan yang guru dapatkan dari institusi pendidikan dan daerah tempatnya mengajar (Azhari & Kurniady, 2016). Campur tangan pemerintah dalam menangani minimnya pengetahuan guru terhadap perkembangan internet sangat dibutuhkan, sebab mau bagaimanapun pemerintah adalah tonggak utama dari pembangunan segala sumber daya di dalam negeri.

Akan tetapi, campur tangan dari pemerintah belum banyak dirasakan

Kurangnya perhatian pemerintah terhadap meratanya pembangunan sumber daya di dalam negeri menyebabkan berbagai kesenjangan.

pada pendidikan di negeri ini. Kurangnya perhatian pemerintah terhadap meratanya pembangunan sumber daya di dalam negeri menyebabkan berbagai kesenjangan. Salah satu kesenjangan yang dirasakan adalah perbedaan akses teknologi informasi di berbagai daerah yang menjadi penyebab lahirnya kesenjangan pada kemampuan guru (Hermawan, dkk.





2020). Kesenjangan guru dalam mengolah media kreatif pembelajaran merupakan hal penting yang harus dibenahi, sehingga pemerintah sebagai perencana pembangunan wajib membuat sebuah terobosan berisi ide baru dalam sistem pendidikan yang bertujuan agar pengembangan kompetensi guru merata. Rancangan program pengembangan kompetensi guru oleh pemerintah perlu memperhatikan kondisi guru yang berbeda, baik dari segi umur, kompetensi dasar, dan program apa yang diinginkan untuk pengembangan mereka (Hermawan, dkk, 2020). Tentunya hal tersebut akan berpengaruh pada perbedaan kemauan serta kemampuan guru dalam menangkap materi dan tiga hal tersebut juga akan menjadi sebuah hambatan apabila tidak terkoordinasikan dengan baik. Honor yang menyangkut kesejahteraan guru juga harus lebih diperhatikan pemerintah dalam pengembangan kompetensinya (Wahyudin, 2018). Dengan honor yang diperoleh, guru akan merasa sedikit dimudahkan sebab program pengembangan yang menggunakan internet tentu membutuhkan biaya kuota sebagai penghubung mereka dengan aktivitas yang dijalani. Kuota tersebut bisa digunakan guru untuk belajar mengenai ide kreatif pembelajaran melalui *website-website* seperti google dan youtube.

Setelah guru menguasai ide kreatif untuk metode pengajaran, pembelajaran secara digital bisa diterapkan secara perlahan pada siswa di sekolah.

Setelah guru menguasai ide kreatif untuk metode pengajaran, pembelajaran secara digital bisa diterapkan secara perlahan pada siswa di





sekolah. Sistem *e learning* akan mempermudah siswa dan guru karena sistem berjalan secara online yang dapat dilakukan secara efisien dan tidak perlu tatap muka secara langsung (Nastiti & 'Abdu. 2020). Siswa bersama guru dapat melakukan ujian, diskusi, pemberian tugas, pengumpulan tugas dan mempelajari materi secara online tanpa terganggu oleh waktu dan jarak. Di samping itu, proses pembelajaran online akan memunculkan tantangan baru yang berasal dari siswa, guru akan kesulitan apabila siswa belum memiliki kemampuan literasi digital yang baik (Arjunaita, 2020). Sebab menurut Rahayu (2021), literasi digital bukan hanya sekedar membaca saja tetapi juga berhubungan dengan kemampuan analisis siswa dalam menggunakan informasi yang diperoleh secara digital untuk kebutuhan atau keperluan yang benar dan tak menyimpang. Di sinilah peran guru sebagai pembimbing, pengarah, dan pendidik untuk siswa dibutuhkan agar sebuah tujuan bersama yang mengarah pada penguasaan teknologi dapat tercapai.

Penutup

Terkait dengan permasalahan sistem pembelajaran di era *society* 5.0 yang banyak mengedepankan penggunaan teknologi untuk menciptakan kemajuan serta kemudahan untuk peradaban manusia, sudah saatnya guru sebagai fasilitator pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di era *society* 5.0 mendapat perhatian yang layak dari berbagai pihak, misalnya dengan kebijakan strategis dari pemerintah yang mengutamakan pengembangan guru. Kebijakan kebijakan strategis ini perlu direalisasikan dengan konsisten agar kebutuhan *society* 5.0 terhadap guru terqualifikasi, kompeten, dan profesional dapat tercapai.





Program seperti pendidikan lanjut, pelatihan, atau bantuan biaya yang diberikan oleh pemerintah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam penguasaan teknologi diharapkan dapat memperbaiki kompetensi dan kualifikasi guru.

Program seperti pendidikan lanjut, pelatihan, atau bantuan biaya yang diberikan oleh pemerintah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam penguasaan teknologi diharapkan dapat memperbaiki kompetensi dan kualifikasi guru agar memunculkan generasi unggul di masa yang akan datang (Hermawan, 2020). Selain itu, pemanfaatan internet dalam sistem pendidikan di era *society* 5.0 ini merupakan langkah yang baik untuk siswa sebagai generasi penerus bangsa. Sebab menurut Rahayu (2021), potensi siswa dalam kemampuan *problem solving* akan terus berlatih dan pembelajaran lewat internet yang diberikan oleh guru juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di negeri kita tercinta. Sehingga sedikit demi sedikit melalui pemanfaatan teknologi, dunia pendidikan di Indonesia akan mengalami modernisasi yang berdaya saing global.





Teknologi modern yang digunakan oleh guru harus mampu merangsang pikiran dan perasaan peserta didik.

Teknologi modern yang digunakan oleh guru harus mampu merangsang pikiran dan perasaan peserta didik (Setiawan, dkk. 2021). Begitu juga metode pembelajaran, harus dibuat seefektif mungkin agar menunjang para siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Pada akhirnya, sebelum semua kegiatan serta tujuan pembelajaran terlaksana, perlu dilakukan sebuah sosialisasi sebagai langkah awal revitalisasi sistem pembelajaran yang berporos pada penggunaan teknologi dan era *society* 5.0. Sosialisasi perlu dilakukan supaya risiko ketidaksiapan baik dari guru maupun siswa dapat diminimalkan (Rahayu. 2021). Dengan minimnya resiko ketidaksiapan yang akan dihadapi, jumlah guru yang berkualifikasi akan terus mengalami perkembangan jumlahnya. Urgensi ketersediaan guru berkualifikasi sebagai sosok dalam menghadapi era serba teknologi ini akan menghasilkan generasi yang benar-benar berkualitas, sebab sistem pelaksanaan pendidikan telah terintegrasi dengan era *society* 5.0.

DAFTAR PUSTAKA

Arjunaita. (2020). *Pendidikan di Era Revolusi Industri 5.0*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. 10 Januari 2020. Palembang, Indonesia. 179-196.





- Azhari, U & Kurniady, D. (2016). Manajemen Pembiayaan Pendidikan, Fasilitas Pembelajaran, dan Mutu Sekolah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*. 13(2): 26-36.
- Fitri, S F. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(1): 1617-162.
- Hermawan, Iwan dkk. (2020). Kebijakan Pengembangan Guru di Era *Society 5.0*. *JIEMAN: Journal of Islamic Educational Management*. 1(3): 242-264.
- Isa, Y. (2015). Pengembangan Model Blended Learning Mata Kuliah Perencanaan Teknologi Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 17(2): 73-83.
- Nastiti, F & 'Abdu, A R. (2020). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era *Society 5.0*. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 5(1): 61-66.
- Rahayu, K N. (2021). Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia di Era *Society 5.0*. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1): 87-100.
- Setiawan, Budi dkk. (2021). Efektifitas Penggunaan Video Based Learning pada Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 14(2): 101-110.
- Sunhaji. (2014). Kualitas Sumber Daya Manusia: Kualifikasi, Kompetensi, dan Sertifikasi Guru. *Jurnal Kependidikan*. 2(1): 142-160.
- Uno, B H & Ma'ruf, A R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 18(3): 169-185.
- Wahyudin, D. (2018). Isu-isu Tentang Efisiensi Tata Kelola Organisasi dan Anggaran Pendidikan. *Jurnal Foradiahi*. 10(1): 110-123.





Bonus Demografi : Investasi Manusia melalui UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) untuk Kebangkitan Ekonomi Indonesia

Yurico Bakhri



A. PENDAHULUAN

"Perlu diingat bahwa dalam menghadapi persaingan global dan kompetisi dunia, secara kuantitas potensi kekuatan Indonesia sebetulnya cukup besar. 60% dari penduduk Indonesia adalah anak muda. Jumlah tersebut akan terus meningkat hingga mencapai 195 juta penduduk usia produktif di tahun 2040-2045. Kualitas skill dan SDM harus kita tingkatkan, sehingga bonus demografi yang ada itu tidak sia-sia"
-- Joko Widodo, Presiden Indonesia ke-7 --

Kelebihan tak selalu membuat kita menjadi semakin kuat, tetapi terkadang dapat menjadi titik terlemah dalam diri kita. Begitu pula dengan Indonesia, salah satu negara dengan jumlah penduduk terbesar dan pemilik potensi sumber daya alam terkaya di dunia. Kelebihan-kelebihan ini dapat





mewujudkan Indonesia menjadi negara yang kuat dan mandiri, tetapi juga dapat melemahkan persatuan dan kesatuan bangsa dalam berbagai aspek kehidupan. Secara demografis, Indonesia akan melalui sebuah fenomena luar biasa yang dapat menjadi momentum tepat dalam mewujudkan Indonesia emas, fenomena inilah yang disebut dengan bonus demografi.

Fenomena bonus demografi berkaitan dengan tulisan di atas yang merupakan secuplik transkrip pidato Joko Widodo, Presiden Republik Indonesia ke-7 pada Deklarasi Pemagangan Nasional tanggal 23 Desember 2016. Dalam pidato tersebut, Joko Widodo memaparkan bahwa momentum

bonus demografi yang didukung dengan potensi nasional bangsa Indonesia akan menjadi kekuatan luar biasa

bonus demografi yang didukung dengan potensi nasional bangsa Indonesia akan menjadi kekuatan luar biasa untuk menghadapi persaingan dan kompetisi di kancah global. Kuantitas penduduk usia produktif yang mencapai 195 juta jiwa di tahun 2045 merupakan tamu istimewa yang harus disambut dengan kerja nyata. Hal ini penting karena kerja nyata merupakan bentuk investasi sumber daya manusia untuk mewujudkan Indonesia emas.

Berkah atau musibah merupakan dua pilihan yang saling bertentangan terkait penyambutan fenomena bonus demografi. Dikatakan berkah apabila kuantitas penduduk yang tinggi berubah menjadi ladang investasi sumber daya manusia produktif. Sementara itu, bonus demografi dapat dikatakan





menjadi musibah apabila peningkatan jumlah penduduk justru menambah beban tanggungan pemerintah, terlebih lagi jika penduduk tersebut tidak produktif. Minimnya investasi sumber daya manusia (human capital investment) lambat laun dapat menjadi gelombang pengangguran massal dan menambah beban anggaran negara. Polemik ledakan penduduk sangat berkaitan dengan masalah terselenggaranya lapangan pekerjaan.

B. ISI

1. Argumen

Menurut Srihadi (2013), nuansa bonus demografi dapat menjadi jendela bencana apabila banyak penduduk usia produktif tidak tertampung dalam lapangan pekerjaan.

Industrialisasi sebagai penyelenggara lapangan pekerjaan juga tidak dapat menjamin tertampungnya penduduk

Industrialisasi sebagai penyelenggara lapangan pekerjaan juga tidak dapat menjamin tertampungnya penduduk secara keseluruhan, mengingat pembangunan fisik sebagai penunjang infrastruktur akan menjadi masalah besar apabila tidak dibarengi pembangunan Human Capital. Sejalan dengan hal itu semua, terdapat solusi ampuh yang mampu berperan sebagai pilar dalam memfasilitasi datangnya bonus demografi, yaitu memaksimalkan dan menumbuhkan potensi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di





Indonesia. UMKM hadir dengan kelebihan-kelebihannya yang mampu menaklukkan berbagai kendala, pengelolaannya dapat mengembangkan potensi lokal, menyerap tenaga kerja, dan sesuai dengan kondisi penduduk Indonesia yang kreatif serta inovatif

Bonus Demografi (Demographic Dividend) merupakan suatu era dimana pada kondisi tersebut terjadi kenaikan jumlah penduduk usia produktif bekerja (15- 64 tahun), diiringi dengan penundaan pertumbuhan usia penduduk muda (dibawah 15 tahun) dan semakin sedikitnya jumlah penduduk manula (di atas 64 tahun) (Jati dan Wasisto 2015).

Bonus demografi muncul ditandai dengan peningkatan jumlah penduduk usia produktif dibanding dengan penduduk usia non produktif

Bonus demografi muncul ditandai dengan peningkatan jumlah penduduk usia produktif dibanding dengan penduduk usia non produktif yang perbedaannya terlihat sangat signifikan. Bonus demografi ini adalah sebuah peluang dan kesempatan untuk Indonesia agar dapat bermetamorfosa menjadi sebuah negara yang mandiri. Mandiri berarti melakukan kerja nyata sesuai dengan potensi, mandiri berarti menggunakan sumber daya lokal dan menghasilkan produk untuk negeri, serta mandiri dengan kekuatan sendiri.

2. Analisis

Indonesia diperkirakan mencapai puncak keemasan dengan tajuk





bonus demografi pada tahun 2017 sampai 2019 untuk gelombang pertama dan 2020-2030 untuk gelombang kedua. Proyeksi penduduk berdasarkan data Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa pada tahun 2020 jumlah penduduk usia non produktif mencapai 71 juta jiwa, sedangkan penduduk usia produktif mencapai 181 juta jiwa (Ritonga, 2015). Data ini menunjukkan perbandingan jumlah yang cukup signifikan bahkan lebih dari dua kali lipat.

Penduduk usia produktif tidak berarti kontributif, cukup disebut sebagai angkatan kerja potensial

Penduduk usia produktif tidak berarti kontributif, cukup disebut sebagai angkatan kerja potensial.

Investasi sumber daya manusia (human capital investment) dalam nuansa bonus demografi berpotensi menghasilkan keuntungan yang cukup besar bagi Indonesia. Tidak hanya itu, investasi ini dapat berperan pula sebagai promotor penggerak roda perekonomian negara. Layaknya sebuah investasi, modal ditanamkan dengan harapan akan tumbuh menjadi suatu hal yang besar di kemudian hari bagi penanamnya (investor). Begitu pula dengan harapan yang dimiliki Indonesia, menanamkan modal berupa sumber daya manusia yang diharapkan mampu menjadi penduduk yang berkualitas, produktif, dan kontributif. Keberhasilan investasi sumber daya manusia ini akan menjadi ladang tenaga kerja potensial yang mampu bersaing di dunia internasional. Ladang tenaga kerja potensial tidak selalu dibarengi dengan





ketersediaan ladang lapangan pekerjaan.

Realita kesiapan Indonesia dalam menyambut era bonus demografi adalah ibarat memiliki bibit-bibit pohon yang unggul, namun karena keterbatasan lahan, tidak semua bibit pohon tersebut dapat ditanam.

Inilah tantangan dalam jendela peluang bonus demografi

Inilah tantangan dalam jendela peluang bonus demografi dimana suatu negara harus dapat mengintegrasikan tenaga kerja produktif dan lapangan pekerjaan secara seimbang. Apabila jumlah lapangan pekerjaan tidak memadai, maka dapat berakibat buruk bagi banyak pihak dan mengancam kesejahteraan masyarakat, seperti misalnya peningkatan angka kriminalitas di kalangan masyarakat karena masalah ekonomi, sosial, budaya, hingga pendidikan. Tidak hanya peningkatan angka kriminalitas, tetapi juga berdampak pada peningkatan jumlah pengangguran yang pada akhirnya justru akan melahirkan kembali karakter penduduk tidak produktif.

Indonesia perlu perbaikan untuk menyeimbangkan antara potensi tenaga kerja potensial dengan ketersediaan lapangan pekerjaan di era bonus demografi melalui kerja nyata UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah). UMKM merupakan jenis sektor usaha yang memiliki peluang sekaligus kontribusi cukup besar bagi pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Pada aplikasinya, UMKM memiliki kedudukan yang cukup strategis karena didukung





oleh kelebihan yang dimiliki dibandingkan dengan sektor usaha lainnya, yaitu berupa penggunaan sumber daya alam lokal, bersifat relatif atau fleksibel pada perkembangan zaman dan mampu menyerap tenaga kerja dalam jumlah yang relatif besar (Supriyanto, 2011). Inilah solusi sekaligus potensi emas yang dapat dimaksimalkan Indonesia untuk menyambut tamu istimewa, bonus demografi.

UMKM hadir sebagai fasilitator investasi sumber daya manusia yang menuntut inovasi, kreasi, dan menciptakan lapangan kerja sendiri

UMKM hadir sebagai fasilitator investasi sumber daya manusia yang menuntut inovasi, kreasi, dan menciptakan lapangan kerja sendiri. Fleksibilitas UMKM juga dapat menjadi benteng pertahanan dalam melawan terjangan arus fluktuasi ekonomi yang tidak menentu. Tidak dapat dipungkiri, UMKM adalah sektor usaha yang bersifat mandiri, sehingga sangat sesuai untuk dapat mewujudkan Indonesia mandiri dengan produk dalam negeri dalam taju bonus demografi.



6. Pembahasan



Jumlah unit UMKM selalu meningkat setiap tahun diiringi dengan penambahan jumlah tenaga kerja

Eksistensi UMKM memiliki tren yang positif dalam melintasi zona waktu perkembangan zaman yang semakin modern. Jumlah unit UMKM selalu meningkat setiap tahun diiringi dengan penambahan jumlah tenaga kerja yang terlibat pada usaha tersebut. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2014, pada tahun 2000 jumlah unit UMKM adalah 39,7 juta unit dan terus berkembang hingga jumlahnya mencapai 57,9 juta unit pada tahun 2013. Serapan tenaga kerja UMKM jumlahnya juga selalu bertambah setiap tahun, dari yang mula-mula 72,7 juta orang pada tahun 2000 berkembang menjadi 114 juta tenaga kerja pada tahun 2013. Tren positif yang telah diukir oleh UMKM ini membuktikan kesiapannya untuk menyelesaikan tuntutan terserapnya pekerja dan ladang lapangan kerja bagi penduduk usia produktif di Indonesia ketika momentum bonus demografi tiba. Kontribusi besar UMKM dalam menciptakan lapangan pekerjaan dapat turut serta membantu dan memperbaiki kondisi perekonomian di Indonesia terkait hal pengurangan jumlah kemiskinan, pemerataan distribusi pendapatan, serta pembangunan ekonomi daerah.





Gambar 1. Peran UMKM terhadap perekonomian Indonesia

Sumber: KOMINFO

Di sisi lain, UMKM memberikan kontribusi yang cukup besar dalam peningkatan pendapatan per kapita dan kesejahteraan masyarakat. Berdasarkan data dari Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah Republik Indonesia tahun 2010, UMKM berhasil merubah wajah PDB Nasional menjadi lebih baik dengan sumbangan kontribusi terhadap perekonomian Indonesia sebesar 56,22 %, jumlah ini jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kontribusi usaha besar yang berada pada nilai 43,78 %. Keberhasilan tersebut bukan tanpa sebab, menurut Sulistyastuti (2013), banyaknya jumlah UMKM memicu tumbuhnya industri industri kecil baru diiringi pertumbuhan jumlah pengusaha di Indonesia. Dampaknya, pendapatan rumah tangga mengalami peningkatan signifikan yang selanjutnya berimbas pada pendapatan nasional. Sementara itu, apabila kita menilik perhitungan ilmu ekonomi terkait pengukuran pendapatan dan output nasional, diketahui bahwa perubahan Produk Domestik Bruto (PDB) juga akan mempengaruhi pendapatan per kapita suatu negara.



UMKM layaknya sebuah sistem imun tubuh manusia yang memiliki ketahanan luar biasa terhadap faktor eksternal. UMKM dapat bertahan terhadap krisis ekonomi khususnya ketika menghadapi keadaan ekonomi yang kerap mengalami fluktuasi tidak menentu. Hal ini terjadi karena UMKM dianggap sebagai jenis usaha yang tidak memiliki hutang luar negeri dan bersifat bankable atau menggunakan modal sendiri tanpa modal dari bank.

Implikasi pada masa krisis karena fluktuasi ekonomi dan naiknya suku bunga juga tidak berpengaruh terhadap UMKM

Implikasi pada masa krisis karena fluktuasi ekonomi dan naiknya suku bunga juga tidak berpengaruh terhadap UMKM (Pratomo dan Soejodono, 2002 dalam Nurrohmah, 2015). Tidak hanya itu, sebagian besar UMKM menggunakan input yang berasal dari sumber daya lokal namun tetap memiliki orientasi ekspor, sehingga mendukung adanya potensi output produk dalam negeri yang mampu bersaing secara global. Kemandirian yang dimiliki UMKM inilah yang selaras dan sejalan dengan cita-cita nasional, yaitu Indonesia mandiri.

C. PENUTUP

1. Saran

Dilihat dari keseluruhan pemaparan, urgensi esai ini dibentuk dalam mewujudkan kebangkitan ekonomi kreatif Indonesia melalui UMKM dengan





memanfaatkan bonus demografi berupa usia produktif yang ditargetkan mencapai tonggak keemasan di tahun 2045.

Era revolusi 4.0 dan revolusi 5.0 mengantarkan Indonesia sebagai negara yang harus mempersiapkan segala bidang untuk berpacu dalam kemajuan

Era revolusi 4.0 dan revolusi 5.0 mengantarkan Indonesia sebagai negara yang harus mempersiapkan segala bidang untuk berpacu dalam kemajuan dan bangkit dalam krisis pandemi Covid-19 ini terkhususnya di bidang ekonomi. Terlebih upaya tersebut, kedepan diharapkan pemerintah Indonesia dapat memberikan perhatian lebih terhadap Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang menjadi satu satunya kandidat sektor usaha paling mendasar dan dapat menyokong pendapatan masyarakat menengah ke bawah.

2. Kesimpulan

Bonus demografi tak ubahnya sebuah berkah yang dapat menjadi peluang istimewa, bahkan tidak semua negara mendapatkannya. Maka dari itu, bonus demografi semestinya dapat dikelola secara optimal agar momentum emas ini tidak berlalu sia-sia, melainkan menjadi saat yang tepat untuk membangun bangsa menjadi Indonesia mandiri. Salah satu upaya yang dapat ditempuh yaitu melalui UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah). Dari sisi sejarah, UMKM telah terbukti mampu mendongkrak perekonomian bangsa yang terpuruk lemah. Sektor usaha ini juga memiliki kredibilitas yang tinggi





dan mampu menyerap tenaga kerja dalam jumlah yang besar. Karakter penduduk Indonesia yang hidup dalam kegiatan usaha kecil menengah baik pada sektor tradisional maupun modern merupakan kepribadian yang mencerminkan UMKM.

Daftar Pustaka

- Jati, Wasisto Raharjo 2015, 'Bonus demografi sebagai mesin pertumbuhan ekonomi: jendela peluang atau jendela bencana di Indonesia?', *Jurnal Populasi*, vol. 23, no. 1, pp. 1-19.
- Ritonga R. 2015. *Kebutuhan Data Ketenagakerjaan Untuk Pembangunan Berkelanjutan*. Badan Pusat Statistik.
- Srihadi, Endang 2013, 'Bonus demografi : jendela kesempatan atau jendela bencana?', *Update Indonesia*, vol. 7 no. 1, pp. 2-8.
- Sulistiyastuti, Ratih 2013, 'Dinamika Usaha Kecil dan Menengah (UKM) : analisis konsentrasi regional UKM di Indonesia 1999-2001', *Jurnal ekonomi pembangunan*, vol. 9, no. 2, pp. 143-164.
- Supriyanto 2011, 'Pemberdayaan Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) sebagai salah satu upaya penanggulangan kemiskinan', *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, vol. 3, no. 1, pp. 1-16.



Pentingnya Mengetahui Peluang Usaha dalam Teknologi Digital untuk Menuju Ekonomi Kreatif di Era *Society 5.0*

Novitasari



PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, banyak sekali inovasi dan ide yang tertuang terutama pada Mahasiswa di Era 5.0 seperti sekarang. Teknologi yang terus berkembang yang didukung koneksi internet yang semakin cepat sehingga mempermudah para pengguna internet untuk dapat mengakses media dan mencari sumber informasi yang dibutuhkan. Dengan memanfaatkan media teknologi baik digital maupun non-digital yang disertai dengan peningkatan kecepatan koneksi, banyak sekali orang yang berkarya melalui media sosial, serta memanfaatkan media untuk mengenalkan karyanya pada dunia.

Informasi yang didapatkan membawa banyak sekali ide sehingga menggerakkan para pemuda/pemudi untuk berinovasi, dan mampu untuk menyaingi perkembangan dari teknologi yang terus maju, serta untuk





mempermudah penggunaannya dapat mengerjakan semua hal dengan lebih singkat dan cepat, dan membuat penyelesaian pekerjaan yang dihasilkan lebih baik daripada sebelumnya.

Era *society* 5.0 dimana teknologi adalah bagian dari masyarakat itu sendiri dan internet bukan hanya digunakan sekedar berbagi informasi melainkan mampu untuk menciptakan nilai baru, serta mampu untuk menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi di Era yang sebelumnya, untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

BAB II
ISI

2.1 Definisi Ekonomi Kreatif

 **Ekonomi Kreatif merupakan konsep ekonomi yang mengedepankan ide kreativitas**

Ekonomi Kreatif merupakan konsep ekonomi yang mengedepankan ide kreativitas, dan pengetahuan mengenai informasi yang membangun bagi masyarakat sosial terutama pada mahasiswa. Kemampuan mencari informasi dan ide yang dapat membangun inovasi dalam perkembangan di masa sekarang, mampu untuk terus bersaing serta keinginan untuk mengembangkan inovasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan kecepatan koneksi yang sudah tersedia.





2.2 Pengenalan Kegunaan Teknologi Digital



Teknologi digital merupakan sistem yang sangat cepat dalam pengoperasiannya

Teknologi digital merupakan suatu alat yang digunakan tanpa tenaga manusia, secara pengoperasian teknologi digital lebih ke sistem dan mudah dibaca oleh komputer.

Teknologi digital merupakan sistem yang sangat cepat dalam pengoperasiannya. Misalkan: kita dapat menginput suatu data didalam komputer dengan cepat dan praktis, dan data tersebut dapat kita bawa kemana saja tanpa ribet, dibandingkan dengan penyimpanan manual seperti membawa berkas kemana-mana dan hal itu mengakibatkan hilangnya suatu data dengan mudah.

Semua orang pasti sudah mengetahui apa itu teknologi digital, terdapat juga orang yang hanya sekedar mengetahui saja, namun apakah ada dari para pembaca yang memanfaatkan teknologi digital untuk mencari penghasilan? Pasti ada, namun tidak banyak yang mengetahui. Kita harus mengetahui terlebih dahulu apa saja bentuk dari teknologi digital yang akan dapat kita manfaatkan.

1. Media Sosial





Media sosial merupakan suatu aplikasi yang dapat kita gunakan untuk kepentingan seperti berkomunikasi dengan kerabat, teman, dan keluarga.

Media sosial tidak hanya bermanfaat untuk komunikasi saja, namun juga bermanfaat untuk dapat menghasilkan uang

Media sosial tidak hanya bermanfaat untuk komunikasi saja, namun juga bermanfaat untuk dapat menghasilkan uang yaitu dengan memanfaatkan jasa pemasangan iklan dalam media sosial contohnya seperti aplikasi Instagram, Facebook, Telegram, dan Twitter.

Melalui jasa pemasangan iklan tersebut kita dapat menjangkau para pengguna media sosial untuk dapat mengenal produk kita, sehingga dapat membuat orang diluar sana untuk tertarik dengan produk kita

2. Kegunaan Fitur Iklan Google

Iklan merupakan salah satu media promosi produk kita yang paling efektif, dengan memanfaatkan jasa pasang iklan pada media sosial kita sudah bisa mengenalkan produk kita secara luas. Salah satu tempat pemasangan iklan yang paling banyak dikunjungi per detik nya bisa melalui Iklan di Google, mengapa harus di Google?, karena pengunjung Google setiap detiknya sekitar 1 miliar lebih pengunjung, dengan memanfaatkan jasa tersebut sudah pasti banyak yang akan mengenal produk kita.





2.3 Penjelasan Ekonomi Kreatif Digital

Berikut ini terdapat beberapa jenis ekonomi kreatif yang bisa kita coba untuk membangun suatu usaha dalam rumah, dan hanya memanfaatkan koneksi internet serta beberapa media yang digunakan untuk mengenalkan usaha kreatif kita.

1. Jasa pembuatan website (Bisnis Internet)

Usaha ini dapat kita terapkan karena usaha ini merupakan sesuatu yang unik dan tidak membutuhkan modal yang banyak, yang dibutuhkan hanyalah sebuah nama *domain* yang nilainya kurang lebih sekitar Rp50.000; sampai Rp100.000 perbulan, dalam bisnis ini kita tidak membutuhkan dana untuk stok barang, menyewa tempat untuk kantor, membayar gaji karyawan, karena kita dapat memulainya sendiri dirumah dengan bermodalkan komputer dan koneksi internet.



Melalui bisnis internet kita bisa mempromosikan produk kita dengan memanfaatkan Iklan di media sosial

Melalui bisnis internet kita bisa mempromosikan produk kita dengan memanfaatkan Iklan di media sosial yang terdapat sekitar kita, dan memasang *Traffic* agar ada yang berminat pada produk kita.

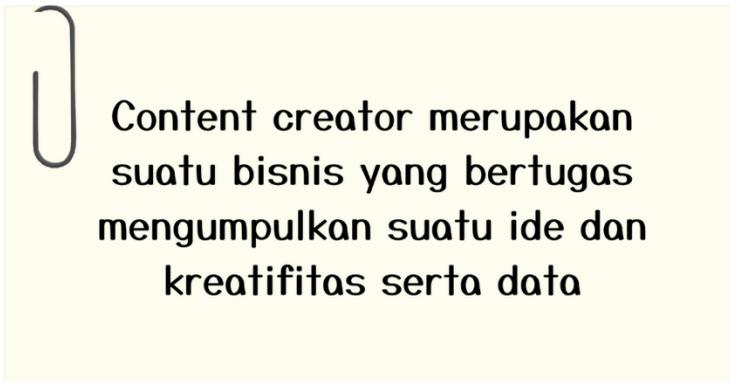
2. Copywriting





Merupakan suatu metode pembuatan materi yang berupa tulisan, dalam Copywriting kita diharuskan untuk mempunyai kreatifitas dalam menulis atau mengembangkan suatu ide yang bisa membuat para pengguna media sosial tertarik dengan produk kita, namun jangan hanya disertai dengan kata-kata saja harus ada gambaran asli mengenai kualitas juga karena itu sangat penting, agar para pelanggan tidak kecewa dengan pelayanan kita.

3. Content Creator



Content creator merupakan suatu bisnis yang bertugas mengumpulkan suatu ide dan kreatifitas serta data

Content creator merupakan suatu bisnis yang bertugas mengumpulkan suatu ide dan kreatifitas serta data dalam melakukan riset mengenai konsep pembuatan karya digital kita agar dapat dipublikasikan di media dengan layak dan membuat para penonton merasa terhibur dengan konten tersebut.

4. Digital Marketing

Digital marketing merupakan kesempatan menjangkau konsumen melalui perangkat, platform, media data, dan teknologi digital. Untuk mengembangkan bisnis kita bisa memanfaatkan berbagai solusi yang tersedia. Salah satu solusi dari digital marketing adalah Google. Google bukan hanya mesin pencari saja namun juga dapat dimanfaatkan sebagai





bisnis.

Berikut ini adalah beberapa saran mengenai digital marketing di Google yang bisa kita manfaatkan untuk mengembangkan Bisnis:

a. Google Bisnisku

Google bisnisku merupakan sebuah fitur pada Google yang diciptakan untuk mempermudah calon pelanggan untuk mengetahui bisnis kita.

b. Google Ads

Google Ads merupakan program periklanan online Google, dalam fitur ini kita dapat membuat iklan online untuk menjangkau pelanggan agar mengenal dan tertarik akan produk serta layanan yang kita tawarkan.

c. Google AdSense



Google AdSense berfungsi untuk mencocokkan iklan dengan situs berdasarkan konten dan pengunjung

Google AdSense berfungsi untuk mencocokkan iklan dengan situs berdasarkan konten dan pengunjung

d. Google Workspace

Google Workspace merupakan layanan berbayar yang dapat digunakan oleh perusahaan untuk meningkatkan produktivitas.





e. Google Cloud Platform

Google Cloud Platform adalah layanan komputasi awan yang berjalan diatas infrastruktur yang sama dan digunakan untuk mengenakan produk internal.

f. Google Analytics

Google Analytics merupakan fitur Google yang digunakan untuk mengetahui berapa banyak *audiens* yang mengunjungi website kita.

g. Google Search Console

Google search console berfungsi untuk meningkatkan keterlihatan situs dihasil pencarian Google dan menampilkan laporan status indeks pada web yang didaftarkan.

5. Fashion



Ekonomi Kreatif yang selalu mengikuti perkembangan zaman setiap tahun salah satunya adalah fashion

Ekonomi Kreatif yang selalu mengikuti perkembangan zaman setiap tahun salah satunya adalah fashion. Fashion merupakan salah satu usaha kreatif yang berhubungan dengan desain pakaian, usaha fashion ini lebih mengutamakan kreativitas dan inovasi serta ditandai dengan banyaknya orang yang menjadikan fashion sebagai bentuk ekspresi diri untuk menggambarkan keindahan diri.





6. Pembuatan Artikel

Artikel merupakan suatu informasi yang sering kita dapatkan di dalam internet, informasi yang sering kita temukan seperti berita yang berupa tulisan. Artikel adalah suatu karangan prosa di dalam media massa dengan pembahasan pokok masalah yang dibahas secara lugas. Artikel bisa dikatakan suatu karangan tertulis dengan tujuan untuk menyampaikan gagasan serta fakta dengan maksud mendidik, menghibur dan meyakinkan pembaca.

7. Handicraft



Handicraft adalah kegiatan seni yang melibatkan kreativitas dan keterampilan tangan

Karya kerajinan tangan yang biasanya disebut dengan *Handicraft* adalah kegiatan seni yang melibatkan kreativitas dan keterampilan tangan untuk mengolah bahan baku yang ditemukan disekitar seperti benda yang tak ternilai namun ketika dibentuk sebagai sesuatu yang bagus dan indah benda tersebut bisa bernilai dan juga estetik.

2.4 Penggabungan Pekerjaan Digital dengan Ekonomi Kreatif

Mahasiswa di Era *society* 5.0 sekarang ini pasti sudah mengetahui apa arti dari kreatifitas sendiri, kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, dan belum ada sebelumnya,





sehingga menarik bagi masyarakat.

Dikalangan mahasiswa zaman sekarang salah satu pekerjaan digital bisa

Dikalangan mahasiswa zaman sekarang salah satu pekerjaan digital bisa dianggap sebagai kreatifitas

dianggap sebagai kreatifitas, kenapa bisa dianggap kreativitas? karena pekerjaan digital jarang sekali orang yang memanfaatkannya, sehingga bisa dikatakan berbeda daripada pekerjaan yang pada umumnya.

Sekarang banyak sekali pekerjaan yang digemari oleh para pemuda/pemudi, salah satu jenis pekerjaan itu adalah pekerjaan digital seperti jasa pembuatan website, jasa pemasangan iklan, copywriting, Content Creator, Digital Marketing, Fashion, Handicraft, dan pembuatan artikel dll, sehingga banyak masyarakat yang membutuhkan pekerjaan digital tersebut, karena dapat dikerjakan kapan saja dan dimana saja, tanpa harus berpacu dengan tempat kerja, karena hanya dengan memanfaatkan kecepatan koneksi internet, kita juga akan mampu untuk mengikuti alur perkembangan zaman yang semakin maju.

Banyaknya manfaat dari teknologi digital tersebut sehingga menimbulkan banyak sekali pesaing dalam pekerjaan tersebut.





Dibalik banyaknya minat mengenai pekerjaan digital namun masih saja terdapat masyarakat yang masih belum mengetahui

Dibalik banyaknya minat mengenai pekerjaan digital namun masih saja terdapat masyarakat yang masih belum mengetahui pekerjaan digital tersebut, sehingga membutuhkan sosialisasi mengenai pengenalan manfaat dari teknologi digital tersebut.

Pekerjaan digital dan ekonomi kreatif sangat berkaitan karena pekerjaan tersebut lebih banyak menggunakan *skill*, kemampuan dan kreatifitas, hingga kita mampu menghadapi kemajuan teknologi supaya kita bisa menciptakan usaha yang berbeda dari usaha biasanya yang hanya memanfaatkan tenaga manusia secara manual. Melalui literasi kita bisa mengetahui informasi mengenai perkembangan teknologi digital dengan memanfaatkan koneksi internet hingga kita bisa berinovasi dan membangun kreatifitas dalam perekonomian.

2.5 Peran Mahasiswa dalam mengenalkan Ekonomi Kreatif pada masyarakat umum

Ekonomi kreatif seringkali dikaitkan dengan ide, kreativitas, dan pengetahuan sebagai aset utama dalam menggerakkan ekonomi. Tujuan dari





usaha kreatif sendiri adalah untuk mencari peluang baru yang lebih baik dan dapat memanfaatkan kemajuan dari teknologi agar bisa mengimbangi kemajuan dari teknologi digital.

Pentingnya peran mahasiswa sekarang untuk mengetahui peluang ekonomi kreatif karena selain untuk meningkatkan perekonomian Indonesia.

Tidak hanya sekedar mengetahui saja namun Mahasiswa harus bisa menerapkannya untuk memberikan contoh kepada masyarakat luas

Tidak hanya sekedar mengetahui saja namun Mahasiswa harus bisa menerapkannya untuk memberikan contoh kepada masyarakat luas. Peran Mahasiswa yang sangat penting bagi masyarakat dalam menyalurkan pengetahuan dan informasi serta juga menjadi sarana untuk melakukan pengenalan dan pelatihan mengenai ekonomi kreatif pada masyarakat umum, hingga Mahasiswa merupakan salah satu tokoh yang bisa dijadikan sandaran bagi peningkatan kemajuan suatu bangsa.

Kekuatan ekonomi kreatif lebih bertumpu pada keunggulan sumber daya manusia yang berasal dari ide-ide kreatif pemikiran. Diharapkan Mahasiswa ini mampu memberikan pelatihan yang memanfaatkan kreatifitas seperti menjadikan barang yang tak bernilai menjadi barang yang mempunyai daya jual yang tinggi.





Profesi yang mengharuskan seseorang memiliki daya kreatifitas tinggi adalah wirausaha

Profesi yang mengharuskan seseorang memiliki daya kreatifitas tinggi adalah wirausaha, oleh karena itu mahasiswa mampu melakukan pengembangan ekonomi kreatif ini, dan secara tidak langsung dapat mengarahkan dan memotivasi untuk menjadi seorang wirausaha.

BAB III PENUTUP

3.1 Saran

Harapan kedepannya semoga para Mahasiswa terutama saya sendiri agar dapat terus mengembangkan dan melatih skil dengan cara mempelajari pengetahuan yang belum pernah kita pelajari sebelumnya, dan tidak menutup keinginan untuk terus belajar, serta mampu untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dan bisa menjadi panutan bagi para pembaca untuk terus berkarya dan belajar.

3.2 Kesimpulan

Ekonomi Kreatif merupakan konsep ekonomi yang mengedepankan ide kreativitas, dan pengetahuan mengenai informasi yang membangun bagi masyarakat sosial terutama pada mahasiswa. Dengan memanfaatkan





secara pengoperasian teknologi digital lebih ke sistem dan mudah dibaca oleh komputer

Teknologi digital yang merupakan suatu alat yang digunakan lebih ke internet dalam hal pekerjaan tanpa dilakukan manual dengan tenaga manusia, secara pengoperasian teknologi digital lebih ke sistem dan mudah dibaca oleh komputer. Teknologi digital merupakan sistem yang sangat cepat dalam pengoperasiannya, hingga kita dapat mengetahui manfaat dan apa saja perantara kita untuk dapat menjalankannya dan usaha untuk mewujudkannya.

Melalui literasi mengenai penggabungan dari Pekerjaan Digital dengan Ekonomi Kreatif, karena pekerjaan digital jarang sekali orang yang memanfaatkannya, sehingga bisa dikatakan berbeda dari pada pekerjaan yang pada umumnya. Sekarang banyak sekali pekerjaan yang digemari oleh para pemuda/pemudi, salah satu jenis pekerjaan itu adalah pekerjaan digital seperti jasa pembuatan website, jasa pemasangan iklan, copywriting, Content Creator, Digital Marketing, Fashion, Handicraft, dan pembuatan artikel dll, sehingga banyak masyarakat yang membutuhkan pekerjaan digital tersebut, karena dapat dikerjakan kapan saja dan dimana saja, tanpa harus berpacu dengan tempat kerja, melalui pekerjaan tersebut kita juga bisa mengikuti alur dari perkembangan, karena hanya dengan memanfaatkan kecepatan koneksi internet, serta kita juga mampu untuk mengikuti alur perkembangan zaman





yang semakin maju, hingga memberikan pengaruh yang sangat positif bagi generasi yang sekarang dan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Farananda.com. 2020. Ekonomi Kreatif Jadi Tulang Punggung Perekonomian Era 5.0. Pengamat: Perlu Dukungan Kekayaan Intelektual.

<https://www.google.com/search?q=Farananda.com+Ekonomi+Kreatif+jadi+tulang+punggung&oq=Farananda.com+Ekonomi+Kreatif+jadi+tulang+punggung&aqs=chrome..69i57.21263j0j1&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

Republika.co.id.2021. 7 Peluang Bisnis Bidang Teknologi di Era *Society* 5.0.

<https://www.republika.co.id/berita/qtifce374/7-peluang-bisnis-bidang-teknologi-di-era-society-5-0>

Blog.amartha.com.2021. Ini 5 Contoh Ekonomi Kreatif yang ada di Indonesia.

<https://www.google.com/search?q=Blog.amartha.com.2021.+Ini+5+Contoh+Ekonomi+Kreatif+yang+ada+di+Indonesia>

Kompas.com. 2021. Apa Itu Copywriting: Definisi, Tugas, Jenis, dan Contohnya.

<https://money.kompas.com/read/2021/10/07/082846126/apa-itu-copywritingdefinisi-tugas-jenis-dan-contohnya?page=all>

Gramedia.com. 2021. Pengertian Prospek Kerja dan Cara Menjadi Content Creator.

<https://www.google.com/search?q=Gramedia.com.+2021.+Pengertian+Prospek+Kerja+dan+Cara+Menjadi+Content+Creator>

Redaksi OCBC NISP. 2021. Apa Itu Digital Marketing? Ini Kelebihan, Jenis, dan Contohnya.

<https://www.google.com/search?q=Redaksi+OCBC+NISP.+2021.+Apa+Itu>





+Digital+Marketing%3F+Ini+Kelebihan%2C+Jenis%2C+dan+Conto
hnya.

Sri Eka Puji Rahayu. 2011. Potensi Industri Kreatif Bidang Fashion.

<https://www.google.com/search?q=Sri+Eka+Puji+Rahayu.+2011.+Potensi+Industri+Kreatif+Bidang+Fashion.>

Salma Bumi Putri Ayu. 2021. Industri Kreatif Di Bidang Fashion.

<https://www.google.com/search?q=Salma+Bumi+Putri+Ayu.+2021.+Industri+Kreatif+Di+Bidang+Fashion.>

Faozan Tri Nugroho.2021. Pengwrtian Artikel Ciri-ciri, Tujuan, Manfaat, Kaidah, Kebebasan.

<https://www.bola.com/ragam/read/4501902/pengertian-artikel-ciri-ciri-tujuanmanfaat-kaidah-kebahasaan-dan-strukturnya-yang-perlu-diketahui>

Beritabisnis.2021. Manfaat dari Ekonomi Kreatif bagi Kehidupan Masyarakat.

<https://www.google.com/search?q=Beritabisnis.2021.+Manfaat+dari+Ekonomi+Kreatif+bagi+Kehidupan+Masyarakat.>

Andry Salim. Imaacademy. 2015. The Internet Milionaire-Media Pressindo, Jl. Kelapa Hijau No.22.

Jefferly Helianthusonfri.2019. Belajar Sosial Media Marketing-Kompas Gramedia.Jakarta.

Jefferly Helianthusonfri. 2022. 7 Aplikasi Digital Marketing Terbaik Google Kompas Gramedia. Jakarta.

Ira Oktaviani. 2020. Ekonomi Kreatif Bagi Generasi Muda.

https://www.google.com/search?q=pengaruh+ekonomi+kreatif+bagi+mahasiswa&ei=GaVHYuH0HLzcz7sPx8mKiAs&ved=0ahUKEwih5d3m_T2AhU87nMBHcekArEQ4dUDCA0&uact=5&oq=pengaruh+ekonomi+kreatif+bagi+mahasiswa.





Online Advertising: Upaya dalam Mendukung Keterampilan Mahasiswa di Bidang Kepenulisan melalui Integrasi Media Sosial Menuju Ekonomi Kreatif Indonesia Tahun 2045

Adipura Arya Kangsadewa



PENDAHULUAN

Ekonomi merupakan sektor yang dapat menopang berdirinya sebuah negara. Tanpa adanya ekonomi, negara akan mengalami kesulitan dalam hal merencanakan sebuah pembangunan yang dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat berupa akses-akses tertentu. Di Indonesia sendiri, sektor ekonomi merupakan sektor yang paling diprioritaskan pada saat ini. Karena sebagaimana kita ketahui, Indonesia masih berjarak diantara banyaknya negara-negara berkembang yang memerlukan berbagai macam pembangunan baik berupa infrastruktur maupun Sumber Daya Manusia (SDM) untuk dapat dicap menjadi negara yang maju. Oleh sebab itu, pemerintah





sebagai pemangku kekuasaan perlu untuk menciptakan inovasi baru pada sektor ekonomi sehingga negara ini tidak akan tertinggal dengan negara-negara lainnya. Salah satu inovasi yang sedang gencar-gencarnya diterbitkan oleh pemerintah adalah berupa Ekonomi Kreatif.

Ekonomi Kreatif adalah suatu konsep untuk merealisasikan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan berbasiskan kreativitas.¹ Menurut Hawskin mendefinisikan bahwa ekonomi kreatif sebagai kegiatan ekonomi yang mengharapkan *input* dan *output*-nya berupa sebuah gagasan.² Akan tetapi, ekonomi kreatif di Asia Tenggara pada saat ini belum menjadi sebuah tren bagi pemerintah dan masyarakatnya. Di Indonesia tersendiri, data survei menunjukkan bahwa ekspor ekonomi kreatif di Indonesia memiliki persentase paling besar dari wilayah Jawa Barat sebesar 33,56%, diikuti oleh daerah Jawa Timur sebesar 20,85%, Banten 15,56%, Jawa Tengah 14,02%, Jakarta 10,50%, Kepulauan Riau 1,89%, Bali 1,32%, DIY 1,26%, Sumatera Utara 0,28%, dan Riau 0,45%.³ Angka tersebut masih tergolong kecil apabila pemerintah Indonesia ingin meningkatkan perekonomian negara melalui konsep ekonomi kreatif.

Perlu adanya strategi dalam mendukung konsepekonomi kreatif di Indonesia.

Maka oleh karena itu, perlu adanya strategi dalam mendukung konsep ekonomi kreatif di Indonesia. Salah satunya berkenaan dengan peran Mahasiswa sebagai agen perubahan (*agent of change*) yang dapat merubah





kondisi negara untuk menjadi lebih baik berdasarkan pemikiran kritisnya. Mereka perlu diberikan “wadah” sehingga potensi yang mereka miliki tidak akan terbuang sia-sia. Salah satu potensi yang dimiliki oleh Mahasiswa adalah pada bidang kepenulisan. Bidang kepenulisan dapat dinyatakan sebagai potensi yang dimiliki setiap Mahasiswa. Bagaimana tidak, menulis merupakan sebuah kewajiban yang perlu dikuasai oleh setiap Mahasiswa sebagai alat pemenuhan tugas-tugas mata kuliah bahkan tugas akhir seperti halnya skripsi, tesis dan disertasi. Singkatnya, Mahasiswa yang memiliki keterampilan dalam bidang kepenulisan merupakan sebuah “aset emas” yang dapat menjadi pilar pembangunan perekonomian negara.

Bagi Mahasiswa yang memiliki keterampilan dalam bidang

Bagi Mahasiswa yang memiliki keterampilan dalam bidang kepenulisan

kepenulisan, menulis dapat menjadi kegiatan yang menghasilkan baik berupa keuntungan maupun pengalaman. Karena dengan keterampilan menulis yang mereka miliki, Mahasiswa dapat menjual tulisan-tulisan mereka kepada media-media berita. Namun, tidak sedikit dari golongan Mahasiswa yang menganggap bahwa hal tersebut terasa sulit untuk dilakukan karena jarang sekali untuk ditemui media

media yang membuka lowongan menulis bagi para Mahasiswa. Sehingga, perlu adanya opsi lain untuk dapat menyalurkan keterampilan Mahasiswa di bidang kepenulisan yaitu melalui kerjasama antara Pelaku Usaha dan





Mahasiswa dengan tujuan untuk memperkenalkan produk melalui periklanan daring atau *online advertising*. Strategi ini juga didukung oleh integrasi media sosial dalam hal pelaksanaannya dengan tujuan untuk menjangkau segmentasi pasar secara lebih luas.

PEMBAHASAN

***Online Advertising*: "Definisi dan Integrasinya melalui Media Sosial"**

Periklanan daring atau online advertising adalah strategi periklanan yang menggunakan platform media digital sebagai acuan dalam teknis pelaksanaannya

Periklanan daring atau *online advertising* adalah strategi periklanan yang menggunakan platform media digital sebagai acuan dalam teknis pelaksanaannya. Lebih jelasnya, *online advertising* merupakan semua aspek media pemasaran yang telah didukung oleh penggunaan akses internet dalam hal pengoperasiannya. Strategi periklanan tersebut dinyatakan sangat efektif untuk digunakan karena dapat melakukan banyak penyesuaian seperti halnya penentuan *budget* yang sesuai dengan target *audience*.⁴ Penyesuaian yang dimaksud adalah penyesuaian seperti layaknya umur dan jenis kelamin konsumen. Melalui *online advertising*, iklan produk ataupun jasa dapat disesuaikan untuk mendapatkan *traffic* yang lebih tinggi dengan melalui perantara *website* ataupun media sosial. Sehingga, dapat untuk memangkas waktu dan biaya operasional dalam suatu kegiatan usaha.





Dalam mengoptimalkan *online advertising*, terdapat sebuah metode atau strategi yang dapat untuk diterapkan pada saat ini. Salah satunya adalah dengan melalui integrasi media sosial seperti layaknya Instagram, Facebook, Twitter dan sebagainya. Pernyataan tersebut didukung berdasarkan laporan dari *We Are Social*, jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak 191 juta orang pada awal tahun 2022, jumlah itu meningkat sebesar 12,35% jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya.⁵ Oleh sebab itu, media sosial dapat menjadi sarana pendukung yang paling efektif dalam mengoptimalkan strategi *online advertising* berkat penggunaanya yang terlampau sangat banyak. Dalam proses integrasi melalui media sosial, Pelaku Usaha dapat memanfaatkan keterampilan Mahasiswa untuk membentuk *branding* yang baik atas usahanya. Melalui peran Mahasiswa ini, Pelaku Usaha dapat memanfaatkan efektivitas media sosial sebagai sarana untuk mempromosikan produk atau jasanya dengan baik karena sebagaimana mana kita ketahui, Mahasiswa pada saat ini terdiri atas generasi milenial yang mahir dalam menggunakan media sosial sehingga dapat digunakan sebagai perantara untuk memberikan informasi produk atau jasa dengan baik kepada calon konsumen.



Pelaku Usaha dapat menjalin kerjasama dengan para Mahasiswa untuk dapat memudahkan mereka dalam menentukan target konsumen

Dalam perencanaan ini, pelaku Usaha dapat menjalin kerjasama dengan para Mahasiswa untuk dapat memudahkan mereka dalam menentukan



target konsumen. Sehingga, konten yang telah dibuat dapat disebarakan secara lebih efisien. Melalui kerja sama tersebut juga, Pelaku Usaha dapat memberlakukan sistem kontrak kepada para Mahasiswa yang bermaksud untuk menjaga konsistensi para Mahasiswa dalam menciptakan sebuah konten iklan melalui integrasi media sosial sesuai dengan kemampuannya. Pelaku Usaha juga dapat menerapkan sistem *freelance* untuk dapat disesuaikan dengan jadwal mata kuliah para Mahasiswa.

Berikut merupakan contoh *online advertising* melalui integrasi media sosial yang dapat mendukung keterampilan Mahasiswa di bidang kepenulisan:



Gambar 1. Contoh *online advertising* di media sosial

(Contoh *Online Advertising*, photo by @cosmicclothes from instagram).

Perlu untuk diketahui, Pelaku Usaha juga perlu untuk memberikan arahan kepada Mahasiswa dalam hal menentukan kompilasi calon konsumen pada platform media sosial agar sesuai dengan ketentuan yang ada. Maksudnya, konten yang dibuat melalui keterampilan Mahasiswa harus bisa untuk memperkenalkan produk, jasa, maupun *brand* yang ditawarkan.





Terdapat beberapa tahapan yang yang dapat dilakukan oleh pelaku usaha seperti; perencanaan, pelaksanaan, pengawasan dan evaluasi agar konten yang dibuat dapat menarik perhatian para konsumen. Hal paling utama dalam memaksimalkan *online advertising* adalah melalui hasil evaluasi mulai dari perencanaan hingga sampai pengawasan. Fungsi tersebut perlu untuk dilakukan sebagai upaya dalam menimbulkan kesinambungan usaha yang lebih baik. Sehingga, produk atau jasa dapat lebih dikenal secara umum.

PENUTUP

Online advertising dapat dikatakan sebagai strategi yang dapat mendukung keterampilan Mahasiswa di bidang kepenulisan.

Hemat penulis, *online advertising* dapat dikatakan sebagai strategi yang dapat mendukung keterampilan Mahasiswa di bidang kepenulisan. Karena, strategi ini dapat dikaitkan sebagai babak baru dalam sistem perekonomian di Indonesia. Karena sebagaimana kita ketahui, peralihan era *society* 5.0 pada saat ini memungkinkan setiap masyarakat untuk menggunakan ilmu pengetahuan yang berbasiskan teknologi digital untuk dapat menjalani kehidupan secara lebih mudah dan praktis. Sama halnya ketika menghadapi era Industri 4.0, dalam menghadapi 5.0 juga dibutuhkan penyesuaian agar pemerintah dan masyarakat tidak akan salah langkah berdasarkan dengan





kebijakan-kebijakan dan regulasi yang mendorong pertumbuhan industri secara lebih terbarukan.

Dalam hal ini, berkaitan juga dengan integrasi media sosial yang seharusnya dapat menjadi langkah pemerintah untuk mencapai inovasi dalam sektor perekonomian. Media sosial dengan berbagai macam manfaat didalamnya dapat menjadi opsi terbaik apabila dapat digunakan secara lebih optimal. Namun, semua pihak perlu untuk memiliki pengetahuan yang ekstra sehingga pemanfaatan media sosial akan memiliki nilai yang baik. Selanjutnya, pemerintah juga memiliki kewajiban untuk menjaga semangat para Mahasiswa untuk menopang percepatan pembangunan negara. Maksudnya, media sosial harus menjadi ajang bagi para Mahasiswa Indonesia untuk menunjukkan talenta mereka sehingga tidak sekedar hanya menjadi tempat berbagi informasi semata. Terutama bagi Mahasiswa yang memiliki keterampilan di bidang kepenulisan.

Reformasi perekonomian yang berasal dari dukungan terhadap Mahasiswa di bidang kepenulisan akan berdampak pada terciptanya sistem perekonomian gaya baru

Akhir kata, reformasi perekonomian yang berasal dari dukungan terhadap Mahasiswa di bidang kepenulisan akan berdampak pada terciptanya sistem perekonomian gaya baru. Hal ini juga didukung oleh pernyataan Menurut Howkins yang menyebutkan bahwa ekonomi baru telah muncul seputar ekonomi kreatif yang dikendalikan oleh hukum kekayaan intelektual





seperti paten, hak cipta, merek, royalti dan desain (Sugiarto, 2018). Mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa juga perlu untuk mengetahui bahwa konsep ekonomi kreatif melalui strategi pemasaran daring atau *online advertising* mengundang mereka untuk berpartisipasi menuju era yang lebih baik. Mereka diundang untuk tidak lantas berpangku tangan hanya kepada pemerintah saja, melainkan perlu untuk melakukan tindakan kreatif yang kiranya dapat diterapkan dalam dunia nyata.

DAFTAR PUSTAKA

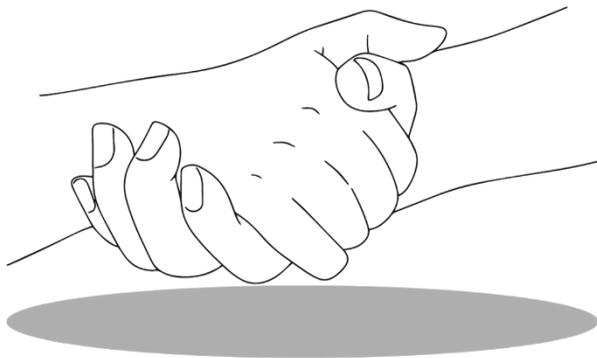
- Damayanti, N., 2021. *Online Advertising adalah Salah Satu Strategi Pemasaran yang Efektif*. [Online] Available at: www.toffeedev.com [Accessed 29 3 2022].
- Mahdi, M. I., 2022. *Pengguna Media Sosial di Indonesia Capai 191 Juta pada 2022*. [Online] Available at: <http://dataindonesia.id> [Accessed 30 3 2022].
- Marlinah, L., 2017. Meningkatkan Ketahanan Ekonomi Nasional melalui Pengembangan Ekonomi Kreatif. *Cakrawala*, XVII(2), p. 260.
- Purnomo, R. A., 2016. *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*. 1st ed. Surakarta: Ziyad Visi Media.
- Sugiarto, E. C., 2018. *Ekonomi Kreatif Masa Depan Indonesia*. [Online] Available at: <http://setneg.go.id> [Accessed 2 4 2022].
- Zamzami, D. A., 2018. Determinan Penerimaan Daerah dan Pertumbuhan Ekonomi terhadap Pengembangan Ekonomi Kreatif di Provinsi Jambi. *Jurnal Paradigma Ekonomika*, XIII(1), p.38.





Sinergi Pemuda Indonesia Menghadapi Transformasi Budaya Era *Society* 5.0

Nisrina Sausan



Zaman yang seiring waktu bergerak dengan pesat, mendorong manusia untuk senantiasa menyesuaikan kehidupan dengan peradaban dunia yang dinamis. Dalam hal ini, masyarakat tengah disibukkan dengan segala persiapan memasuki fase yang serba digital yaitu era *society* 5.0. *Society* 5.0 merupakan sebuah konsep yang memadukan kehidupan manusia dengan system teknologi untuk memudahkan manusia dalam menghadapi permasalahan sosial baik dunia nyata maupun dunia maya. Konsep ini telah diimplementasikan oleh Jepang sebagai pemrakarsa *society* 5.0 dalam merespons revolusi teknologi yang semakin canggih untuk menjadikan manusia sebagai “center” pengendali atas lalu lintas peradaban dunia. *Society* 5.0 membuat dunia menjadi terhubung satu sama lain tanpa mengenal batas (*borderless*) dengan kecerdasan buatan yang memiliki kemampuan canggih untuk memberi feedback ke ruang fisik pada manusia. Hal ini tentu menjadi perbincangan dunia. Di tengah realita kehidupan bahwa masih banyak orang yang gagap teknologi (*gaptek*) dalam memakai produk teknologi.





Society 5.0 mengenalkan konsep sebagai langkah memelihara keteraturan lima unsur kehidupan manusia yakni, Emosional, Fisikal, Intelektual, Sosial, dan Spiritualitas. Dalam masyarakat 5.0, yang menjadi fokus utama adalah pemanfaatan teknologi oleh masyarakat dengan pertimbangan aspek kehidupan secara menyeluruh. Namun dalam pelaksanaannya, seringkali perkembangan teknologi kurang memperhatikan dari sisi kemanusiaan.

Aktualisasi transformasi digital secara keseluruhan diperlukan oleh suatu bangsa sebagai modal menghadapi persaingan teknologi di dunia.

Aktualisasi transformasi digital secara keseluruhan diperlukan oleh suatu bangsa sebagai modal menghadapi persaingan teknologi di dunia. Terlebih dengan keadaan pandemi sejak 2020, teknologi menjadi jalan keluar untuk jutaan manusia dalam menjalankan kehidupan. Sebagai upaya bertahan hidup, adaptasi teknologi menjadi sebuah keharusan yang berkelanjutan, baik setelah pandemi. Namun, keterpaksaan adaptasi ini justru memperkokoh kesiapan negara dalam mengikuti transformasi era digital. Proses transformasi digital juga memberikan berbagai dampak dalam kehidupan masyarakat, termasuk salah satunya penurunan eksistensi budaya Indonesia yang harus berhadapan dengan maraknya budaya asing.

Secara tidak langsung, perkembangan zaman juga membawa budaya luar masuk, dan mempengaruhi gaya kehidupan terutama di kalangan





pemuda. Pemuda diharapkan untuk memfilterisasi budaya asing yang bertentangan dengan budaya lokal, karena budaya ibarat rem dan mesin yang bisa menjadi pendorong dan penghambat. Bagi Indonesia yang kaya akan keberagaman, budaya menjadi pemersatu bangsa untuk hidup dalam keharmonisan. Sebagai garda terdepan dalam pembangunan, peran aktif dari pemuda diperlukan untuk mempertahankan identitas diri bangsa majemuk yang berkualitas di mata dunia. Dalam menggalakkan kebudayaan lokal, pemuda dapat memberi dampak pada generasi selanjutnya untuk tetap menjaga dan melestarikan budaya daerah seiring berkembangnya zaman.

Era modern yang serba canggih membuat segala hal terasa lebih



**Era modern yang serba
canggih membuat segala hal
terasa lebih mudah, dimana
dapat menjadi sebuah peluang
sekaligus ancaman bagi
masyarakat.**

mudah, dimana dapat menjadi sebuah peluang sekaligus ancaman bagi masyarakat. Pada kenyataannya kini pemuda penerus bangsa lebih memilih menonton film asing dibanding buatan lokal, menjadi kaum *phone addict* yang enggan berinteraksi melalui dunia nyata, membuat diri pemuda menjadi lebih jauh dan tak terjangkau akan budaya lokal. Hal tersebut diakibatkan oleh perspektif pemuda yang menganggap kebudayaan lokal merupakan budaya orang kolot dan cenderung statis. Jika perspektif tersebut meluas, maka usaha dalam mempertahankan kearifan lokal bangsa Indonesia akan lebih sulit.





Berbagai pengaruh yang dapat melunturkan nilai-nilai budaya dan kebiasaan anak muda seperti generasi muda di Indonesia tentunya menjadi masalah yang serius dan cukup mengkhawatirkan, terutama dalam pelestarian budaya lokal yang semakin menurun akibat perkembangan yang pesat. Dari kehidupan yang semakin modern dan jauh dari implementasi nilai-nilai budaya yang dilakukan selama ini, Pemberdayaan budaya dan suku tidak begitu penting bagi sebagian besar generasi muda seperti anggapan mereka terkait satu sama lain terhadap budaya yang ada dan kegiatan sosial yang kurang termotivasi.



Tidak hanya itu, sikap individualisme juga kian mewabah seiring dengan modernisasi komunikasi melalui ruang digital.

Tidak hanya itu, sikap individualisme juga kian mewabah seiring dengan modernisasi komunikasi melalui ruang digital. Dalam budaya Indonesia, sikap ini tentunya bertentangan dan dapat menggoyahkan budaya gotong-royong dan kebersamaan yang sejak lama ditanamkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam menangani dampak dari perkembangan digital yang dapat menggerus identitas warga Indonesia, perlu dilakukan upaya untuk meminimalisir ancaman dan mempertahankan identitas kebudayaan Indonesia. Penerapan nilai-nilai budaya dalam kehidupan selaras dengan ungkapan Franklin "Melatih generasi pemuda untuk menjalankan tanggung





jawab dan budi pekerti menjadi hal yang terutama dan sangat penting daripada yang lain.”. Pendapat tersebut menjadi acuan bahwa nilai-nilai budaya menjadi penentu arah kemajuan bangsa Indonesia.

Arus perkembangan teknologi era 5.0 yang kian melesat, harus

Arus perkembangan teknologi era 5.0 yang kian melesat, harus didampingi dengan keteguhan tekad dalam memegang tanggung jawab untuk budaya Indonesia.

didampingi dengan keteguhan tekad dalam memegang tanggung jawab untuk budaya Indonesia. Dalam hal ini, sikap dan moral generasi pemuda adalah kunci terpenting dalam pembentukan karakter. Sebagai generasi penerus yang berkualitas, tentunya perlu mengetahui batasan dalam penggunaan teknologi, berperilaku etis saat menjelajahi jejaring sosial dan memfilterisasi budaya asing yang masuk. Oleh karena itu, generasi muda untuk menjalankan perannya demi kemajuan bangsa Indonesia di masa depan dengan sebaik-baiknya. Budaya lokal yang ada perlu dilestarikan dan dapat dijadikan pedoman oleh para pemuda untuk melestarikan jati diri bangsa Indonesia.

Era *society* 5.0 menyadarkan warga negara akan kewajibannya untuk lebih peduli dan senantiasa mengangkat kebudayaan lokal menjadi karakter bangsa Indonesia untuk bersaing dengan budaya luar seiring berkembangnya zaman. Maka sebagai generasi yang memiliki jiwa empati dan nasionalisme yang tinggi, pemuda mengemban peran sebagai garda





terdepan untuk membangun bangsa menuju perubahan yang lebih baik mengikuti transformasi era digitalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M.M. 2020. Kekuatan Nilai-nilai Pancasila dalam Membangun Kepribadian Masyarakat Indonesia. *Al Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*. 15 (1)
- Adha, M. M., Ulpa, E. P., Johnstone, J. M., Cook, B. L. 2019. Pendidikan Moral pada Aktivitas Kesukarelaan Warga Negara Muda (Koherensi Sikap Kepedulian dan Kerja sama Individu): *Journal of Moral and Civic Education*, 4 (1), 28-37.
- Prasetyo, B., dan Trisyanti, U. 2018. Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial. *Jorunal of Proceeding Series*, 5
- Taufik, A. 2010. Pemuda dan Perubahan Sosial. Jakarta: Jalan Sutra





Improvisasi Aplikasi Wattpad Menuju Transformasi Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis di Kalangan Mahasiswa

Silka Khairana Rahman



Indonesia merupakan negara persentase penduduknya memiliki tingkat minat baca yang memprihatinkan. Berdasarkan rekomendasi dari World Economic Forum tahun 2015, keterampilan abad ke-21 yang harus dimiliki oleh masyarakat dunia adalah literasi dasar, kompetensi, karakter. Bagi mahasiswa, literasi dasar merupakan elemen penting dalam mengoptimalkan kemampuan dalam membaca dan menulis di kalangan mahasiswa sebagai garda terdepan dalam perubahan bidang pendidikan dituntut untuk melek teknologi.

Berdasarkan data *World's Most Literature Nation* yang dilakukan oleh Central Connecticut State University Amerika Serikat yang dirilis pada awal tahun 2017 dimana Indonesia menempati urutan ke-60 dari 61 negara partisipan survei dalam hal kemampuan literasi (Central Connecticut State University Amerika Serikat, 2017). Hal ini sangat berpengaruh terhadap





kualitas pendidikan di Indonesia.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat baca mahasiswa dikarenakan sarana/media membaca yang minim. Media membaca yang masih sedikit membuat mahasiswa sulit untuk mengembangkan minatnya untuk membaca.

 **membaca membutuhkan adanya buku yang bermutu serta eksistensi dalam menunjang proses literasi**

Sedangkan membaca membutuhkan adanya buku yang bermutu serta eksistensi dalam menunjang proses literasi. Oleh karena itu, keberadaan sarana membaca (perpustakaan/taman baca) yang memadai bisa memicu munculnya semangat membaca serta menghasilkan karya yang bermutu di kalangan mahasiswa. Namun, tidak banyak lembaga atau tempat umum yang menyediakan fasilitas tersebut.

Sama halnya dengan keterampilan menulis, sebagian mahasiswa menganggap hal yang membosankan. Banyak dari mereka yang memiliki ide cemerlang yang ditunjang dengan pengetahuan dan pengalaman banyak tetapi mereka tidak bisa menuangkannya dalam bentuk tulisan. Hingga saat ini kebiasaan menulis tidak dilirik mahasiswa. Padahal menulis mampu meningkatkan kemampuan mengolah kata menjadi sebuah tulisan untuk menuangkan ide. Melalui keterampilan menulis, mahasiswa dapat mengembangkan kreativitasnya. Faktor yang mempengaruhi rendahnya





menulis adalah tidak semua karya yang diterbitkan. Sehingga penerbit-penerbit mayor memberikan kriteria penilaian buku yang hendak diterbitkan secara ketat. Banyak penulis merasa kesulitan memasukan buku ke penerbit mayor. Terutama penulis pemula yang notabeneanya baru dari segi pengalaman masih sangat minim.

Didukung oleh data UNESCO minat baca Indonesia hanya 0.001%



**Didukung oleh data UNESCO
minat baca Indonesia hanya
0.001%**

yang artinya dari 1000 masyarakat Indonesia hanya terdapat 1 orang gemar membaca. Sedangkan infrastruktur Indonesia lebih unggul dibandingkan negara lain yang dikenal dengan gawai. Namun, masyarakat Indonesia tidak menggunakannya dengan bijak, mereka cenderung lebih aktif di media sosial. Rendahnya minat literasi menyebabkan berita di media sosial mudah tersebar karena tidak ada pondasi pemahaman tentang berita yang disebar. Menyebabkan hoax (berita bohong) sering terjadi di Indonesia.

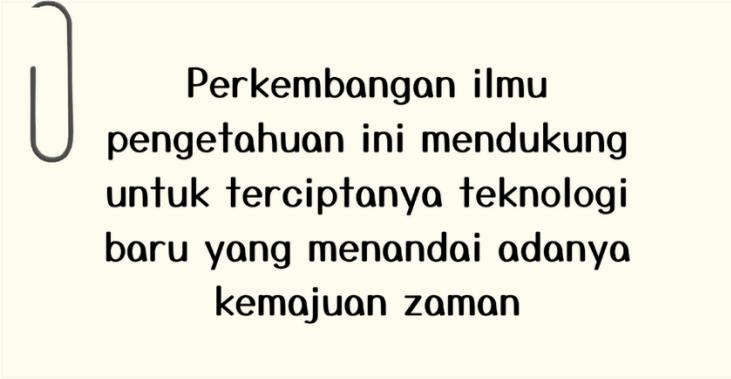
Salah satu program pemerintah dalam meningkatkan minat membaca di Indonesia adalah dengan menggalakkan program literasi, program ini diwujudkan dengan memberlakukan Gerakan Literasi Nasional (GLN). Gerakan Literasi Nasional merupakan upaya pemerintah untuk memperkuat sinergi antar unit utama pelaku gerakan literasi dengan menghimpun semua potensi dan memperluas keterlibatan publik dalam menumbuhkembangkan





dan membudayakan literasi di Indonesia. Dengan kemampuan literasi yang tinggi akan menjamin kecepatan dalam mengikuti perkembangan zaman.

Ilmu pengetahuan terus menerus berkembang dari masa ke masa.



Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman

Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Hingga saat ini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan. Perkembangan teknologi terus berlangsung dan berkembang pesat dan semakin canggih. Pemanfaatan teknologi di media sosial juga berperan dalam mengoptimalkan sinergi literasi di kalangan mahasiswa.

Perkembangan era digital saat ini ditandai semakin masifnya ilmu pengetahuan dalam literasi digital. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat akan lebih memudahkan pelajar dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan literasi di Indonesia. Literasi ini diartikan sebagai kemampuan dalam menggunakan dan memanfaatkan media untuk mengakses, menyebarkan, dan mengkomunikasikan informasi melalui media massa.

Semakin meningkatnya teknologi, mayoritas masyarakat Indonesia lebih tertarik dengan sumber informasi audio dan visual. Sebagian mahasiswa





menganggap buku bukanlah suatu kebutuhan primer sedangkan gadget merupakan kebutuhan primer mahasiswa. Fakta tersebut sangat memprihatinkan, sehingga langkah refleksi dan evaluasi penting dilakukan mengingat membaca memiliki peranan penting dalam kemajuan bangsa dan sangat erat kaitannya dengan kesinambungan generasi berikutnya, terlebih pada era informasi saat ini. Apabila minat baca tinggi, maka mutu pendidikan juga tinggi sehingga akan meningkatkan sumber daya manusia yang bersaing secara global.

Berkembangnya teknologi canggih menuntut masyarakat untuk



**Berkembangnya teknologi
canggih menuntut masyarakat
untuk bergerak cepat**

bergerak cepat. Segala aktivitas, pengambilan keputusan dan berpikir juga dituntut cepat. Hadirnya teknologi menawarkan serba instan dan praktis hampir semua kebutuhan informasi dapat dilakukan hanya dengan teknologi. Teknologi menawarkan berbagai macam informasi. Sehingga penerbit buku mulai memberikan alternatif kemudahan bagi pembaca dengan media konvensional menuju digitalisasi dengan menerbitkan versi cetak dengan versi ebook. Sehingga banyak oknum-oknum yang menghadirkan berbagai macam aplikasi untuk menunjang literasi digitalisasi untuk mahasiswa.

Salah satu oknum yang bernama Allen Yau dan Ivan Yuen mendirikan





aplikasi literasi digital yang bernama Wattpad.



**Tujuan utama dihadirkan
Aplikasi Wattpad adalah
menyebarkan karya
tulisan yang tidak dikenakan
biaya**

Tujuan utama dihadirkan Aplikasi Wattpad adalah menyebarkan karya tulisan yang tidak dikenakan biaya oleh penulis dan dapat diakses oleh pembaca. Pengelola Wattpad mengklaim terdapat 45 juta orang per bulan yang mengakses Wattpad. Wattpad juga diklaim memiliki lebih dari 300 juta cerita, dengan 90 persen aktivitas Wattpad diakses melalui mobile serta mendukung lebih dari 50 bahasa. Hal ini membuktikan bahwa sebenarnya masyarakat era industri 5.0 memiliki ketertarikan tersendiri dalam hal menulis dan membaca. Sehingga dengan adanya Wattpad memudahkan mereka untuk menyalurkan rasa ketertarikan tersebut.

Wattpad adalah salah satu aplikasi *blogging* dan merupakan situs *web* yang menyediakan fasilitas untuk pengguna dalam membaca dan menulis cerita (Syaharani dan Adi Bayu, 2017). Berdasarkan situs resminya www.wattpad.com menyebutkan bahwa "*Wattpad is the world's largest community for readers and writers*" (Wattpad adalah komunitas terbesar untuk pembaca dan penulis di dunia). Sehingga, Wattpad sebagai wadah untuk mengkreasikan kemampuan menulis dan mengembangkan minat membaca. Aplikasi Wattpad juga menyediakan jalan untuk penulis mempublikasikan hasil tulisan mereka untuk dibaca oleh banyak orang. Selain





itu, perusahaan penerbit juga menerbitkan karya yang berasal dari Wattpad. Maka, aplikasi Wattpad dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan menulis di kalangan mahasiswa.



Wattpad menjadi salah satu situs yang sering diakses oleh mahasiswa

Wattpad menjadi salah satu situs yang sering diakses oleh mahasiswa, saat ini wattpad menduduki peringkat 547 pengguna terbanyak. Negara Indonesia menjadi peringkat kedua setelah Amerika Serikat sebagai pengunjung situs Wattpad terbanyak di dunia dengan presentase 6,9 persen. Membuktikan bahwa wattpad sangat berpengaruh terhadap literasi mahasiswa. Hadirnya Wattpad menjadikan kegiatan pengembangan budaya membaca dan menulis.





DAFTAR PUSTAKA

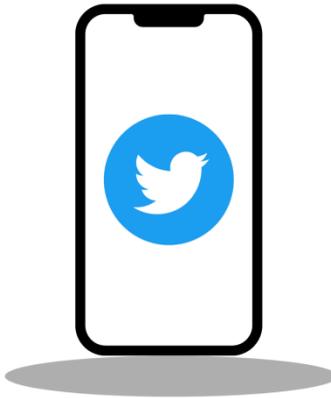
- Ccsu.edu. 2017. *World's Most Literate Nations*. [online] Available at: <<http://ccsu.edu/wmln/>> [Accessed 30 March 2022].
- Idhamani, A., 2020. Dampak Teknologi Informasi terhadap Minat Baca Siswa. *UNILIB : Jurnal Perpustakaan*, 11(1), pp.35-36.
- Syahrani, N., 2017. Perilaku Menulis Fanfiction oleh Penggemar Kpop Di Wattpad. 6(2).
- Tahmidaten, L., 2020. Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Literature Study About Problem & Solution*, 10(22-23).
- Wanda, G., 2019. *Pengaruh Aplikasi Wattpad Terhadap Minat Baca di Bidang Dakwah Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi*. Surabaya.





Peran Akun TXT Jurusan serta *Base* Kampus di Twitter Dalam Literasi Digital Mahasiswa

Rahmatus Nur Aziza



Di balik semua kerugian yang didapatkan dari maraknya penggunaan media sosial, tak bisa dipungkiri bahwa hidup manusia sekarang sangat bergantung pada hal ini. Pesan dan informasi lain bisa dengan cepat tersampaikan lewat media sosial. Hal ini bisa berdampak positif serta negatif, tergantung apa yang disebar. Dari semua platform media sosial, Twitter merupakan salah satu platform media sosial yang terkenal dengan kecepatannya dalam menyebarkan sesuatu. Lewat *retweet* serta *like*, informasi dari akun yang tidak mengikuti satu sama lain pun bisa saja tersampaikan dengan cepat. Hal ini sangatlah berguna mengingat Twitter sendiri sejatinya lebih sering diingat sebagai media sosial untuk berkeluh kesah dan menghibur diri sendiri. Namun, siapa sangka jika Twitter bisa menjadi sarana informasi hingga edukasi yang efektif. Dalam kehidupan mahasiswa, Twitter sendiri





mempunyai peran cukup besar dan bermanfaat bagi literasi digital.



Twitter sendiri merupakan sebuah platform media sosial yang beroperasi sejak 2006.

Twitter sendiri merupakan sebuah platform media sosial yang beroperasi sejak 2006. Di Indonesia, pengguna media sosial besutan Jack Dorsey, Noah Glass, Biz Stone, serta Evan Williams ini sudah mencapai 29 juta pengguna pada tahun 2014 (Carley dkk, 2015). Tentunya jumlah ini bertambah seiring berjalannya waktu. Keberadaan Twitter masih belum bisa tergantikan oleh media sosial apapun. Sistem yang lebih berbasis pada teks membuat proses edukasi di Twitter tidak sulit. Batas 140 karakter setiap cuitan membuat sistem berkomunikasi akan merujuk langsung ke poin utama (Abraham, 2014). Sehingga pengguna cenderung mengunggah inti pesan yang ingin disampaikan tanpa banyak imbuhan. Fitur pencarian kata kunci juga mempermudah pengguna mencari informasi yang diperlukan.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Damayanti (2016) bisa diketahui bahwa dalam hal penyebaran informasi via Twitter, informasi yang krusial dan menarik mampu membuat pengguna tertarik terhadap suatu akun. Hal ini membuat pengguna yang terbentuk dalam suatu komunitas yang sama berinovasi membuat akun yang ditujukan untuk edukasi. Bahkan, akun dengan identitas yang anonim bisa membuat utas mengenai edukasi lengkap dengan sumber yang konkret.

TXT dari Sasingers adalah salah satu contoh dari akun yang



membahas edukasi di Twitter. Memakai nama pengguna *@txtdrsasing*, akun ini adalah akun besutan mahasiswa sastra Inggris yang ditujukan sebagai ‘tempat nongkrong’ bagi mahasiswa dengan jurusan tersebut. Tak hanya membagikan cuitan lucu, namun akun ini juga memberikan informasi mengenai materi kuliah yang disatukan dalam sebuah utas. Utas-utas yang membahas berbagai materi perkuliahan tersebut disematkan di *pinned tweet* sehingga bisa diakses dengan mudah. Contohnya, penjelasan mengenai *multimodal discourse analysis* yang dibuat oleh Braun. Penjelasannya yang mudah dipahami serta sumber yang jelas untuk menjadi rujukan membuat hal ini adalah salah satu cara belajar yang efektif. Tak hanya mahasiswa dari jurusan sastra Inggris yang bisa memahami, namun juga masyarakat awam. Hal ini membuat aktivitas *online* di media sosial tidak menjadi sia-sia. Aktivitas menggulirkan layar di gawai bisa diarahkan menjadi penambahan pengetahuan yang bermanfaat.



Gambar 1. TXT yang berisi informasi sumber: dokumentasi pribadi



Pengikut juga bisa memberikan ide untuk utas mengenai materi perkuliahan dengan mengisi tautan yang ada pada profil akun tersebut. Dengan kontribusi dari pengikut, tentunya akan semakin banyak ilmu menarik yang bisa dibahas dan dipublikasikan. Bahan literasi digital pun semakin beragam.

Akun yang sudah meraih lebih dari 9 ribu pengikut itu juga aktif mengajak pengikutnya untuk berdiskusi mengenai sastra. Saran-saran

Tak heran jika keberadaan akun ini sangatlah bermanfaat bagi mahasiswa sastra Inggris maupun orang awam yang tertarik dengan sastra.

mengenai perkuliahan juga aktif dibagikan oleh *TXT dari Sasingers*. Tak heran jika keberadaan akun ini sangatlah bermanfaat bagi mahasiswa sastra Inggris maupun orang awam yang tertarik dengan sastra.

Bukan hanya mahasiswa sastra Inggris yang memiliki akun 'tempat nongkrong' seperti *TXT dari Sasingers*. Mahasiswa jurusan Hubungan Internasional juga mempunyai akun yang serupa. Akun dengan nama pengguna @TxdariHI sudah memiliki pengikut lebih dari 93 ribu akun. Tak hanya aktif di platform Twitter seperti *TXT dari Sasingers*, akun dengan nama tampilan *TXT dari Hubungan Internasional* ini juga aktif di TikTok dan Instagram dengan nama pengguna yang sama.

Sama seperti *TXT dari Sasingers*, akun *TXT dari Hubungan Internasional* juga aktif membahas materi perkuliahan di jurusan. Lewat



programnya dengan tagar #OneDayOneJournal, akun ini aktif membagikan bahan bacaan berupa buku elektronik dan artikel untuk dibaca pengikutnya secara gratis.

TXT dari Hubungan Internasional tak hanya membahas materi perkuliahan, namun juga membagikan isu-isu yang terjadi pada saat ini. Sebagai contoh, mereka mengunggah berita mengenai Ukraina-Rusia disertai penjelasan yang memudahkan orang untuk memahami situasi dan membagikan pada pengikutnya melalui *retweet* dan *like*. Sumber yang diambil tentunya juga sumber yang bisa dipercaya. Hal ini sangat berguna dan efisien sebagai sarana literasi digital, baik untuk mahasiswa maupun kalangan lain.



Gambar 2. TXT isu-isu terkini
sumber: dokumentasi pribadi

Maraknya isu nasional dan internasional yang terjadi di Indonesia membuat kita harus banyak membaca. Selain untuk mengetahui apa yang terjadi, kita juga harus mengetahui dampak yang bisa saja berpengaruh pada kehidupan masyarakat. Dengan membaca lewat rangkuman yang dikutip dari sumber yang bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya, kita sudah



melakukan upaya edukasi diri sendiri serta bisa berbagi ilmu kepada orang lain. Hal ini juga mengurangi penyebaran berita palsu yang bisa membuat masyarakat panik dan cemas.



Perkuliah tak hanya mengenai belajar tentang ilmu sesuai jurusan, namun juga bagaimana kita belajar menjadi orang dewasa

Perkuliah tak hanya mengenai belajar tentang ilmu sesuai jurusan, namun juga bagaimana kita belajar menjadi orang dewasa. Dalam proses tersebut, seringkali timbul beragam pertanyaan yang mana hanya bisa dijawab oleh rekan seumuran atau sesama mahasiswa. Selain akun jurusan tertentu, di Twitter sendiri juga ada sebuah akun seperti forum untuk bertanya dan menjawab pertanyaan mengenai kehidupan perkuliahan. *College Menfess* dengan nama pengguna *@collegemenfess*, adalah salah satu akun yang dikelola oleh *bot* dengan tujuan memudahkan mahasiswa bertanya hal-hal terkait perkuliahan tanpa takut diketahui identitasnya.

Mahasiswa, sebagai *sender* atau pengirim bertanya lewat *Direct Message (DM)* atau pesan langsung akun tersebut. Pertanyaan juga tidak boleh keluar dari hal-hal menyangkut kuliah. Setelah mengirim pertanyaan, secara otomatis akan dikirim cuitan yang berisi pertanyaan *sender*. Pengikut *College Menfess* yang mengetahui jawabannya bisa langsung menjawab di cuitan tersebut, dan *sender* sendiri bisa memantau jawaban dengan nyaman.

Sebagai mahasiswa, tentunya ada beberapa hal yang terkadang





belum dijelaskan oleh pihak kampus atau memerlukan penjelasan mahasiswa lain. Contohnya, mengenai pemanfaatan aplikasi untuk mengecek plagiasi, pengambilan data untuk penelitian, maupun hal seperti bagaimana cara membuat laporan yang bagus. pertanyaan-pertanyaan tersebut biasanya menimbulkan diskusi pada kolom *reply*. Diskusi tersebut akan memunculkan banyak tips dan informasi yang pasti akan mempermudah hidup mahasiswa baik pengirim *menfess* maupun pengikut yang membaca.

Tak hanya untuk berdiskusi, namun College Menfess sendiri juga bisa dipakai untuk menyebarkan acara kampus seperti webinar dan perlombaan. Utas mengenai perkuliahan pun juga bisa dibagikan lewat akun ini. Tak heran jika pengikut *@collegemenfess* mencapai angka lebih dari 846 ribu. Angka yang besar ini tentu saja bisa menjadi sarana penyebaran literasi digital yang mana bertujuan untuk mencerdaskan masyarakat.

Tingginya angka pengikut dari tiga akun yang disebutkan di atas bisa dibilang adalah bukti bahwa Twitter berperan besar dalam penyebaran literasi digital dan banyak pengguna yang membutuhkan dan menyukai edukasi di platform media sosial.

Tingginya angka pengikut dari tiga akun yang disebutkan di atas bisa dibilang adalah bukti bahwa Twitter berperan besar dalam penyebaran literasi digital dan banyak pengguna yang membutuhkan dan menyukai edukasi di platform media sosial. Edukasi masyarakat dengan penyampaian yang sederhana sangatlah dibutuhkan di era maraknya media sosial ini. Sudah sepatutnya kita menerima media sosial sebagai suatu teknologi yang tidak bisa





kita hilangkan dan memanfaatkan penggunaannya ke arah yang lebih positif seperti peningkatan literasi digital. Banyak mahasiswa yang memanfaatkan teknologi media sosial menjadi alat untuk menyebarkan edukasi. Pengetahuan dasar tentang apa yang terjadi dan imbasnya pada masyarakat akan sangat membantu bagi kehidupan masyarakat sehari-hari. Jika akun-akun ini dikelola dengan baik serta muncul lebih banyak akun serupa dengan pembahasan hal lain yang sama penting, tentunya masyarakat Indonesia akan lebih teredukasi.

Referensi:

Abraham, F.Z., 2014. Pemanfaatan twitter sebagai media komunikasi massa. *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan*, 18(1), pp.67-80.

Carley, K.M., Malik, M.M., Kowalchuck, M., Pfeffer, J. and Landwehr, P., 2015. *Twitter usage in Indonesia*. Available at SSRN 2720332.

Damayanti, T.E., 2014. Pemanfaatan Twitter Sebagai Media Information Sharing di Perpustakaan. *Jurnal Universitas Airlangga*, 3(2).



Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital demi Mewujudkan Masyarakat Indonesia yang Ramah di Dunia Nyata dan di Dunia Maya

Nanda Khalimatus Sa'diyah



Memasuki era *society* 5.0 ini di mana teknologi modernnya menggunakan manusia sebagai komponen utamanya, manusia diharapkan mampu menciptakan nilai baru melalui perkembangan teknologi yang dapat meminimalisir kesenjangan pada manusia dan masalah ekonomi di kemudian hari. Era *society* 5.0 ini membuat manusia untuk menemukan penemuan baru untuk mempermudah hidup manusia, akibatnya banyak sekali penemuan atau perkembangan teknologi yang membantu manusia dalam menjalani kehidupan sehari-harinya.

Salah satunya adalah perkembangan teknologi informasi, Perkembangan teknologi informasi sangat mempermudah kehidupan manusia karena jaman sekarang manusia dapat saling berinteraksi secara online tanpa harus bertatap muka, dampak positif lainnya dari perkembangan teknologi informasi adalah penyebaran informasi bisa dilakukan melalui berbagai





platform online dan bisa diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Hanya dengan mengakses internet kita bisa mendapatkan banyak informasi maupun ilmu pengetahuan baru, namun dalam penyerapan informasi ini diperlukan kemampuan literasi digital yang tinggi agar bisa menyerap informasi yang didapat dengan baik.

Sayangnya tingkat literasi digital di Indonesia masih sangat rendah sehingga penyebaran berita hoax, penipuan, hingga diskriminasi yang dilakukan oleh netizen Indonesia masih terus terjadi di dunia maya.

Sayangnya tingkat literasi digital di Indonesia masih sangat rendah sehingga penyebaran berita hoax, penipuan hingga diskriminasi yang dilakukan oleh netizen Indonesia masih terus terjadi di dunia maya. Berdasarkan Survei pada tahun 2020 yang dilakukan oleh Digital Civility Index (DCI) yang dibuat oleh Microsoft. Survei tersebut menempatkan netizen Indonesia sebagai warganet (warga internet) yang paling tidak sopan se-Asia Tenggara. Hasil survei tersebut menunjukkan hasil sebanyak 42% responden Indonesia kesopanan lebih baik saat pandemi covid-19, hal ini dikarenakan karena rasa kebersamaan yang lebih besar saat melihat orang saling tolong menolong. Sementara itu 17% responder lainnya mengatakan hal yang sebaliknya, hal ini disebabkan oleh informasi hoax/palsu, 47% responder lainnya yang mengaku terlibat dalam kasus bullying, dan 19% lainnya mengatakan bahwa dirinya pernah menjadi korban bullying.





Hal ini sungguh berbanding terbalik dengan citra atau kesan masyarakat Indonesia di mata dunia sebelumnya, para wisatawan yang telah berlibur ke Indonesia sering memuji bahwa orang-orang Indonesia di kehidupan nyata terkenal akan keramah tamahannya dan punya sopan santun yang baik, serta saling menghormati satu sama lain. Masyarakat Indonesia seakan mempunyai dua citra yang berbeda di dunia nyata dan dunia maya. Untuk itu diperlukannya meningkatkan kemampuan literasi digital pada masyarakat Indonesia agar bisa terciptanya masyarakat Indonesia yang ramah dan sopan di dunia nyata dan maya.

Berbicara tentang meningkatkan kemampuan literasi digital kita perlu memahami terlebih dahulu tentang istilah literasi digital.

Berbicara tentang meningkatkan kemampuan literasi digital kita perlu memahami terlebih dahulu tentang istilah literasi digital. Menurut UNESCO (2011), literasi digital adalah kecakapan (life skills) yang tidak hanya melibatkan kemampuan penggunaan perangkat teknologi, informasi dan komunikasi, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk dalam pembelajaran bersosialisasi, sikap berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetisi digital (Qothrunnada, 2021). Sedangkan menurut Paul Gilster, dalam bukunya yang berjudul Digital Literacy (1997), menurut Gilster literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi, dalam berbagai bentuk dan sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer





(Qothrunnada, 2021). Jadi bisa disimpulkan bahwa literasi digital adalah kemampuan memahami dan menggunakan informasi yang bersumber dari perangkat teknologi.

Kemampuan literasi digital ini akan sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari, Dengan sering melakukan literasi digital kita akan mendapatkan informasi terkini dengan mudah, apalagi di zaman sekarang di mana kita dituntut untuk selalu memperbarui informasi, pengetahuan, prespektif dan gagasan sehingga kita sangat membutuhkan informasi yang aktual dan faktual. Dengan adanya kemampuan literasi digital ini kita akan memiliki kemampuan menyortir informasi karena literasi digital adalah kemampuan memahami dan menggunakan informasi yang didapat. Karena kemudahan mendapatkan informasi yang dipadukan dengan kemampuan literasi digital akan membuat kita bisa mempelajari hal dengan cepat. Selain bisa belajar dengan cepat, kemampuan literasi digital ini juga bisa membantu menghemat uang karena informasi bisa didapat dengan mudah dan gratis.

Literasi digital membuat kita tahu bagaimana menjaga privasi, dan juga memberi pemahaman mengenai batas apa yang tidak boleh dilanggar.

Literasi digital membuat kita tahu bagaimana menjaga privasi, dan juga memberi pemahaman mengenai batas apa yang tidak boleh dilanggar. Dengan kedua pemahaman tersebut, kita bisa menghindari hal-hal yang tidak diinginkan di dunia digital. Seperti penyalahgunaan data pribadi untuk





melakukan penipuan. Selain itu dengan memiliki literasi digital, tentunya kita bisa melakukan *self-filtering* untuk menghindari segala bentuk kejahatan di dunia siber/maya. Sebab kejahatan di dunia maya merupakan tindakan yang susah di filter jika kita tidak bersikap kritis terhadap segala bentuk informasi. Semakin tinggi kemampuan literasi digital seseorang maka semakin hebat pula kemampuannya dalam memahami, memfilter kemudian menggunakan informasi yang didapat dari internet. Bayangkan jika warganet Indonesia mempunyai kemampuan literasi digital yang tinggi, maka tidak akan adanya penyebaran hoax karena masyarakat pintar memilah-milah informasi dan kritis terhadap informasi yang didapat, juga tidak akan terjadi cyber crime seperti tindak penipuan, karena masyarakat yang kemampuan literasi digitalnya tinggi akan menjadi masyarakat yang pintar dan berbudaya, tidak akan terjerumus dengan penipuan-penipuan yang sudah terlihat tak jelas sumbernya. Tidak akan ada yang namanya tindakan bullying maupun diskriminasi di media sosial, karena masyarakat yang memiliki kemampuan literasi digital akan punya pemikiran yang kritis, tidak mau menerima informasi mentah-mentah melainkan diteliti terlebih dahulu kebenarannya, sehingga tidak akan menjudge atau menjelek-jelekan orang sembarangan.

Untuk meningkatkan literasi digital di masyarakat bisa dimulai dengan cara meningkatkan fasilitas publik yang mendukung literasi digital

Untuk meningkatkan literasi digital di masyarakat bisa dimulai dengan cara meningkatkan fasilitas publik yang mendukung literasi digital seperti akses





internet gratis atau pengadaan papan atau layar digital di ruang publik, bisa ditampilkan konten-konten kreatif dan informatif, sebab yang sering kita jumpai di jalan-jalan hanyalah informasi mengenai jadwal transportasi atau iklan komersial saja, padahal jika memanfaatkan layer digital tersebut dengan baik, bisa menjadi salah satu cara meningkatkan literasi digital masyarakat Indonesia.

Cara lain untuk meningkatkan literasi digital adalah pengadaan latihan atau kegiatan literasi digital untuk masyarakat

Cara lain untuk meningkatkan literasi digital adalah pengadaan latihan atau kegiatan literasi digital untuk masyarakat, bisa seperti pelatihan pembuatan blog, pengenalan aplikasi-aplikasi informatif dan bermanfaat, misalnya aplikasi-aplikasi resmi untuk membaca buku seperti i-punas, I-Jakarta, Google play book dan lainnya, cara meningkat literasi digital juga bisa dengan mengadakan kegiatan atau festival yang berisi lomba-lomba, workshop, dan kegiatan-kegiatan yang menarik didalamnya, cara ini terbukti efektif untuk meningkat literasi digital di masyarakat khususnya para generasi muda, mereka bisa bersenang-senang mengikuti acara festival yang dalamnya terdapat selipan-selipan edukasi tentang literasi digital dan dengan mengikuti lomba-lomba yang ada juga dapat meningkatkan kemampuan literasi digital para peserta.





Cara terakhir adalah sosialisasi kepada masyarakat yang bisa dilakukan dengan berbagai cara seperti mengadakan seminar atau webinar, infografis seperti poster atau postingan-postingan di media sosial. Sosialisasi ini penting dilakukan akan saat ini masih banyak warganet yang dengan mudahnya menerima bahkan menyebarkan informasi yang belum pasti kebenarannya sehingga masyarakat masih dengan mudahnya percaya informasi atau berita hoax, ujaran kebencian dan paham radikalisme yang beredar di internet.

**Oleh karena itu
diperlukannya sosialisasi
tentang bagaimana cara
menggunakan internet yang
baik.**

Oleh karena itu diperlukannya sosialisasi tentang bagaimana cara menggunakan internet yang baik, tips agar terhindar dari informasi/berita hoax, bagaimana cara mencari informasi yang kredibel di portal-portal berita, etika dalam menggunakan internet dan masih banyak lagi. Kemudian yang tidak kalah penting adalah sosialisasi tentang adanya Undang-undang ITE, jika masyarakat tahu tentang adanya UU ITE maka mereka dengan sendirinya kan tahu bahwa perbuatan-perbuatan yang dilakukan di dunia maya ataupun internet dapat dikenakan pidana, dengan adanya ancaman hukuman tentang perbuatan melanggar hukum menurut UU ITE, masyarakat diharapkan lebih berhati-hati ketika sedang berselancar di dunia maya, karena sekarang kejahatan yang ada di dunia maya sudah bisa dipidanakan. Sosialisasi ini targetnya bukan hanya anak muda saja, tapi bisa untuk semua kalangan





seperti ibu-ibu PKK, komunitas keagamaan di desa, sekolah sekolah bahkan bisa juga dilakukan di ruang -ruang publik daerah setempat.

Jika tingkat kemampuan literasi digital masyarakat Indonesia meningkat, maka akan terbentuk komunitas warga internet yang sehat.

Jika tingkat kemampuan literasi digital masyarakat Indonesia meningkat, maka akan terbentuk komunitas warga internet yang sehat. Hal tersebut karena pengguna internet akan lebih selektif dalam menerima informasi yang didapat dari media internet dan warga internet atau netizen di Indonesia tidak akan mudah terhasut oleh ujaran kebencian. Jadi akan lebih berhati-hati dalam menggunakan internet.

Citra masyarakat Indonesia yang terkenal sebagai bangsa yang ramah di mata dunia, tidak hanya di dunia nyata saja tetapi juga di dunia internet. Sifat orang Indonesia yang ramah merupakan perwujudan dari nilai-nilai kebudayaan di masyarakat. Hampir seluruh budaya di Indonesia mengajarkan tentang sopan santun dan bersikap baik. Sifat sopan santun tersebut sudah melekat dalam diri bangsa Indonesia, alangkah baiknya jika sifat tersebut selalu tertanam dan diterapkan dalam setiap kegiatan masyarakat Indonesia termasuk dalam kegiatan di dunia maya. Maka dari itu diperlukan peningkatan kemampuan literasi digital masyarakat Indonesia demi mewujudkan masyarakat indonesia yang ramah di dunia nyata dan di dunia maya.





DAFTAR PUSTAKA

- Bestari, N., 2019. *Bobo.id*. [Online] Available at: <https://today.line.me/id/v2/article/kEBnlvL>[Accessed 1 April 2022].
- doni003, 2021. *kominfo.go.id*. [Online] Available at: <https://www.kominfo.go.id/content/detail/36342/meningkatkan-literasidigital-memanfaatkan-internet-lebih-produktif/0/artikel> [Accessed 1 April 2022].
- Qothrunnada, K., 2021. *detikEdu*. [Online] Available at: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5822740/apa-itu-literasi-digitalini-penjelasan-serta-manfaatnya> [Accessed 1 April 2022].
- Sumiati, E., 2020. MANFAAT LITERASI DIGITAL BAGI MASYARAKAT DAN SEKTOR PENDIDIKAN PADA SAAT PANDEMI COVID-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(literasi digital), pp. 1-16.
- Sutrisna, I. P. G., 2019. GERAKAN LITERASI DIGITAL PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 8(Literasi digital pada masa pandemi), pp. 1-16.





E-Cerati: Inovasi Cerita Rakyat Pati dalam E-Komik Berbasis Android sebagai Upaya Pelestarian Budaya Lokal Masyarakat Pati dan Peningkatan Literasi Digital Remaja

Joko Sujarwo



1. PENDAHULUAN

Pada era sekarang, generasi muda, remaja, atau anak-anak mulai meninggalkan sub khazanah cerita rakyat. Hal ini dikarenakan cerita rakyat tidak memiliki daya tarik dari sisi tampilan, parateks, aparatus narasi, dan cara penyajian yang masih konvensional melalui buku dan buku proyek pemerintah atau lembaga (Kümmerling-Meibauer, 2013). Keadaan ini juga didukung dengan fakta daya literasi masyarakat yang rendah. Di satu sisi, masyarakat lebih sangat adaptif dengan teknologi informasi kekinian. Demikian, peluang tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengalihwahanakan cerita rakyat yang konvensional dan tidak menaruh pembaca ke dalam teknologi informasi atau media digital hingga program literasi digital.





Cerita rakyat di Kabupaten Pati, Jawa Tengah, seperti Legenda Sendhang Sani, Saridin Andum Waris, Legenda Masjid Sunan Muria, dan sebagainya memiliki potensi untuk dialihwahanakan dalam media digital. Hal ini ditujukan sebagai usaha pelestarian nilai-nilai lokalitas masyarakat Pati. Alih wahana cerita rakyat tidak hanya mengubah tata naratif cerita, tetapi juga diberi parateks yang berfungsi sebagai gerakan literasi digital media (Micunovic, Marčetić, & Krtalić, 2016).

Aplikasi digital memiliki keterjangkauan pembaca atau publik yang luas dan memiliki efektivitas.

Aplikasi digital memiliki keterjangkauan pembaca atau publik yang luas dan memiliki efektivitas. Hal ini dikarenakan budaya literasi masyarakat telah beralih pada budaya digital atau *new media* sehingga memerlukan penyesuaian dari sisi tampilan atau penyajian (Wati & Susanto, 2019).

E-Cerati, inovasi penyajian cerita rakyat Pati dalam bentuk E-Komik atau komik digital berbasis *android* diharapkan dapat menjadi pemaksimalan dan kontekstualisasi tradisi lokalitas dan literasi digital media dalam tampilan kekinian. Pemilihan ini atas dasar bahwa E-Komik sebagai bentuk komunikasi visual, memiliki kekuatan dalam menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Kurniawan, Iwan Marwan, & Abdul Manan, 2017). Sementara itu, *android* adalah sistem operasi pada *smartphone* dan tablet yang paling banyak diminati oleh masyarakat (Anggraeni & Kustijono, 2013).

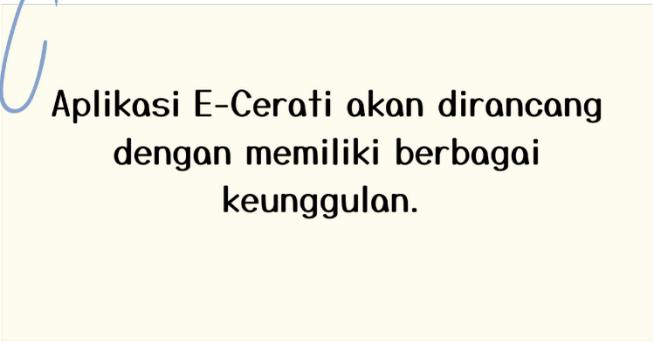




Oleh karena itu, gagasan ini sangat diperlukan agar budaya lokal tersebut bisa menyesuaikan dunia atau semangat zaman atau jarak estetika masa kini. Terutama dalam era *society* 5.0 yang menuntut adanya perubahan budaya ke arah digitalisasi (Raharja, 2019).

2. ISI

2.1 Deskripsi Aplikasi E-Cerati



Aplikasi E-Cerati akan dirancang dengan memiliki berbagai keunggulan.

Aplikasi E-Cerati akan dirancang dengan memiliki berbagai keunggulan. Hal ini diantaranya banyak fitur, mudah diakses, gratis, dan memiliki tampilan yang menarik. Dengan aplikasi tersebut, manfaat yang diperoleh bukan hanya untuk konsumen subkultur kebudayaan Jawa di Kabupaten Pati, tetapi masyarakat luas yang mengakses aplikasi ini. Hal tersebut akan membawa dampak yang positif sebagai *branding* dan pengenalan keragaman budaya Jawa, khususnya di pesisir pantai Utara Pulau Jawa.

Untuk memperjelas tampilan rancangan aplikasi E-Cerati tersebut akan disajikan dalam deskripsi, sebagai berikut.

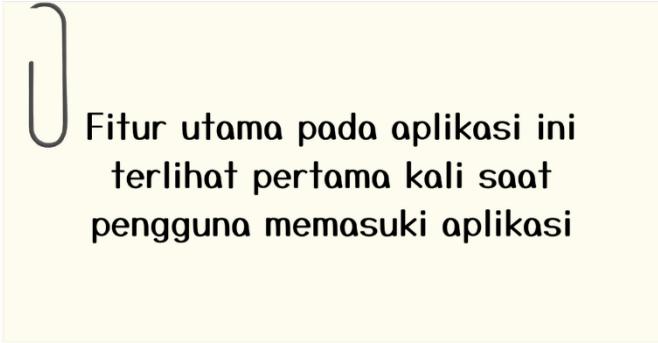




2.1.1 Logo Aplikasi E-Cerati

Logo akan dibuat seperti gunung wayang. Hal ini karena gunung wayang merupakan ciri khas mayoritas daerah masyarakat Jawa, termasuk Pati. Sedangkan, warna logo berupa gradasi coklat tua ke muda menandakan kehangatan, *classic*, dan kesederhanaan sesuai dengan cerita yang akan diangkat, yaitu berupa cerita daerah.

2.1.2 Fitur utama aplikasi



Fitur utama pada aplikasi ini terlihat pertama kali saat pengguna memasuki aplikasi

Fitur utama pada aplikasi ini terlihat pertama kali saat pengguna memasuki aplikasi, yaitu:

- Fitur pencarian
Membantu memudahkan pengguna dalam mencari cerita yang ingin dibaca.
- Halaman daftar cerita
Pada halaman ini terdapat daftar semua cerita yang tersedia yang diurutkan sesuai abjad.
- Halaman baru rilis
Pada halaman ini pengguna aplikasi dapat melihat cerita yang baru saja dipublikasikan dalam aplikasi.



- 
- Halaman jadwal

Pada halaman ini menampilkan jadwal cerita yang diperbarui setiap hari dalam seminggu.

- Halaman favoritku

Halaman ini merupakan halaman yang menyesuaikan pengguna dimana pengguna dapat menambahkan cerita favorit yang sudah mereka baca ataupun ingin membaca kembali.

- *More*: halaman akun, *setting*, dan rekomendasi cerita

1) Halaman akun memberi fitur untuk mempersiapkan akun serta mengubah kembali akun yang digunakan saat menggunakan aplikasi dan untuk berinteraksi dengan sesama pengguna secara aman. Selain itu, tersedia fitur halaman komentar, yang mengumpulkan seluruh komentar yang pernah di *post* oleh pengguna tersebut. Kemudian, terdapat fitur halaman teman yang mengumpulkan seluruh teman yang pernah pengguna berinteraksi bersama dalam aplikasi melalui fitur komentar di setiap episode cerita.

2) Halaman *setting* menyediakan berbagai fitur yang mengatur tampilan serta pengalaman dalam aplikasi, pengaturan bahasa, tampilan aplikasi, notifikasi aplikasi, serta informasi lebih mengenai aplikasi.

3) Halaman rekomendasi cerita menampilkan cerita yang direkomendasikan berdasarkan banyaknya pembaca dan banyaknya pembaca yang menyukai cerita tersebut.

2.1.3 Fitur halaman episode cerita

Pada halaman episode cerita ditampilkan dengan beberapa fitur sebagai berikut:

- Fitur tombol sinopsis: menjabarkan sinopsis dari cerita.



- Fitur tombol *rate*: menilai konten cerita dan penyajiannya secara keseluruhan.
- Fitur tombol bagikan: membagikan cerita menggunakan tautan melalui aplikasi lain.
- Fitur pengaturan suara: untuk mengatur efek suara ataupun lagu yang terpasang pada cerita agar dimatikan atau diaktifkan.
- Fitur favorit: untuk menambahkan cerita ke daftar favorit pengguna.
- Fitur unduh: untuk mengunggah cerita ke perangkat pribadi.
- Fitur kembali: untuk kembali ke halaman utama.
- Fitur halaman episode: cerita dibagi ke beberapa bagian berupa episode yang di unggah secara bertahap, sehingga pengguna terus kembali ke aplikasi dan ingin mencari tahu kelanjutan dari cerita.
- Fitur tombol kembali ke episode sebelumnya.
- Fitur tombol lanjut ke episode selanjutnya.

2.2 Pihak-Pihak yang Terlibat dalam Realisasi Gagasan

Tabel 1. Pihak-Pihak yang Terlibat dalam Realisasi Gagasan

No	Pihak-Pihak	Peranan
1.	Rumah produksi <i>application developer</i>	Sebagai penyedia fasilitas layanan aplikasi <i>android</i> .
2.	Pemerintah Kabupaten Pati, khususnya Dinas Pendidikan dan Kebudayaan	1. Membantu mempromosikan aplikasi E-Cerati ke masyarakat 2. Menjadi penyedia referensi, seperti buku, hasil riset, arsip



		kuno, dan sebagainya terkait dengan penggalian sumber cerita rakyat Pati.
3.	Tokoh adat/masyarakat	Sebagai narasumber terpilih dalam penggalian cerita rakyat di Kabupaten Pati
4.	Sekolah dan guru	<ul style="list-style-type: none">· Mensosialisasikan aplikasi E-Cerati kepada siswa· Memanfaatkan aplikasi E-Cerati sebagai media ajar bagi guru sekaligus upaya literasi media digital yang sehat.
5.	Anak-anak menuju remaja, remaja dan masyarakat umum	Sebagai pengguna yang berperan aktif memberikan tanggapan atas aplikasi dan isi dari aplikasi

Beberapa pihak yang dapat membantu merealisasikan gagasan aplikasi E Cerati adalah sebagai berikut.

2.3 Tahapan Merealisasikan Gagasan

Untuk merealisasikan gagasan aplikasi E-Cerati dilakukan melalui langkah langkah sebagai berikut:

1. Mematangkan konsep dan desain aplikasi E-Cerati;
2. Melakukan inventarisasi cerita rakyat Pati baik dari buku, hasil riset, cerita langsung dari narasumber terpilih (tokoh adat masyarakat), dan





lain sebagainya;

3. Melakukan kerjasama dengan Lembaga Kebudayaan dan para ahli budaya di Kabupaten Pati, khususnya, untuk membantu dalam inventarisasi cerita rakyat Pati;
4. Melakukan interpretasi ulang atas cerita rakyat dengan konteks kekinian untuk menemukan karakteristik sub kebudayaan Jawa di pesisir pantai utara Jawa.
5. Menyatukan setiap cerita dari hasil interpretasi ulang yang telah didapatkan dari berbagai sumber yang berbeda untuk diakulturasikan menjadi satu buah cerita yang utuh;
6. Merancang tata penyajian cerita (bahasa, huruf, tipografi, dan gambar animasi pendukung) dan parateks yang ada dalam isi cerita ;
7. Mengunggah cerita ke dalam aplikasi, rencana pengunggahan tahap awal adalah sekitar 3-5 buah cerita, pengunggahan kembali dilakukan 1-2 minggu sekali. Aplikasi ini juga akan diunggah ke *playstore* untuk memudahkan masyarakat dalam mengaksesnya;
8. Melakukan sosialisasi untuk memperkenalkan aplikasi ini kepada masyarakat, misalnya melalui sekolah, organisasi kepemudaan di desa-desa, kegiatan khusus, dan lain sebagainya.





3 PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Gagasan pelestarian budaya lokal dan literasi media berupa aplikasi E Cerati ini menerapkan penyajian baru dan isi yang sesuai konteks kekinian.

Gagasan pelestarian budaya lokal dan literasi media berupa aplikasi E Cerati ini menerapkan penyajian baru dan isi yang sesuai konteks kekinian. Melalui produk yang lebih modern dan kemudahan dalam mengakses, Gagasan ini diharapkan memikat daya tarik masyarakat, khususnya anak-anak menuju remaja dan remaja di Kabupaten Pati. Ketertarikan dan kepedulian masyarakat akan membawa pada pewarisan, reinterpretasi, pedoman lokal, dan mengembangkan daya hidup yang telah dibangun tradisinya. Secara aplikatif, produk ini dapat dimanfaatkan untuk sarana atau alat pembelajaran dan hiburan yang positif. Selain itu, produk ini juga memiliki parateks untuk literasi digital yang sangat diperlukan oleh anak-anak, anak-anak menuju remaja dan remaja.

3.2 Saran

Saran yang diberikan penulis berkaitan dengan gagasan ini adalah:

1. Pemerintah Kabupaten Pati dan pihak-pihak terkait perlu mengoptimalkan berbagai upaya dalam melestarikan budaya lokal setempat, khususnya cerita rakyat dalam menyongsong era *society*





5.0 saat ini.

2. Masyarakat Kabupaten Pati, khususnya kalangan generasi muda perlu meningkatkan kecintaan mereka terhadap budaya lokal agar tidak kehilangan identitasnya.
3. Untuk merealisasikan aplikasi E-Cerati sangat membutuhkan kontribusi dari Pemerintah maupun masyarakat Kabupaten Pati, sehingga elemen-elemen terkait diharapkan dapat memberi dukungan secara nyata dalam menyelesaikan proyek ini.



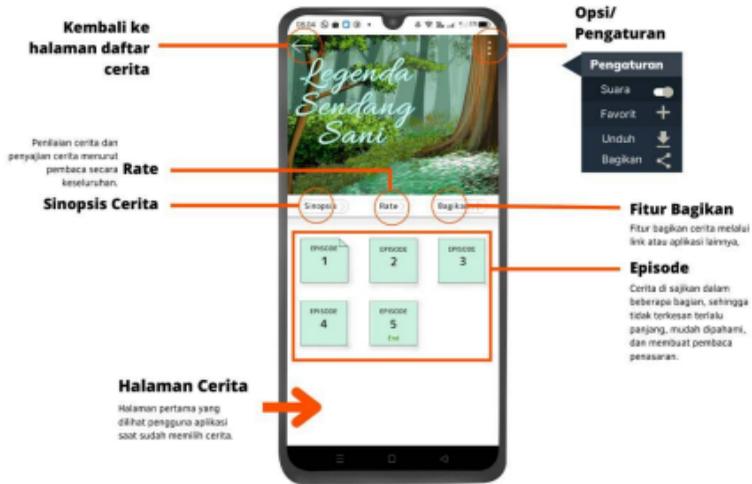


DAFTAR PUSTAKA

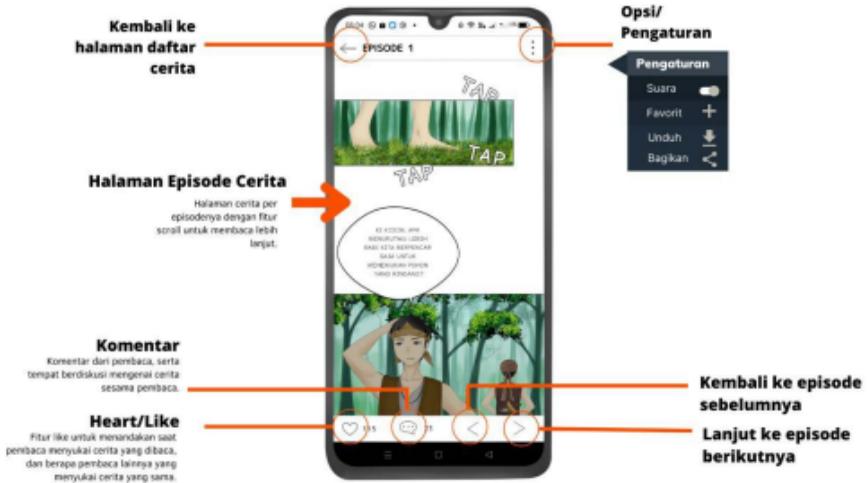
- Anggraeni, Retno Dian, Kustijono, Rudy. 2013. 'Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android'. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*, vol. 3, no. 1, pp. 11–18.
- Kümmerling-Meibauer, Bettina. 2013. 'Paratexts in Children's Films and the Concept of Meta-filmic Awareness'. *Journal of Educational Media Memory and Society*, vol. 5, no. 2, pp. 108–123.
- Kurniawan, Bayu, Marwan, Iwan, & Manan, Abdul. 2017. 'Efektivitas Media Pembelajaran EComic Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII'. *Edudeena*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8.
- Micunovic, Milijana., Marčetić, Hana, & Krtalić, Maja. 2016. 'Literature and Writers in the Digital Age: A Small-Scale Survey of Contemporary Croatian Writers' Organization and Preservation Practices'. *Digital Technology & Culture (PDT&C)*, vol. 45, no. 1, pp. 2–16.
- Raharja, Handy Yoga. 2019. 'Relevansi Pancasila Era Industry 4.0 dan Society 5.0 di Pendidikan Tinggi Vokasi'. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10.
- Wati, Riana, & Susanto, Dwi. 2019. 'Islamic Children Literature in Digital Media as Religious Literacy Movement'. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, vol. 3, no. 1, pp. 140–153.



Lampiran



Rancangan Tampilan Halaman Daftar Episode Cerita Aplikasi E-Cerati



Rancangan Tampilan Halaman Baca Cerita Aplikasi E-Cerati



IMT (Indonesia Metaverse Tourism): Transformasi Wisata Indonesia Berbasis *Virtual Reality* di Era *Society 5.0*

Hotdi Gultom



Perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat mengharuskan kita untuk siap menghadapi perubahan dunia. Salah satu bentuk perubahan tersebut yaitu *society 5.0*. *Society 5.0* adalah manusia yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era Revolusi industri 4.0 dan berpusat di teknologi. *Society 5.0* sendiri pertama kali diperkenalkan oleh Pemerintahan Jepang pada tahun 2019. *Society 5.0* merupakan perkembangan dari revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 menggunakan kecerdasan buatan (artificial intelligence) sedangkan *Society 5.0* memfokuskan kepada komponen teknologi dan kemanusianya. *Society 5.0* berpusat pada manusia yang berupaya menyeimbangkan kemajuan ekonomi dan penyelesaian masalah sosial, dengan sistem yang mengintegrasikan





ruang dunia maya dan fisik (Haqqi 2019). Implementasi dari *Society* 5.0 sangat berkaitan dengan inovasi teknologi yang sedang marak saat ini yakni Metaverse.

Metaverse ini awalnya dituangkan pada novel fiksi ilmiah karya Neal Stephenson pada tahun 1992 yang berjudul *snow crash*, dimana diceritakan manusia mempunyai avatar tersendiri, setiap avatar bisa melakukan interaksi satu sama lain dalam sebuah perangkat lunak tiga dimensi. Metaverse adalah realitas digital yang menggabungkan aspek media sosial, game online, augmented reality (AR), virtual reality (VR), dan cryptocurrency untuk memungkinkan pengguna berinteraksi secara virtual (Sopiandi 2022). Menurut Neelakantam & Pant (2017:1) virtual reality adalah kumpulan dari perangkat keras yang dikombinasikan, digunakan untuk menciptakan simulasi tentang lingkungan. Lingkungan yang diciptakan merupakan replikasi dari lingkungan nyata dengan pengaturan tiga dimensi, gambar dan suara. Jadi dengan adanya virtual reality dalam Metaverse ini pengguna bisa merasakan sensasi berinteraksi seperti di dunia nyata. Sehingga VR ini membuat manusia menembus batasan ruang dan waktu.

Indonesia merupakan negara yang memiliki objek wisata yang beragam dan berpotensi tinggi untuk dikunjungi baik itu wisata alam maupun wisata buatan manusia





Indonesia merupakan negara yang memiliki objek wisata yang beragam dan berpotensi tinggi untuk dikunjungi baik itu wisata alam maupun wisata buatan manusia. Banyak objek wisatanya yang berkualitas nasional dan internasional tetapi belum dikenal wisatawan lokal maupun turis asing. Sektor pariwisata Indonesia menjadi salah satu sektor yang paling berpotensi untuk memanfaatkan teknologi Metaverse ini. Mengingat Metaverse sendiri mempunyai masa depan yang cukup menjanjikan karena mengalami pertumbuhan pengguna yang sangat signifikan sehingga dapat digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan objek wisata Indonesia. Wakil Presiden produk di Facebook, Chris Cox, mengatakan sejak Horizon Worlds diluncurkan pada awal desember 2021, jumlah pengguna bulannya meningkat sepuluh kali lipat. Facebook sendiri telah mempertaruhkan masa depannya pada konsep realitas virtual dan Metaverse setelah mengubah citra menjadi Meta dan menghabiskan banyak uang membangun perangkat keras serta perangkat lunak yang melampaui media sosial tradisional. Dengan penurunan sektor pariwisata yang diakibatkan oleh kebijakan pembatasan sosial dan penutupan wisata, maka Metaverse menjadi salah satu alternatif

Berdasarkan data BPS (2021), terdapat penurunan jumlah wisatawan di Indonesia yang cukup signifikan, baik wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara.

dalam pembangunan sektor pariwisata di Indonesia sebagai sarana teknologi informasi yang akan memperkenalkan wisata Indonesia.





Berdasarkan data BPS (2021), terdapat penurunan jumlah wisatawan di Indonesia yang cukup signifikan, baik wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara. Total kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia pada tahun 2020 sebesar 4,02 juta kunjungan. Apabila dibandingkan dengan tahun 2019, jumlah wisatawan mancanegara turun sebesar 75,03 persen. Sementara itu, Deputi Bidang Pengembangan Destinasi dan Infrastruktur Kemenparekraf di laman travel.detik.com memaparkan bahwa jumlah wisatawan lokal menurun sebesar 61 persen apabila dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Penurunan jumlah wisatawan yang signifikan tersebut sangat berpengaruh pada kondisi perekonomian karena pariwisata berperan penting dalam meningkatkan pendapatan negara, devisa, dan lapangan



Penerimaan devisa negara dari sektor pariwisata juga sangat menurun.

pekerjaan. Pandemi mengancam 13 juta pekerja di sektor pariwisata dan 32,5 juta pekerja yang secara tidak langsung terkait sektor pariwisata. (BPS, 2020).

Penerimaan devisa negara dari sektor pariwisata juga sangat menurun. Menurut Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Sandiaga Uno dalam laman republika.co.id, proyeksi penerimaan devisa dari pariwisata pada tahun 2020 antara 4-7 miliar dolar AS. Sebelum terjadi pandemi, penerimaan devisa pariwisata tahun 2020 ditargetkan sebesar US\$ 19-21 miliar. Apabila dibandingkan dengan tahun 2019, penurunan yang terjadi cukup signifikan karena penerimaan devisa pariwisata pada tahun sebelumnya hampir mencapai 20 miliar dolar AS. Padahal penurunan sektor pariwisata dapat mempengaruhi pendapatan pada industri lain seperti industri penerbangan,





industri perhotelan dan jasa wisata lainnya sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhan ekonomi (Pendapatan Domestik Bruto) Indonesia.

Penurunan pendapatan sektor pariwisata tentu menjadi sebuah urgensi yang perlu diperhatikan di negara Indonesia mengingat begitu banyaknya devisa negara yang disumbangkan kepada negara Indonesia. Ditambah lagi, banyaknya serapan tenaga kerja di bidang pariwisata turut menguatkan urgensi tersebut. Jika sektor tersebut tidak ada usaha pembangkitan, maka akan menimbulkan banyaknya pengangguran yang akan sangat berpengaruh bagi pertumbuhan ekonomi Indonesia. Padahal Indonesia sedang dan masih mengalami bonus demografi dimana usia produktif masyarakat Indonesia mendominasi dalam tatanan komposisi penduduk. Usia produktif tersebut adalah usia yang sedang dalam fase mencari kerja dan merupakan aset pembangunan bangsa. Jika lapangan pekerjaan tidak tersedia maka akan menimbulkan bumerang bagi negara dikarenakan menjadi beban negara yang harus difasilitasi. Hal tersebut dapat mengancam kedaulatan negara karena gagal memanfaatkan bonus demografi yang seharusnya menjadi modal pembangunan. Jadi, penurunan sektor pariwisata ini dapat menimbulkan efek domino bagi negara sehingga memerlukan perhatian lebih bagi tiap aspek masyarakat.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari studi literatur, maka perlu adanya gebrakan dalam bidang pariwisata demi membangkitkan kembali

Virtual Tourism alias Wisata Virtual menjadi salah satu alternatif yang muncul di tengah kejemuan pandemi Covid-19.





sektor pariwisata di Indonesia. Diperlukan inovasi yang kreatif dan inovatif mengingat sektor pariwisata adalah salah satu sumber devisa yang cukup penting bagi negara Indonesia. Pariwisata perlu memanfaatkan teknologi yang terlahir di era 4.0 sehingga lebih tepat guna dan mampu mengikuti perkembangan teknologi. Metaverse menjadi salah satu teknologi yang bisa dimanfaatkan oleh pemangku kepentingan. Indonesia mempunyai banyak objek wisata, budaya lokal, makanan dan lain lain. Aset aset tersebut akan dikumpulkan di dunia Metaverse sehingga dapat memperkenalkan objek wisata Indonesia ke wisatawan lokal maupun internasional.

Virtual Tourism alias Wisata Virtual menjadi salah satu alternatif yang muncul di tengah kejemuan pandemi Covid-19. Wisata Virtual hadir sebagai salah satu bentuk transformasi dan adaptasi melawan pandemi dengan memanfaatkan teknologi, sembari menunggu proses *recovery* dunia pariwisata yang belum signifikan.. The International Air Transport Association (Iata) memperkirakan bahwa perjalanan belum akan kembali ke tingkat pra-pandemi hingga 2024 mendatang (BBC, 2020). Wisata Virtual dapat menjadi jawaban sementara untuk membuat calon wisatawan tetap tertarik untuk berwisata saat kondisi membaik. Harapannya, keberadaan tur wisata virtual dapat membuat calon wisatawan merasa seperti berada di destinasi dimana mereka inginkan. Hal ini sama saja dengan menawarkan pengalaman "coba sebelum membeli" yang dapat mendorong rasa ingin bepergian. Tidak hanya itu, di dunia maya tersebut juga disediakan cinderamata untuk wisatawan sehingga mereka dapat membelinya dengan transaksi kripto (cryptocurrency) dan akan diantarkan ke rumahnya. Dalam wisata virtual yang dilakukan oleh wisatawan maka akan diberikan informasi (dipandu) oleh sistem tentang keunggulan tempat wisata tersebut. Sehingga memberikan informasi interaksi yang mirip sekali dengan nyata sekaligus menumbuhkan minat wisatawan





untuk melakukan wisata fisik.

Wisata virtual memiliki banyak keuntungan jika berhasil diterapkan dengan baik. Jika ditinjau dari segi lingkungan maka banyak manfaat positif yang bisa kita dapatkan dari wisata virtual ini. Contohnya adalah pengurangan emisi CO₂ dikarenakan wisatawan tidak perlu lagi menggunakan pesawat maupun kendaraan untuk menuju lokasi wisata, tidak adanya perilaku merusak lingkungan yang diakibatkan oleh wisatawan seperti membuang sampah sembarangan ataupun tindakan merusak objek wisata lainnya.

Sektor pariwisata merupakan suatu faktor yang penting bagi suatu negara dikarenakan menghasilkan devisa negara dengan jumlah besar.

Ditinjau dari wisatawan maka mereka akan mendapatkan fleksibilitas dibandingkan dengan tur fisik. Wisatawan bisa mengunjungi contohnya Bali tanpa harus beranjak dari tempat tinggalnya. Keuntungan lain yang didapatkan juga adalah estimasi biaya yang tentunya jauh lebih murah jika dibandingkan dengan wisata fisik. Wisata virtual ini akan menjadi stimulus bagi wisatawan untuk melakukan wisata fisik. Jadi wisata virtual ini sebenarnya tidak mematikan wisata fisik tetapi juga mendorong wisatawan untuk melakukan wisata fisik. Untuk mendorong kebangkitan wisata Metaverse berbasis virtual reality ini memerlukan percepatan infrastruktur digital bagi masyarakat Indonesia dan juga dunia dikarenakan Metaverse memerlukan koneksi internet yang cukup tinggi dan juga kapasitas komputer yang cukup besar.





Sektor pariwisata merupakan suatu faktor yang penting bagi suatu negara dikarenakan menghasilkan devisa negara dengan jumlah besar. Di Indonesia misalnya, sektor pariwisata menjadi salah satu dari tiga penyumbang devisa negara selain minyak dan gas. Indonesia bisa menjadi negara dengan sektor pariwisata yang menjadi sektor unggulan yang memberikan sumbangsih terhadap perekonomian nasional seperti mimpi yang diungkapkan oleh Menteri Parekraf (Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif) Indonesia, Sandiaga Uno. Bukan hal yang mustahil tetapi tidak akan mudah. Dibutuhkan sinergi dari seluruh Masyarakat Indonesia dan para pemangku kepentingan sehingga menciptakan lingkungan pariwisata yang kondusif. Dengan peningkatan sektor pariwisata Indonesia tentu dapat mendongkrak perekonomian masyarakat setempat. Sehingga kita bisa mewujudkan cita cita Bangsa Indonesia yang tertuang dalam Undang Undang Dasar 1945 (UUD 1945) yang harus kita wujudkan bersama.





Daftar Pustaka

- Awaludin, R., 2021. Perancangan Aplikasi Wisata Virtual Untuk Pemulihan Ekonomi Kawasan Wisata Pantai Pangandaran di Masa Pandemi. *Jurnal Sistem Cerdas*, 4(2), pp.95-103.
- Haqqi, H. and Wijayati, H., 2019. *Revolusi Industri 4.0 di Tengah Society 5.0: Sebuah Integrasi Ruang, Terobosan Teknologi, dan Transformasi Kehidupan di Era Disruptif*. Anak Hebat Indonesia.
- Lestari, N.P.E.B. and Torbeni, W., 2022, March. MENGENAL NFT ARTS SEBAGAI PELUANG EKONOMI KREATIF DI ERA DIGITAL. In SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi) (Vol. 5, pp. 342-357).
- Neelakantam, S., & Pant, T. (2017). *Learning Webbased Virtual Reality: Build and Deploy Webbased Virtual Reality Technology*. Spinger
- Sinambela, M.B.W., Soepriyanto, Y. and Adi, E.P., 2018. Taman Peninggalan Sejarah Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), pp.7-12.
- Sopiandi, I. and Susanti, D., 2022. Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3(1), pp.1-4.





World Game Library Based On Virtual Reality (Waive) : Upaya Meningkatkan Literasi Bangsa melalui Game Dunia Perpustakaan Digital Berbasis *Virtual Reality*

Atsil Syah Gibran



Pendahuluan

Kemahiran membaca (*reading literacy*) merupakan *conditio sine quanon* (prasyarat mutlak) bagi suatu negara yang ingin memperoleh kemajuan (Harras, 2014). UNESCO menyebutkan bahwa minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001%. Artinya, dari 1.000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang rajin membaca (Anisa, A. A. Ipungkartti and K. N. Saffanah., 2021). Hasil *Indonesia National Assesment Program* di tahun 2016 yang dilakukan oleh Pusat Penelitian Pendidikan (Puspendik) Kementerian Pendidikan & Kebudayaan sendiri mengungkap data





bahwa rata-rata nasional distribusi literasi pada kemampuan membaca pelajar di Indonesia adalah 46,83% berada, 47,11% berada pada kategori cukup, dan hanya 6.06% yang berada pada kategori baik (P. Kemdikbud, 2017). Rendahnya minat baca merupakan dampak dari belum mampunya masyarakat untuk membentuk budaya minat baca. Kebanyakan pelajar hanya membaca apabila terdapat latihan yang diberikan oleh pengajar (Hadiapurwa, Novian and Harahap, 2021).

Pendidikan berkualitas menjadi salah satu tujuan utama *"Transforming Our World: the 2030 Agenda For Sustainable Development Goals (SDGs)"* yang diadopsikan pada 2 Agustus 2015 di PBB (Annur *et al.*, 2018). Perpustakaan sendiri memiliki peranan penting dalam upaya mengimplementasikan Agenda PBB SDGS 2030 tersebut. Perpustakaan memaknai perannya dalam menumbuhkembangkan budaya literasi. Akan tetapi, perkembangan Covid-19 membuat rangkaian perubahan pada upaya implementasi peranan perpustakaan hadiapurwa (Novian and Harahap, 2021). Pandemi COVID-19 yang mengharuskan seluruh lembaga pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran daring (Moore *et al.*, 2011). Dengan dilaksanakannya pembelajaran secara daring, otomatis sumber belajar berupa perpustakaan di sekolah harus ditutup bersamaan dengan diberlakukannya aturan pembelajaran jarak jauh.





Menghadirkan perpustakaan digital di sekolah merupakan langkah solutif

Menghadirkan perpustakaan digital di sekolah merupakan langkah solutif untuk mengatasi masalah kesulitan siswa dalam mengakses sumber belajar yang mana masalah tersebut dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Khususnya dalam kondisi pandemi seperti saat ini yang menuntut proses pembelajaran dilaksanakan secara daring. Sayangnya, tingkat akses perpustakaan digital sendiri masih cukup rendah, hal ini sendiri dilandasi oleh kurang menariknya perpustakaan digital bagi kawula muda baik disebabkan terutama disebabkan oleh mudahnya kebosanan timbul saat mereka mengakses perpustakaan digital (Noprianto, 2018).

Isi



Meningkatnya aktivitas yang dilakukan oleh manusia di dunia maya selama masa pandemi Covid-19

Berangkat dari keprihatinan terhadap masalah tersebut dan didasari oleh meningkatnya aktivitas yang dilakukan oleh manusia di dunia maya





selama masa pandemi Covid-19, penulis terdorong untuk membuat **WORLD GAME LIBRARY** BASED ON VIRTUAL REALITY (WAIVE) sebuah inovasi dan solusi dalam upaya meningkatkan eksistensi perpustakaan digital dengan tujuan meningkatkan literasi generasi muda bangsa melalui sarana perpustakaan berbasis permainan edukatif. WAIVE merupakan sistem permainan terpadu berbasis *Virtual Reality* (VR) dengan tujuan meningkatkan daya tarik perpustakaan digital di Indonesia. *Virtual Reality* sendiri didefinisikan sebagai "lingkungan nyata atau simulasi di mana pengamat mengalami *telepresence*." *Virtual Reality* menyediakan lingkungan interaktif yang disimulasikan komputer dimana pengguna merasa bahwa mereka hadir di lingkungan itu secara nyata (Steuer, 2020). WAIVE merupakan permainan dunia perpustakaan berbasis virtual reality.

WAIVE memungkinkan pemain untuk membaca dan mendapatkan informasi melalui sarana yang menyenangkan

WAIVE memungkinkan pemain untuk membaca dan mendapatkan informasi melalui sarana yang menyenangkan. Permainan ini akan berfungsi sebagai sarana untuk melaksanakan aktivitas pengumpulan data yang diinginkan pengguna disertai pengalaman virtual. Selama permainan, pemain diperkenalkan dengan ragam buku digital serta dapat bertukar informasi dengan pengguna lainnya secara langsung. Permainan sendiri akan dipusatkan pada objek perpustakaan yang hadir dalam bentuk tiga dimensi yang terdiri atas tema sejarah, ilmu pengetahuan umum, sains, seni, maupun sastra.





Perpustakaan yang hadir memiliki tempat tersendiri dalam suatu pulau dan pemain bebas untuk memilih perpustakaan mana yang ingin dikunjungi.

Dalam upaya untuk menyajikan permainan yang realistis bagi pengguna maka dilakukan rekonstruksi 3 dimensi terhadap objek wisata yang disajikan Untuk tujuan ini, program pemodelan 3D Trimble SketchUp (Chopra, 2009) digunakan. Bentuk penyajian dapat dilihat melalui gambar 1 yang menyajikan ornamen perpustakaan di dalam WAIVE. Sedangkan Gambar 2 menunjukkan tahapan dalam proses produksi objek wisata secara 3 dimensi melalui media aplikasi Trimble Sketchup.

1. Mekanisme pemrograman dari WAIVE sendiri menggunakan mesin game Unity 3D (Duncan, 2013)

Mekanisme pemrograman dari WAIVE sendiri menggunakan mesin game Unity 3D (Duncan, 2013). Pada masa awal pengembangannya, game ini merupakan bentuk integrasi dari perangkat Kinect dalam Unity 3D. Proses integrasi ini dilakukan melalui media Microsoft Kinect SDK yang disertai paket Unity 3D (Kinect Wrapper). Kinect Wrapper sendiri mencakup sejumlah skrip dan cetakan desain 3D yang memungkinkan pemain memainkan peran di dalam permainan ini dengan realistis (Hartono et al., 2015).

Penggunaan Kinect Wrapper di dalam proses pembuatan game ini juga didasari oleh kemampuannya untuk mengimplementasikan gerakan yang diinginkan oleh pemain game agar game berjalan secara realistis. Dalam suatu





permainan, gerakan akan dilakukan pemain di depan perangkat Kinect. Hal ini didasari oleh inti utama dari permainan berbasis virtual reality sendiri ialah mendeteksi gerakan pengguna: jika suatu gerakan dilakukan, maka pergerakan tersebut harus dipicu. Di sisi lain, jika gerakan yang dilakukan tidak terkait dengan kontrol karakter, maka tidak akan ada pergerakan yang terjadi (Hartono et al., 2015). Semua kontrol sendiri dilakukan dengan menambahkan Box Colliders ke berbagai bagian kerangka pengguna (lihat Gambar 4), dan menggunakan fungsi `OnTriggerEnter()`, `OnTriggerStay()` dan `OnTriggerExit()` dalam skrip yang berbeda, serta tag yang berbeda. Dalam sebuah permainan, karakter pemain turut menjadi hal yang diperhatikan.

Karakter pada WAIVE sendiri dibuat menggunakan perangkat lunak open source Make Human (Hadi, 2021).

Sebagai sebuah game berbasis literasi, WAIVE mengintegrasikan aspek keduanya melalui pengalaman fantasi sekaligus pendidikan

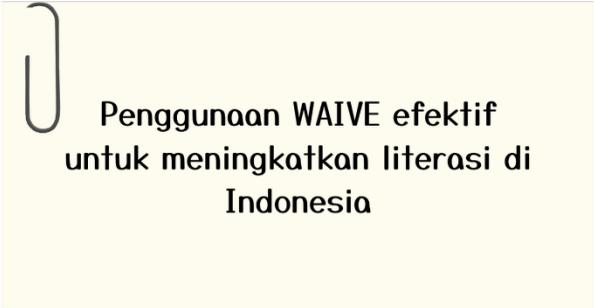
Sebagai sebuah game berbasis literasi, WAIVE mengintegrasikan aspek keduanya melalui pengalaman fantasi sekaligus pendidikan. Dalam hal pendidikan, akan disalurkan melalui sarana misi khusus yang diberikan kepada pemain untuk mengumpulkan informasi yang terpencar di berbagai perpustakaan yang hadir di dalam WAIVE. Selain itu, disediakan juga file pertanyaan terkait buku yang telah dibaca pengguna yang ditampilkan secara acak dan tidak diulang saat berada dalam permainan yang sama melalui media kartu acak terstruktur.





Penutup

Berdasarkan penjabaran yang telah diberikan, maka dirumuskan beberapa strategi untuk mengatasinya. Pertama, dilakukan kerja sama antara Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, dan Pendidikan Tinggi (KEMENRISTEKDIKTI), PUPR Alibaba Cloud, Diaspora Indonesia, Kementerian Keuangan (KEMENKEU) terkait untuk pengadaan alat. Kedua, meminta dukungan berupa moril dan materiil baik secara lintas sektor ataupun lintas program untuk merealisasikan gagasan. Ketiga, dilakukan sosialisasi dan penjelasan alat agar terciptanya pengetahuan yang memadai serta sejalan nya kebijakan antar-instansi. Keempat, melakukan sosialisasi dengan sasaran generasi milenial bangsa bersama dinas pendidikan dan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.



Penggunaan WAIVE efektif untuk meningkatkan literasi di Indonesia

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan WAIVE efektif untuk meningkatkan literasi di Indonesia. Hal ini didasari oleh keunikan WAIVE dalam mempromosikan perpustakaan digital terbaru berbasis virtual reality. Selain itu, penerapan ESTATE juga merupakan sebuah langkah tepat yang dilakukan guna mempercepat adaptasi sektor pendidikan Indonesia terhadap perkembangan revolusi industri 5.0. dan mencapai poin Sustainable Development Goals (SDGs) Sehingga dengan





demikian, melalui WAIVE berbasis VIRTUAL REALITY (VR) ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan eksistensi literasi nasional.

"Keberanian Untuk Mengambil Terobosan Besar Di Era Age Of Disruption Adalah Opsi Satu-Satunya Untuk Kita Bisa Menjadi Pemenang"-Joko Widodo

Daftar Pustaka

- Anisa, A. R., A. A. Ipungkartti, D. and K. N. Saffanah. (2021) Pengaruh Kurangnya Literasi Serta Kemampuan Dalam Berpikir Kritis Yang Masih Rendah Dalam Pendidikan Di Indonesia', *1st National Conference on Education, System and Technology Information*, 01(01), pp. 1-4.
- Annur, S. *et al.* (2018) Sustainable Development Goals (SDGs) dan Peningkatan Kualitas Pendidikan', *Seminar Nasional Pendidikan*, pp. 251-255.
- Hadiapurwa, A., Novian, R. M. and Harahap, N. (2021) Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Elektronik Pada Masa Pandemi COVID-19 Di Tingkat SMA', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), pp. 36–48. doi: 10.17509/jpp.v21i2.38526.
- Noprianto, E. (2018) "Tantangan dalam Mewujudkan Perpustakaan Digital", *Pustakaloka*, 10(1), p. 104. doi: 10.21154/pustakaloka.v10i1.1212.
- Rahmat, R. E. *et al.* (2019) 'Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), pp. 116–126. Doi: 10.21831/jitp.v6i2.27414.





Menjadi Kaya Dengan Menjaga Stabilisasi Ketahanan Pangan melalui *Participatory Rural Appraisal (PRA)* sebagai Strategi Milenial dalam Pemberdayaan Masyarakat untuk Membantu Para Petani Guna Menciptakan Sektor Pertanian Berkelanjutan di Era *Society 5.0*

Syafiq Kemal Fahriandoni



PENDAHULUAN

Pembangunan masyarakat tidak akan pernah berhenti dilakukan, dinamika perubahan terus menuntut agar kemampuan masyarakat selalu berkembang dan mampu berjalan beriringan dengan perubahan zaman. Pembangunan masyarakat dilakukan sebagai upaya pemerintah untuk memfasilitasi masyarakat dalam merencanakan, memutuskan dan mengelola sumber daya yang dimiliki. Agar masyarakat bisa mengikuti gerak perubahan zaman, berbagai program pemerintah maupun non pemerintah dilaksanakan, salah satunya menggunakan pendekatan pemberdayaan masyarakat. Pemberdayaan masyarakat merupakan usaha yang dilakukan untuk





meningkatkan taraf hidup dan lebih mandiri dengan ikut andil dalam merumuskan program yang akan dijalankan. Program pemberdayaan masyarakat banyak dilakukan di setiap daerah, konsep dan implementasinya menyesuaikan kebutuhan masyarakat, hal ini merupakan perwujudan kebijakan desentralisasi. Peningkatan taraf ekonomi menjadi salah satu indikator dalam pemberdayaan perempuan, pembangunan ekonomi baik mikro maupun makro sangat penting dalam proses pembangunan dan kesejahteraan masyarakat.

3 (tiga) unsur penting dan saling melengkapi satu sama lain yakni proses perubahan, pemanfaatan sumber daya, dan pengembangan kapasitas

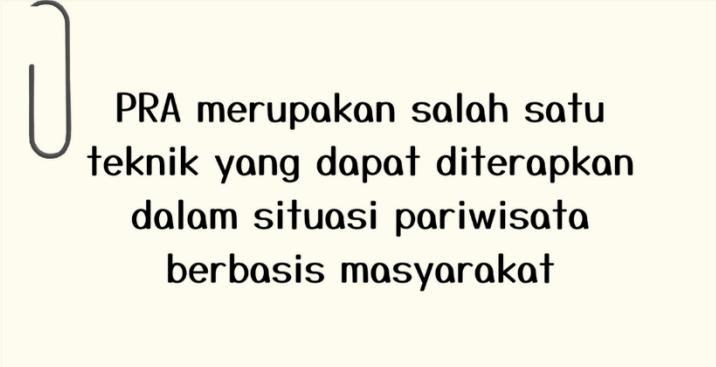
Pembangunan masyarakat menggunakan pendekatan pemberdayaan tidak boleh lepas dari 3 (tiga) unsur penting dan saling melengkapi satu sama lain yakni proses perubahan, pemanfaatan sumber daya, dan pengembangan kapasitas. Ketiga unsur pendekatan pemberdayaan di atas tidak boleh hilang. Beberapa kejadian umum pada program-program pemberdayaan masyarakat yang seringkali terjadi adalah “asal terlaksana”. Fenomena tersebut tentu merugikan dan menghambat proses perubahan yang diharapkan. Tulisan ini juga dilatarbelakangi oleh keadaan Indonesia yang dari ke hari mengalami penurunan penghasilan pajak akibat pandemi virus yang sukar untuk dicegah, sehingga perlu adanya peran pemerintah dalam menanggulangi berbagai masalah pada sektor pertanian yang sebenarnya bisa menjadi salah satu





sektor potensial untuk membantu meningkatkan perekonomian suatu negara dengan adanya implementasi teknik PRA.

PEMBAHASAN



PRA merupakan salah satu teknik yang dapat diterapkan dalam situasi pariwisata berbasis masyarakat

PRA merupakan salah satu teknik yang dapat diterapkan dalam situasi pariwisata berbasis masyarakat. Untuk mengembangkan pariwisata berbasis masyarakat, pemerintah desa dan kaum milenial sebagai pemegang kekuasaan harus mengajak seluruh masyarakat desa untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan. Dimulai dengan analisis potensi, perencanaan, penyusunan rencana kerja, dan penilaian bersama seluruh masyarakat. Teknik PRA memungkinkan masyarakat pedesaan berperan sebagai peneliti, perencana, dan pelaksana program dalam proses pelaksanaannya. Pendekatan PRA lebih menekankan padaelibatan dan kolaborasi masyarakat dalam pelaksanaan program. Berikut ini adalah beberapa pendekatan PRA yang digunakan :

1. Pemetaan Desa merupakan alat analisis yang memungkinkan masyarakat untuk lebih memahami keadaan wilayah dan lingkungan pertanian yang dimiliki. Pemetaan desa akan menghasilkan peta yang akan membantu masyarakat lebih memahami lingkungan desa dan





sumber daya pertanian sekitar.

2. Kalender Musiman adalah teknik untuk mengevaluasi peristiwa dan



**Pembuatan kalender musim
bertujuan untuk menciptakan
kondisi dan pola kegiatan
masyarakat**

kondisi yang berulang selama periode waktu (musim).

Pembuatan kalender musim bertujuan untuk menciptakan kondisi dan pola kegiatan masyarakat sehingga dapat dibuat profil kegiatan utama masyarakat sepanjang tahun.

3. Transek atau Tracing Desa adalah teknik PRA yang mengarahkan pengamatan langsung terhadap lingkungan pertanian dan sumber daya masyarakat sambil berjalan melintasi kawasan desa melalui jalur yang telah ditentukan.
4. Diagram Venn merupakan proses PRA untuk menentukan hubungan antar lembaga masyarakat yang beragam. Diagram Venn adalah jenis diagram lingkaran yang menggambarkan jumlah keuntungan, pengaruh, dan kedekatan institusi dan hubungan masyarakat. Ukuran dan jarak lingkaran mencerminkan peran, dampak, dan keterikatan masyarakat pada suatu lembaga.
5. Grafik Perubahan dan Tren : adalah teknik PRA yang memberikan gambaran tentang perubahan berbagai keadaan, peristiwa, dan aktivitas masyarakat sepanjang waktu pada lahan pertanian.





Masyarakat bisa melihat perubahan yang sifatnya menurun, stabil, atau meningkat.

6. Matriks Pemeringkatan adalah prosedur PRA untuk mendeteksi berbagai topik di masyarakat dengan memberikan nilai pada setiap komponen berdasarkan seperangkat kriteria perbandingan. Tujuan dari matriks peringkat adalah untuk membantu dan mempromosikan pemikiran orang dalam memutuskan topik komunitas.



Metode Participatory Rural Appraisal (PRA) diterapkan dalam kegiatan praktikpekerjaan sosial bersama masyarakat dalam beberapa tahapan

Metode *Participatory Rural Appraisal* (PRA) diterapkan dalam kegiatan praktik pekerjaan sosial bersama masyarakat dalam beberapa tahapan, yang dapat dibagi menjadi berbagai tahapan kegiatan :

1. Tahap *Intake Process*

Tahap awal kegiatan masyarakat adalah memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan yang akan dilakukan bersama masyarakat. Tindakan ini dikenal sebagai mengembangkan kepercayaan, dan memerlukan membangun kepercayaan dengan satu atau lebih anggota masyarakat lokal sebagai langkah pertama untuk menjangkau anggota masyarakat lainnya terutama para petani di wilayah setempat.

2. Tahap Evaluasi

Langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi, yang meliputi kegiatan



seperti memeriksa variabel-variabel yang berkontribusi terhadap penciptaan masalah dan mempelajari apa yang dapat dilakukan untuk mengatasi dan

Tahap evaluasi berfokus pada proses mengidentifikasi kemungkinan dan tantangan yang ada di lahan pertanian

menyelesaikannya.

Menggunakan banyak pendekatan PRA teknik, tahap evaluasi berfokus pada proses mengidentifikasi kemungkinan dan tantangan yang ada di lahan pertanian.

3. Tahap Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi

Proses memperkenalkan sistem kepada seseorang dan mengevaluasi tanggapan dan reaksi mereka dikenal sebagai sosialisasi. Sosialisasi individu dipengaruhi oleh konteks sosial, ekonomi, dan budaya di mana petani tinggal. Hal ini juga dipengaruhi oleh interaksi pengalaman dan kepribadian seseorang dalam membantu para petani.

Strategi Teknis Menerapkan Metode Participatory Rural Appraisal (PRA) pada Tahap Perencanaan

Terdapat banyak teknik yang dapat digunakan dalam proses pengumpulan data dan analisis potensi program atau usaha sosial yang dapat dikembangkan dengan metode PRA.

1. Penetapan Duta Desa
2. Menentukan Sasaran Desa
3. Menentukan Cara Bertemu
4. Identifikasi Masalah
5. Analisis dan Partisipasi Partisipatif
6. Rencana Kerja
7. Monitoring dan Evaluasi



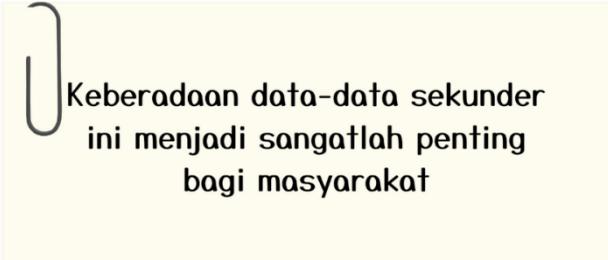
Gambar 1. Strategi Teknis Metode *Participatory Rural Appraisal* (PRA)

Sumber: User Dashboard – AKM

Adapun contoh penerapan teknik *Participatory Rural Appraisal* (PRA) terbagi menjadi 7 proses menurut Chambers & Conway 1992, yakni:

1. Pengumpulan Data Sekunder

Data-data demikian biasanya dapat ditemukan secara langsung dengan mendatangi dan meminta ke kantor desa/kelurahan dimana tempat melakukan pemetaan sosial.



Keberadaan data-data sekunder ini menjadi sangatlah penting bagi masyarakat

Keberadaan data-data sekunder ini menjadi sangatlah penting bagi masyarakat ketika ingin mengidentifikasi potensi lahan pertanian oleh karena itu dapat berfungsi sebagai “bekal” pengetahuan dan referensi sebelum turun lapangan untuk melakukan pemetaan sosial terhadap para petani.

2. Wawancara Informan Kunci

Masyarakat dapat melakukan wawancara dengan berbagai unsur masyarakat, seperti tokoh masyarakat, aparatur pemerintahan desa/kelurahan, tokoh agama setempat, kelompok masyarakat rentan, organisasi sosial setempat, dan orang-orang yang dianggap mengetahui secara mendalam mengenai kondisi sosial di lokasi lahan pertanian.





3. Wawancara Semi Terstruktur



Masyarakat dapat membuat daftar pertanyaan yang dianggap penting untuk ditanyakan ke informan penelitian

Masyarakat dapat membuat daftar pertanyaan yang dianggap penting untuk ditanyakan ke informan penelitian. Dalam prosesnya wawancara, pertanyaan dapat dikembangkan sesuai dengan temuan atau diskusi dengan kondisi lahan pertanian setempat.

4. *Focus Group Discussion* (FGD)

Melakukan diskusi pada suatu forum yang terdiri dari orang-orang yang dianggap memiliki pengetahuan berlebih mengenai kondisi sosial di lokasi pertanian, misalnya para tokoh masyarakat, perwakilan masyarakat rentan, aktivis sosial yang ada disana.

5. Pemodelan Partisipatif

Model partisipatif ini sebenarnya dimaksudkan agar hasil pemetaan sosial yang masyarakat lakukan dapat sesuai dengan kondisi senyatanya yang ada di lahan pertanian. Terlebih lagi, masyarakat juga akan merasa senang dan akan memicu timbulnya "rasa memiliki" atas wilayahnya serta termotivasi untuk mengembangkan wilayah pertanian setempat.





6. *Transect Walk* (Berjalan bersama masyarakat)

Masyarakat dapat berkeliling di desa yang menjadi lokasi adanya lahan pertanian dan berkomunikasi dengan masyarakat setempat

Masyarakat dapat berkeliling di desa yang menjadi lokasi adanya lahan pertanian dan berkomunikasi dengan masyarakat setempat. Dalam prosesnya, dapat dilihat dan dicatat langsung berbagai kondisi di desa tersebut. Selanjutnya dapat diidentifikasi langsung berbagai zona, teknologi lokal, dan mengidentifikasi langsung sumber daya pada lahan pertanian yang ada.

7. Membuat *Timelines*

Masyarakat membuat deskripsi kronologis mengenai berbagai kegiatan yang ada di lahan pertanian setempat. Caranya adalah dengan menyusun kegiatan-kegiatan tersebut berdasarkan waktu terjadinya secara berkala. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah semua kegiatan kemasyarakatan yang ada di wilayah tersebut.

ANALISIS

Menurut saya, beberapa pendekatan dalam teknik *Participatory Rural Appraisal* (PRA) seperti yang sudah dijelaskan diatas dapat menjadi sasaran pemerintah dalam inovasi ataupun kemajuan dalam pemberdayaan masyarakat guna membantu para petani untuk menciptakan ketahanan



pangan, karena pendekatan-pendekatan tersebut memiliki tujuan dan fungsinya masing-masing yang fokus utamanya adalah terhadap pemberdayaan masyarakat, di sisi lain pendekatan tersebut juga sebagai upaya kita sebagai makhluk sosial dalam membantu peran para petani terhadap eksistensi lahan pertanian yang mereka miliki.

Sektor pertanian juga harus dilakukan budidaya dan pemeliharaan, karena sektor tersebut merupakan sektor esensial yang akan menjadi kebutuhan primer kita dan pendukung geografis Indonesia yang disebut sebagai negara

Dari peningkatan lahan pertanian, akan berkemungkinan juga munculnya penguatan terhadap bidang ekspor

agraris. Dari peningkatan lahan pertanian, akan berkemungkinan juga munculnya penguatan terhadap bidang ekspor beras maupun bahan pokok lainnya yang dilakukan oleh negara Indonesia dengan negara lainnya.



Gambar 2. Peningkatan PDB Sektor Pertanian

Sumber: BPS, 2014



Sehingga, secara tidak langsung akan berdampak terhadap peningkatan sektor ekonomi yang dimiliki oleh Indonesia agar nantinya bisa bertransformasi menjadi negara maju di kemudian hari dengan pendapatan per kapita yang tinggi.



Ketika Indonesia berubah menjadi negara maju, Indonesia sudah mulai bisa merevitalisasi segala bentuk pelemahan pada setiap sektornya

Ketika Indonesia berubah menjadi negara maju, Indonesia sudah mulai bisa merevitalisasi segala bentuk pelemahan pada setiap sektornya guna menciptakan berbagai ketahanan serta penguatan, terlebih untuk saat ini dapat membantu sektor kesehatan yang sedang terdampak oleh adanya rantai penyebaran *covid-19* yang tak kunjung usai. Pada intinya, penerimaan pajak di Indonesia harus tinggi, salah satunya bisa melalui sektor pertanian dengan melakukan ekspor maupun impor. Maka dari itu, perlu adanya salah satu upaya pemberdayaan pada lahan pertanian tersebut dengan melibatkan para warga dalam membantu kinerja para petani dengan implementasi *Participatory Rural Appraisal* (PRA), seperti yang tertera pada diagram batang diatas yang sebenarnya sektor pertanian ini merupakan sektor yang potensial dalam meningkatkan PDB suatu negara.





Ketika PDB suatu negara meningkat, sudah dipastikan seluruh masyarakat dan petani dapat meningkatkan kesejahteraan

Ketika PDB suatu negara meningkat, sudah dipastikan seluruh masyarakat dan petani dapat meningkatkan kesejahteraan dan kemakmuran, terutama dalam menghidupi keluarga yang mereka miliki.

KESIMPULAN

Teknik *Participatory Rural Appraisal* (PRA) memfokuskan keterlibatan atau partisipasi masyarakat dalam semua rangkaian aksi, serta peningkatan kemandirian dan kekuatan internal sektor publik. Teknik pemberdayaan masyarakat untuk bisa berpartisipasi membantu para petani dalam membudidayakan dan mengolah lahan pertanian yang dimiliki ini dinilai mampu dalam meningkatkan ketahanan dan ketersediaan pangan di lahan pertanian setempat, karena semua masyarakat dan kaum milenial turut serta dalam membantu para petani saat berproses.





U Teknik Participatory Rural Appraisal (PRA) juga merupakan langkah inovasi yang tepat dengan berbagai implementasi yang ada didalamnya

Teknik *Participatory Rural Appraisal* (PRA) juga merupakan langkah inovasi yang tepat dengan berbagai implementasi yang ada didalamnya, karena dari setiap implementasinya memiliki manfaat utama, yakni menysasar kepada para petani.

Menurut saya, teknik *Participatory Rural Appraisal* (PRA) sudah sangat efektif jika diterapkan oleh keseluruhan petani yang ada di Indonesia, karena teknik tersebut didalamnya melibatkan seluruh elemen masyarakat dalam membantu pemberdayaan para petani, sehingga keseluruhan proses jikalau dilakukan oleh banyak individu akan terasa lebih cepat tercapai tujuannya. Apalagi, sektor yang disasar dalam hal ini adalah pertanian yang menjadi tolak ukur suatu negara bisa dikatakan baik ataupun buruk kualitasnya, sehingga upaya teknik tersebut sudah cukup untuk membantu peran para petani dalam pemberdayaan lahan yang dimiliki. Serta berbagai permasalahan dalam sektor pertanian akan cepat teratasi. Di sisi lain Indonesia juga akan mampu untuk mempertahankan julukannya sebagai negara agraris di dunia.

SARAN

Saran yang bisa saya utarakan dalam hal ini adalah untuk kedepannya harus mampu tercipta suatu inovasi yang solutif dengan mengintegrasikan





para petani dengan pihak eksternal seperti masyarakat sekitar dengan kaum milenial agar tercipta kebermanfaatan serta ketahanan pangan. Pertama, pemerintah dapat membuat serta menerapkan Undang-Undang yang mengacu terhadap hal tersebut agar pemerataan implementasinya dapat terpenuhi.

pemerintah membuat suatu komunitas yang bertugas mengontrol kinerja sektor pertanian

Kedua, pemerintah membuat suatu komunitas yang bertugas mengontrol kinerja sektor pertanian pada setiap daerah agar terciptanya ketahanan pangan lebih terlihat secara masif. Ketiga, pemerintah dapat memberikan wejangan kepada para RT/RW sebagai wujud perwakilan dalam menerima segala bentuk materi mengenai *Participatory Rural Appraisal* (PRA) tersebut, wejangan tersebut bisa berupa pengadaan webinar maupun kampanye ke setiap daerah yang terdampak buruk pada sektor pertaniannya.

Keempat, pemerintah dapat membentuk regulasi baru terkait teknik tersebut agar para pelajar dapat mengetahui materi secara lebih mendalam dan dapat merealisasikannya terhadap masyarakat yang keberadaannya sangat dekat dengan mereka. Kelima, para pemerintah dan mahasiswa dapat bersatu untuk memberikan pendampingan terhadap petani yang terdampak agar lebih mampu dalam mengakselerasi lahan pertanian yang mereka miliki. Karena, suatu keselarasan akan terbentuk dari adanya kontribusi serta integrasi sistem satu sama lain, yang akan menimbulkan tujuan dan manfaat





jangka panjang bagi kehidupan para petani.

Jikalau keseluruhan daerah di Indonesia yang mayoritas lahannya dipenuhi oleh pertanian mampu menerapkan pola dan konsep teknik *Participatory Rural Appraisal* (PRA) tersebut, akan menciptakan kekuatan serta keberlangsungan hidup para petani di Indonesia menjadi jauh lebih baik dan kesejahteraan sektor pertanian menjadi terkendali serta terjaga di kemudian hari.

Daftar Pustaka

- Lestari, M. A., Santoso, M. B. & Mulyana, N., 2020. Teknik Participatory Rural Appraisal. *PENERAPAN TEKNIK PARTICIPATORY RURAL APPRAISAL (PRA)* , p. 61.
- Masyarakat, A. K., 2021. Metode Participatory Rural Appraisal (PRA). *Strategi Teknis Menerapkan Metode Participatory Rural Appraisal (PRA)*, p. 1.
- Ridwan, I., Dollo, A. & Andriyani, A., 2019. Implementasi Pendekatan Participatory Rural Appraisal. *Implementasi Pendekatan Participatory Rural Appraisal pada Program Pelatihan*, p. 89.
- Yudha, V., 2019. Teknik Participatory Rural Appraisal. *Participatory Rural Appraisal Dalam Praktik Desa Wisata*, p. 1.





Co–Digital: Aplikasi Penjualan Mitra Antar UMKM Pertanian sebagai Pendobrak Sektor Pertanian di Era *Society 5.0*

Safa



PENDAHULUAN

"Kulihat ibu pertiwi.. sedang bersusah hati.."

Penggalan lirik lagu Ibu Pertiwi karya Ismail Marzuki menggambarkan kondisi Indonesia saat ini.

Pada awal Maret 2020, Indonesia dilanda virus korona atau COVID-19 yang mengakibatkan gangguan pada kehidupan manusia. Pandemi COVID-19 telah memberikan efek domino tidak hanya bagi kesehatan melainkan juga bagi perekonomian negara. Perekonomian Indonesia secara keseluruhan pada tahun 2020 mengalami pertumbuhan yang negatif, yaitu minus 2,07% dibandingkan tahun sebelumnya. Sebagian besar subsektor perekonomian mengalami pertumbuhan negatif. Namun, beberapa subsektor perekonomian masih tumbuh positif, salah satunya adalah pertanian, kehutanan, & perikanan





yang tumbuh sebesar 1,75% selama 2020 (BPS, 2021). Oleh karena itu, sektor pertanian menjadi salah satu sektor yang memiliki potensi besar untuk memulihkan ekonomi Indonesia karena sektornya yang stabil dan dapat menjadi dasar untuk menggerakkan sektor ekonomi lain. Terlebih lagi, Indonesia merupakan negara agraris yang memiliki sumber daya alam yang melimpah untuk produk pertanian.

Sektor pertanian merupakan prioritas karena berkaitan langsung dalam pemenuhan hajat hidup manusia. Meskipun masih mampu tumbuh positif selama pandemi, bukan berarti sektor pertanian tidak memiliki permasalahan. Krisis pangan adalah salah satu ancaman yang berkaitan dengan sektor pertanian. Krisis pangan dapat terjadi karena terganggunya ketersediaan akibat pertanian belum modern, stabilitas dan akses pangan akibat produk tidak terjangkau oleh semua orang. Selain itu, pemanfaatan sumber daya pertanian belum dilakukan secara menyeluruh sehingga banyak potensi ekonomi yang terbuang.

Kondisi pandemi memaksa sebagian besar aspek kehidupan beralih ke sistem online

Kondisi pandemi memaksa sebagian besar aspek kehidupan beralih ke sistem *online* sehingga membuat sektor-sektor kehidupan harus beradaptasi, tak terkecuali sektor pertanian. Era digital saat ini sudah semakin berkembang, maka dari itu digitalisasi pertanian sangat penting guna





menghadapi era *society 5.0*. Salah satu hal yang harus diadopsi adalah sistem ekonomi digital agar aktivitas perdagangan dapat terjadi dalam lingkup yang lebih luas dan alur distribusi berjalan dengan baik.

Pandemi COVID-19 menjadi ajang yang tepat untuk merevitalisasi sektor ekonomi khususnya ekonomi pertanian dengan memanfaatkan era *society 5.0* dan generasi millennial yang adaptif. Belajar dari pandemi COVID-19 yang menuntut kita untuk memanfaatkan teknologi, harapan kedepannya model bisnis yang ada pada sektor pertanian berkembang menjadi pertanian digital dengan mengadopsi penggunaan *online system* dan digital atau *Internet of Things (IoT)*. Hal ini akan memberikan pengaruh yang baik dan inovatif tidak hanya kepada produsen namun juga konsumen. Aktivitas jual beli produk akan menguat dan meluas berkat era *society 5.0* ini.

Ekonomi digital dalam bidang pertanian mengarah pada membuat keputusan dan pemberian informasi mengenai tingkat produktivitas pertanian

Ekonomi digital dalam bidang pertanian mengarah pada membuat keputusan dan pemberian informasi mengenai tingkat produktivitas pertanian, sebagai integrator yang mana mempunyai arti sebagai pembawa dan pemberi pesan (komunikator) dari setiap aktivitas pertanian, sebagai aksesibilitas penjual ke informasi pasar, tren konsumen, harga input dan output produk, dan informasi mengenai kualitas serta kuantitas produk yang dimiliki. Konsep ekonomi digital dalam pertanian kedepannya dapat mendobrak sektor





pertanian di era *society* 5.0.

Pertanian di era *society* 5.0 adalah pertanian yang metode, teknik, dan praktiknya berlandaskan pada teknologi digital. Prosesnya terhubung melalui transmisi dan komunikasi data dengan pihak luar melalui sistem otonom dan automasi.

CO-DIGITAL merupakan sebuah aplikasi yang akan membantu para pemilik UMKM, khususnya bidang pertanian dalam mengembangkan usahanya di masa depan melalui fitur-fitur di dalamnya

CO-DIGITAL merupakan sebuah aplikasi yang akan membantu para pemilik UMKM, khususnya bidang pertanian dalam mengembangkan usahanya di masa depan melalui fitur-fitur di dalamnya. CO-DIGITAL memiliki beberapa fitur utama, seperti Mitra, Jual-Beli, Relawan, dan Edukasi. Dengan adanya aplikasi ini, para pelaku UMKM dapat lebih mudah mencari dan menjalin mitra sehingga dapat mengembangkan usahanya lebih luas. Selain itu, masyarakat dapat mengasah kemampuannya di bidang bisnis UMKM dan pertanian. Tujuan akhir yang dapat dicapai dengan aplikasi ini adalah mendobrak sektor pertanian di era *society* 5.0, terciptanya lapangan pekerjaan yang luas, mencetak generasi yang mumpuni di bidang digital, dan potensi ekonomi khususnya pertanian maksimal.





PEMBAHASAN

Setiap gerakan perubahan akan dihadapi berbagai permasalahan dan tantangan, termasuk perubahan menjadi ekonomi pertanian digital. Sebagai penerus bangsa seharusnya kita bisa dan berani untuk mengubah hambatan menjadi solusi. Permasalahan dalam pengembangan ekonomi pertanian digital yang pertama adalah masalah para petani dalam mengakses ekonomi pertanian digital. Para petani sekarang umumnya sudah mempunyai dan bisa menggunakan *smartphone* namun belum bisa memanfaatkan untuk ekonomi pertanian digital. Tak hanya petani, dalam sisi konsumen, walaupun penggunaan *smartphone* tergolong mudah namun tetap ada permasalahan dalam mengakses *website* maupun aplikasi. Ini artinya aplikasi yang dibutuhkan masih belum ditemukan secara cepat. Banyak kebutuhan konsumen yang beragam sehingga menjadi kurang tepat dan kurang cukupnya kebutuhan konsumen yang belum bisa terpenuhi oleh aplikasi karena kebutuhan konsumen yang kompleks, mulai dari kebutuhan jenis pupuk, alat pertanian yang canggih, dan lain sebagainya.



Kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung

Permasalahan yang kedua adalah kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung. Dalam mengaktualisasikan ekonomi pertanian digital, dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, karena *smartphone* saja





tidak cukup. Kesiapan petani masih minim dalam segi kesiapan secara teknis. Selain itu, dengan pemanfaatan ekonomi pertanian digital, pembayaran produk pertanian pun akan dibayar melalui platform secara digital yang mana petani juga harus belajar dan beradaptasi tentang hal tersebut. Sehingga, petani dinilai belum bisa berhadapan dengan era *society* 5.0.

Permasalahan konkrit yang ketiga adalah adanya hambatan terhadap

Masih banyak petani yang tinggal di daerah pelosok yang tidak memiliki sinyal yang baik, hal ini tentunya akan membuat aktivitas ekonomi pertanian digital terhambat.

akses sinyal atau internet. Masih banyak petani yang tinggal di daerah pelosok yang tidak memiliki sinyal yang baik, hal ini tentunya akan membuat aktivitas ekonomi pertanian digital terhambat. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut.

Solusi yang dapat dilakukan untuk memecahkan permasalahan agar petani lebih melek sistem ekonomi pertanian digital adalah dengan mengadakan pelatihan tentang ekonomi pertanian digital, mengadakan program magang pada perusahaan/instansi, kegiatan sosialisasi dan penyuluhan berupa bimbingan serta motivasi. Tentu dalam pelaksanaan program baru atau inovasi diperlukan bimbingan dalam menggunakan ekonomi pertanian digital khususnya penggunaan aplikasi atau *website*. Sehingga hasil akhirnya diharapkan menambah luas wawasan petani dan





petani saling bertukar informasi serta pengalaman. Tentunya kegiatan ini juga perlu dukungan dan bimbingan dari Dinas Pertanian, Pangan, dan Perikanan wilayah setempat, praktisi, perusahaan bidang ekonomi pertanian digital, *developer* aplikasi, pemuda/mahasiswa magang pada Dinas Kementerian.



Semua harus bermain peran dalam mendukung ekonomi pertanian digital di Indonesia.

Semua harus bermain peran dalam mendukung ekonomi pertanian digital di Indonesia. Diperlukan teknologi berbasis aplikasi yang bergerak di bidang pertanian dan mengusung konsep *all in one application*. Aplikasi tersebut penulis namakan CO-DIGITAL. Dengan adanya aplikasi ini, masyarakat dapat menjual hasil pertaniannya sendiri. Setelah melakukan pertanian modern hasil panen yang diperoleh dapat disalurkan untuk kebutuhan pangan sehari-hari maupun dijual belikan melalui aplikasi. Setiap kalangan masyarakat, baik industri rumahan hingga skala besar, dapat mengiklankan hasil produksi mereka. Selain itu, diberikan transparansi harga terbaru setiap harinya juga daerahnya, sehingga para produsen mengetahui kisaran keuntungan yang akan mereka dapatkan. Para pembeli pun dapat memilih sesuai daerah yang diinginkan, kisaran harga, bahkan menjadi pelanggan tetap pada seorang produsen, selayaknya pasar tradisional maupun 'tukang sayur'. Melalui aplikasi ini pula, penulis harap dapat memfasilitasi para penjual maupun pembeli sesuai dengan kebutuhannya masing-masing.





Mewadahi para relawan/volunteer yang mencari kesempatan untuk belajar lebih dan menambah pengalaman.

Di balik kesuksesan jual beli, solusi dari penulis juga ialah mewadahi para relawan/*volunteer* yang mencari kesempatan untuk belajar lebih dan menambah pengalaman. Untuk memajukan hasil produksi pertanian yang baik, para mahasiswa dari institusi pertanian dapat terjun langsung sebagai relawan maupun *volunteer*. Sehingga para petani maupun produsen baru yang membutuhkan tenaga ahli, juga para mahasiswa pintar tanpa pengalaman bisa dengan mudah tertolong melalui jasa *match* yang penulis sediakan. Sistematisnya sendiri mudah, para produsen atau petani yang membutuhkan relawan dapat memasang iklannya di aplikasi penulis. Namun jika diperlukan dalam waktu cepat, mereka dapat memilih fitur *match* untuk menggunakan jasa pencocokan yang penulis tawarkan. Dalam kurang dari tiga hari, relawan atau *volunteer* akan hadir untuk membantu Anda sesuai dengan *job desc* yang diberikan. Kegiatan kerja sebagai relawan dan *volunteer* ini tentu diawasi dengan adanya *log in* harian yang harus dilakukan setiap melakukan pekerjaan. Data yang diminta kurang lebih; jenis kegiatan, waktu kegiatan, durasi kegiatan, tingkat kepuasan, dan konsumsi. Hal ini bertujuan agar baik relawan maupun petani merasa terpenuhi kebutuhannya melalui aplikasi yang penulis sediakan.





Fitur konsultasi dan tutor dalam aplikasi penulis

Selain adanya fitur jual-beli dan relawan, penulis juga ingin menambah fitur konsultasi dan tutor dalam aplikasi penulis. Dalam aplikasi tersebut, pengguna dapat mencari informasi cara bertani dari hulu ke hilir melalui beberapa kumpulan video yang telah dibuat. Hulu dan hilirnya pertanian mencakup *on farm* (budidaya) dan *off farm* (produk non-budidaya/hasil pascapanen). Dalam *on farm*, para petani akan belajar bagaimana cara mengendalikan hama dengan *artificial intelligence*, menggunakan *smart tractor*, cara memupuk yang tepat menggunakan robot, dan lain sebagainya. Sedangkan dalam sisi *off farm*, petani akan didukung dengan sistem logistik dengan memanfaatkan pertanian digital dan agroindustri cerdas. Adapun fitur konsultasi nantinya pengguna akan berhubungan dengan orang-orang kompeten di bidang pertanian. Penulis bekerjasama dengan organisasi tani dan lulusan sarjana tani untuk menanggapi masalah-masalah yang diajukan.

Solusi ini tentunya menyesuaikan dengan kondisi pandemi COVID-19 yang tidak memungkinkan para petani untuk mendapatkan sarana konsultasi dan penyuluhan secara tatap muka sehingga pelayanan teknologi *online* tepat untuk menghadapi situasi saat ini. Selain itu, bentuk teknologi layanan *online*





yang disediakan diharap dapat diakses oleh banyak petani dan memberikan dampak positif yang nyata.



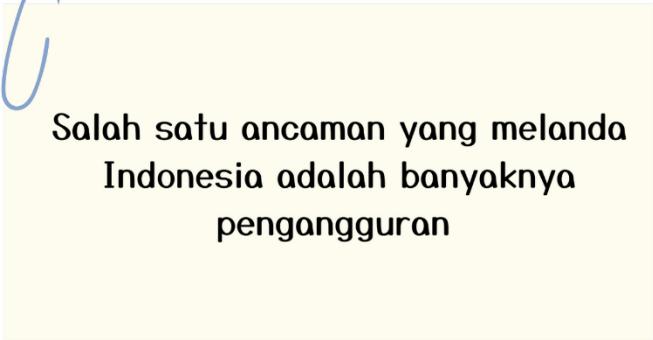
Kemajuan ekonomi digital di bidang pertanian membuat sarana komunikasi dapat dijangkau secara luas dan menyeluruh

Kemajuan ekonomi digital di bidang pertanian membuat sarana komunikasi dapat dijangkau secara luas dan menyeluruh dalam bentuk informasi, data, dan ilmu pengetahuan antar *stakeholder*. Saat ini sudah banyak komunitas jaringan petani baik *offline* maupun *online* yang dapat membantu petani dalam menghadapi berbagai permasalahan pertaniannya. Biasanya diberikan informasi secara berkala mengenai informasi harga, teknik pertanian, cuaca, hingga penanggulangan hama. Pertanian digital dapat dijadikan sebagai sarana produsen untuk memasarkan hasil produksi produk pertanian. Hal yang sama akibat dari adanya ekonomi pertanian digital, konsumen dapat mengetahui informasi dengan mudah mengenai harga maupun ketersediaan hasil produk pertanian. Dengan pertanian digital, petani akan terhubung dengan informasi, contohnya tentang tipe bibit tanaman yang unggul atau bagaimana teknik pengolahan lahan yang baik sehingga memperoleh hasil akhir yang diinginkan.





PENUTUP



Salah satu ancaman yang melanda Indonesia adalah banyaknya pengangguran

Salah satu ancaman yang melanda Indonesia adalah banyaknya pengangguran karena banyaknya penduduk usia produktif tidak disertai dengan banyaknya lapangan pekerjaan. Dibutuhkan sebuah solusi untuk menghindari ancaman ini terjadi. UMKM menyumbang sekitar 60% dari PDB Indonesia dan menyerap 97% dari total tenaga kerja Indonesia. Penerapan ekonomi pertanian digital akan berdampak besar bagi Sumber Daya Manusia (SDM) pertanian melalui peningkatan kualitas, kontinuitas, dan produktivitas dalam bidang pertanian, serta pembangunan sosial dan ekonomi masyarakat Indonesia. Dengan mempersiapkan pertanian di era *society 5.0*, kesejahteraan masyarakat Indonesia akan meningkat dan pertanian Indonesia pun meroket menjadi berkualitas. Pertanian digital mengubah kehidupan pertanian menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan gagasan yang telah dijabarkan, saran penulis adalah fitur pada aplikasi bisa terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan masyarakat, kecanggihan teknologi dan analisis data bisa disesuaikan dengan keadaan serta perkembangan zaman, dan perlu analisis pada sektor maupun subsektor lainnya demi kemajuan Indonesia yang menyeluruh.





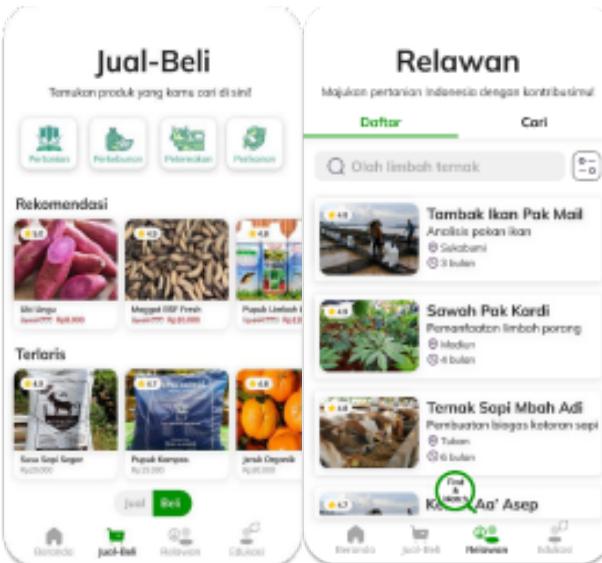
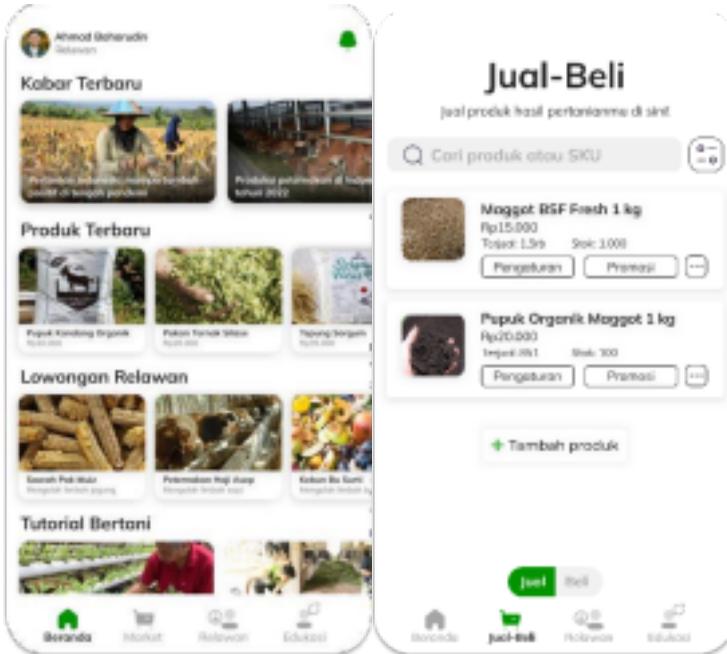
DAFTAR PUSTAKA

Badan Pusat Statistik, 2021, *Pertumbuhan Ekonomi Indonesia Triwulan III-2021*, viewed 1 April 2022, <<https://www.bps.go.id/pressrelease/2021/11/05/1814/ekonomi-indonesia-triwulan-iii-2021-tumbuh-3-51-persen--y-on-y-.html>>

Badan Pusat Statistik, 2021, *Pertumbuhan Ekonomi Indonesia Triwulan IV 2020*, viewed 1 April 2022 <<https://www.bps.go.id/pressrelease/2021/02/05/1811/ekonomi-indonesia-2020-turun-sebesar-2-07-persen--c-to-c-.html>>



LAMPIRAN





Edukasi

Bingung dalam bertani? Cari tahu sekiranya di sini!

Tutorial **Tanya Ahli**

Q Cara bertani hidroponik

Rekomendasi

- Cara Bertani Sifat Hidroponik di Rumah Dengan Mudah
- Belajar Mengetah: Kebun Sifat Hidroponik Pupuk Kompos

Trending

- Siapa Pekar Tani? Sifat Berbahas Dawai Daun Singkong
- Guidance Jarak Trans untuk Pemula di Petak

Terbaru

Beranda Jual-Beli Relawan Edukasi

Edukasi

Ingin konsultasi langsung dengan ahli? Tanya di sini!

Tutorial **Tanya Ahli**

Q Ahli Pertanian

- Aji Widodo, S.P., M.Si.**
Ahli Pertanian @ Bogor 5.2 **Mulai**
- Mahmud Kurniawan, S.Pt.**
Praktisi Peternakan @ Semarang 4.8 **Mulai**
- Akbar Baihoqi**
Praktisi Tambak @ Cilacap 4.8 **Mulai**
- Prof. Dr. Dadi Abdullah, M.Sc.**
Pakar Agronomi & Hortikultura @ Yogyakarta 5.5 **Mulai**

Beranda Jual-Beli Relawan Edukasi

Relawan

Majukan pertanian Indonesia dengan kontribusimu!

Daftar **Cari**

Q Cara bertani hidroponik

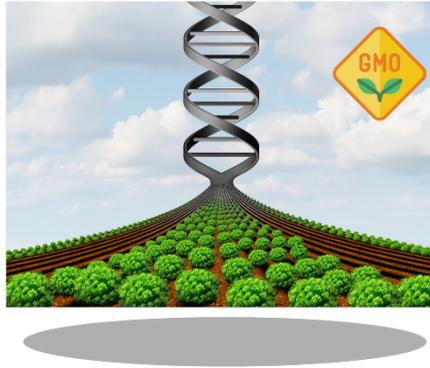
- Aldi Khoirus**
Mahasiswa Pertanian Analisis hama & penyakit @ Bogor **Detail**
- Muhammad Heru**
Mahasiswa Perikanan Pemanfaatan limbah tambak ikan @ Yogyakarta **Detail**
- Khairullah Husain**
Mahasiswa Peternakan Aplikasi teknologi peternakan @ Bandung **Detail**
- Khairul Husain**
Mahasiswa Kehutanan **Detail**

Beranda Jual-Beli Relawan Edukasi



Genetically Modified Organism (GMO): **Harapan Masa Depan Manusia dalam** **Peningkatan Sumber Daya Pertanian**

Filifi One Six Nissi Agave Silaban



Jumlah penduduk penghuni bumi tiap tahunnya selalu bertambah dengan pesat. Banyaknya penduduk mengharuskan adanya ketersediaan pangan yang memadai. Namun dengan meningkatnya penduduk, jumlah lahan yang tersedia akan terus berkurang. Hal ini tentu menghambat produksi pangan baik pertanian maupun peternakan. Penduduk akan kesulitan jika ketersediaan pangan tidak mampu mencukupi kebutuhan yang ada. Lebih jauh, ketersediaan pangan yang tidak memadai dapat memicu terjadinya kemiskinan dan perselisihan.

Selain ketersediaan pangan, keadaan lingkungan kita saat ini juga perlu diperhatikan. Berbagai kegiatan manusia khususnya industri dan transportasi memberikan banyak efek samping terhadap lingkungan. Ancaman terbesar buruknya kondisi lingkungan kita adalah meningkatnya suhu rata-rata permukaan bumi. Peradaban umat manusia akan terancam jika masalah ini tak teratasi secepatnya.





Untuk mengatasi permasalahan ini, sebagian besar negara di dunia termasuk Indonesia tengah mengembangkan inovasi inovasi khususnya dibidang pertanian dan teknologi. Salah satu cara yang menjadi harapan masa depan manusia adalah pengembangan ilmu dan teknologi rekayasa genetika. Rekayasa genetika memungkinkan untuk menciptakan organisme unggul sesuai dengan keinginan sehingga masalah ketersediaan pangan dapat teratasi. Bagaimana rekayasa genetika berperan mengatasi permasalahan pangan kita?

Permasalahan pangan berkaitan erat dengan pertanian. Pertanian yang baik akan memberikan ketersediaan pangan yang baik, begitu pula sebaliknya.

Permasalahan pangan berkaitan erat dengan pertanian. Pertanian yang baik akan memberikan ketersediaan pangan yang baik, begitu pula sebaliknya. Teknik rekayasa genetika, sederhananya disebut bioteknologi telah berperan besar dalam peningkatan produksi pertanian. Pada tahun 1970-an, revolusi hijau berlandaskan bioteknologi telah menyelamatkan manusia dari krisis pangan. Dan kini, bioteknologi dapat menjadi harapan sumber daya kita di masa depan melalui teknik rekayasa genetika.

A genetically modified organism(GMO) is an animal, plant, or microbe whose DNA has been altered using genetic engineering techniques (National Geographic). GMO ini adalah organisme yang sudah berbeda dengan spesies sebelumnya. Produk GMO telah dimodifikasi gennya untuk mendapatkan organisme unggul baik ukuran, gizi, dan kemampuan hidupnya.



Dengan produk GMO pertumbuhan produksi tanaman atau hewan dapat dipercepat hingga tiga kali lipat. Produk GMO memungkinkan tanaman akan kebal terhadap hama sehingga penggunaan pestisida dapat ditekan demi menjaga kebersihan. Produk GMO memungkinkan memiliki nilai gizi lebih tinggi dari produk aslinya. GMO juga memungkinkan pengembangbiakan dengan jumlah masif. Dan banyak kemungkinan lainnya yang bisa diperoleh melalui teknik rekayasa genetika ini.

Contoh Produk GMO

1. AquAdvantage Salmon



Gambar 1. AquAdvantage Salmon

Photograph by Paulo

Oliveira/Alamy Stock PhotoFigure 1o

Salmon ini dimodifikasi sehingga akan tumbuh tiga kali lebih cepat dari spesies aslinya. Dikembangkan oleh perusahaan Aquabounty Technologies di Massachusetts, ikan ini adalah ikan salmon *Pacific Chinook* yang disuntikkan gen dari salmon Atlantik. *Food and Drug Administration* (FDA) dan *the*



2. Golden Rice



Gambar 2. Golden Rice

<http://goldenrice.org/>

Canadian Food Surveillance Agency (CFIA) menyetujui dan menyatakan produk GMO ini tidak berdampak signifikan pada kesehatan dan lingkungan. Produk GMO ini memiliki kandungan provitamin A yang berwarna kekuningan berupa *beta-karoten*. Ketika dimakan, beta karoten ini akan memproduksi vitamin A sehingga kebutuhan vitamin A tubuh dapat terpenuhi. Kandungan nutrisi lainnya seperti karbohidrat dan zat besi juga terdapat pada beras ini sama seperti beras umumnya. Beras ini dinyatakan aman oleh FDA dan Tim Kesehatan Kanada.

3. Nyamuk transgenik *Anopheles stephensi*





Gambar 3. Nyamuk *Anopheles stephensi*
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22689959/>

Nyamuk ini telah disisipi gen dari peptida SM1 pada bagian ususnya yang berfungsi membunuh nyamuk (Nature 23/5/2002).

Jenis nyamuk yang disisipi adalah nyamuk jantan sebab nyamuk jantan tidak menghisap darah sehingga relatif aman. Ketika nyamuk ini kawin dengan betina, maka telur yang dihasilkan tidak akan bertahan dan mati saat menjadi kepompong. Hal ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan penyakit malaria khususnya di negara-negara miskin.

4. *Starlight Avatar* (Pohon Bercahaya)



Gambar 4. Starlight avatar (Pohon Bercahaya)

<https://www.greenhousegrower.com/crops/starlight-avatar-the-worlds-first-light-producing-plant-to-be-auctioned-by-bioglow/>

Produk ini bertujuan mengurangi penggunaan energi dalam pencahayaan. Seperti namanya, sebuah pohon hasil rekayasa genetika akan





mampu memancarkan cahaya dan menjadi penerang. Prinsip pengembangan produk ini terinspirasi dari hewan seperti kunang-kunang dan ubur-ubur yang memancarkan cahaya. Saat ini pengembangan lebih lanjut sedang dilakukan pada produk ini agar dapat menggantikan lampu jalanan.

Meskipun produk GMO memiliki banyak keunggulan dan dinyatakan aman oleh beberapa pihak. Sebagian kelompok menentang dengan teknik rekayasa genetika ini. Dengan alasan berpotensi membahayakan kesehatan manusia terutama ketika mengkonsumsi organisme yang sudah dimodifikasi gennya. Sampai saat ini perdebatan baik buruknya GMO belum terselesaikan. Meski begitu berbagai upaya terus dikembangkan untuk menciptakan inovasi dengan meminimalisasi dampak negatifnya.

Rintangan akan selalu ada untuk sesuatu yang besar. Jika saat ini GMO memiliki dampak negatif, maka kita selaku generasi muda memiliki kesempatan bahkan kewajiban untuk memberikan yang terbaik untuk

GMO adalah sebuah harapan yang memungkinkan kita hidup lebih baik lagi.

peradaban kita dan anak cucu kita. GMO adalah sebuah harapan yang memungkinkan kita hidup lebih baik lagi. Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi haruslah terus berlanjut khususnya pada *era society 5.0* nanti. Kita khususnya generasi masa depan Indonesia berkewajiban mempersiapkan seluruh masyarakat Indonesia mampu hidup berdampingan dengan teknologi





dan mencukupi kebutuhan pangan kita dengan kemajuan pertaniannya.

Key words: GMO, rekayasa genetika, bioteknologi, *era society* 5.0, pangan, dan pertanian.

DAFTAR PUSTAKA

- Cut Muthiadin 2014, '*Pengantar Rekayasa Genetika*' no 1-2, dilihat 16 Maret 2022.
- Gerald C. Nelson 2001, '*Genetically Modified Organism in Agriculture Economics and Politics*', Academic Press, San Diego.
- Ronald Ross Watson, Victor R. Preedy 2016, '*Genetically Modified Organism in Food Production, Safety, Regulation, and Public Health*', Nikky Levy, USA.
- Sheldon Krimsky, Marion Nestle 2019, '*GMOs Decoded A Sceptics View of Genetically Modified Foods*', MIT Press, Cambridge, UK.
- Zakki Adlhiyati, S.H. 2009, '*Produk Rekayasa Genetika (Gmo/Genetically Modified Organism) Sebagai Subjek Perlindungan Paten Dan Perlindungan Varietas Tanaman*', no 1,18-20, dilihat pada 16-19 Maret 2022.
- Anak Agung Gede Sugiarta 2018, '*Penelitian Rekayasa Genetik Untuk Memperoleh Tanaman Dengan Kualitas Hasil Lebih Baik*', no 1,5-6, dilihat pada 16-19 Maret 2022.
- Ir. IGA. Maya Kurnia, M.Si 2014, '*Tanaman Transgenik*', viewed 16-19 Maret 2022,
<<https://distan.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/tanaman-transgenik-26>>





Aplikasi KATAM: Peran dan Kontribusi Mahasiswa Guna Mengatasi Sampah di Era *Society 5.0*

Umi Saputri dan Tiara Nur Mulyawati



PENDAHULUAN

Lingkungan adalah segala sesuatu yang tidak pernah terpisah dari kehidupan, karena memiliki hubungan timbal balik dan sangat berharga bagi kemakmuran alam semesta seperti hewan, manusia, dan tumbuhan yang hidup di bumi. Ternyata lingkungan yang subur sangat rentan terhadap kontaminasi manusia, karena aktivitas sampah tidak tertangani hingga menumpuk di tempat pembuangan akhir (Marsatana dan Aminah, 2020). Hal ini terlihat dari data yang diperoleh INAPLAS (Asosiasi Industri Plastik





Indonesia) yang menyebutkan Indonesia menghasilkan 64 juta ton sampah setiap tahunnya, sampah dibuang ke laut dengan total 3,2 juta ton dan 85.000 ton kantong plastik dibuang ke lingkungan (Aprilia, 2019).

Pembuangan sampah secara tidak benar berdampak pada lingkungan dan manusia seperti banjir, pencemaran lingkungan, bahkan dapat menimbulkan penyakit. Oleh karena itu, lingkungan sangat berarti bagi kehidupan, sehingga diperlukan berbagai upaya untuk terus menjaga lingkungan. Karena sampah plastik harus didaur ulang dengan baik, agar tidak mencemari lingkungan. Sampah plastik yang selama ini kita buang masih bisa diproses kembali menjadi kerajinan tangan yang lebih bermanfaat.

 **...mahasiswa memiliki peran dan kontribusi yang menjadi modal utama untuk menuangkan ide di era society 5.0.**

Proses mengatasi permasalahan lingkungan ternyata mahasiswa memiliki peran dan kontribusi yang menjadi modal utama untuk menuangkan ide di *era society* 5.0. Karena mahasiswa adalah agen perubahan bangsa dan harus dibina dengan pola pikir dan jiwa kreativitas. Mahasiswa dapat melakukan banyak hal untuk memulai berbagai kegiatan positif, seperti memanfaatkan barang-barang yang tidak terpakai. Isu yang berulang tentang tingginya sampah plastik di Indonesia menjadi tantangan yang harus disikapi oleh mahasiswa dengan meningkatkan pentingnya lingkungan yang

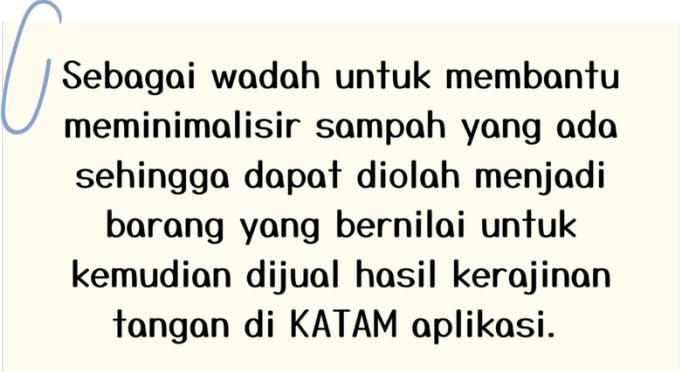




bersih bagi kesehatan masyarakat. Peran dan kontribusi mahasiswa dalam pengelolaan sampah plastik sangat dibutuhkan agar menjadi pionir dalam menanggulangi masalah sampah di Indonesia (Gusti, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian Huda, ia membangun sistem pelaporan sampah berbasis aplikasi yang mencakup ruang lingkup pencatatan data nasabah, sistem informasi pelaporan bank sampah yang dirancang untuk memudahkan pengelolaan sampah (Nani dkk, 2021). Hal ini bahkan sejalan dengan hasil penelitian dari Lancaster & Stillman, generasi millennial atau mahasiswa lebih sering menggunakan teknologi komunikasi instan seperti whatsapp, instagram, youtube, serta media sosial yang lainnya. Pada akhir tahun 2030 akan meningkat menjadi 90 juta sehingga masyarakat Indonesia merupakan generasi selanjutnya dimasa yang akan datang (Harries, 2019).

Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis mencoba mencetuskan ide-ide baru melalui KATAM yang dirancang sesuai dengan *era society* 5.0 telah sejalan karena teknologi di zaman ini menjadi bagian dari manusia



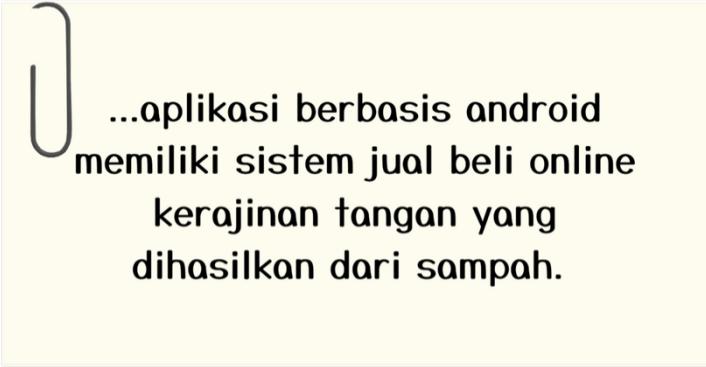
Sebagai wadah untuk membantu meminimalisir sampah yang ada sehingga dapat diolah menjadi barang yang bernilai untuk kemudian dijual hasil kerajinan tangan di KATAM aplikasi.

untuk menjalani kehidupan. Sebagai wadah untuk membantu meminimalisir sampah yang ada sehingga dapat diolah menjadi barang yang bernilai untuk kemudian dijual hasil kerajinan tangan di KATAM aplikasi.





PEMBAHASAN



...aplikasi berbasis android memiliki sistem jual beli online kerajinan tangan yang dihasilkan dari sampah.

Aplikasi KATAM merupakan singkatan dari (Aplikasi Tabungan Sampah), aplikasi berbasis android memiliki sistem jual beli online kerajinan tangan yang dihasilkan dari sampah. Sehingga dengan adanya ide dari mahasiswa diharapkan sampah yang ada dapat diminimalisir, dan hasil dari pengolahan sampah tersebut dapat mengurangi kerusakan lingkungan. Berikut mekanisme kerja, analisis manfaat, dan strategi implementasi dari aplikasi KATAM :

Mekanisme Kerja Aplikasi

Proses kerja yang pertama yaitu masyarakat pemilik sampah telah mengunduh dan menginstal aplikasi KATAM di ponselnya. Kemudian, mendaftarkan diri atau registrasi dengan melakukan login pada aplikasi KATAM lalu memasukkan email dan kata sandi. Jika sudah pernah mendaftarkan diri, maka tinggal login aplikasi saja. Selanjutnya aplikasi KATAM akan menampilkan profil, informasi, materi, konsultasi dan beberapa fitur yang dapat diakses ketika pengguna sudah login. Jika mengalami kendala maka bisa langsung berkomunikasi dengan admin di fitur chat untuk





konsultasi.

reduce berarti tahapan mengurangi, reuse berarti tahapan menggunakan kembali, dan recycle berarti tahapan memilah hingga proses mendaur ulang.

Pengguna aplikasi yang memiliki sampah harus melakukan 3R yaitu *reduce* berarti tahapan mengurangi, *reuse* berarti tahapan menggunakan kembali, dan *recycle* berarti tahapan memilah hingga proses mendaur ulang. Setelah pemilik sampah menjualnya ke aplikasi, maka yang didapatkan dari imbalannya berupa koin dengan perhitungan sistem penukaran sampah bersih 1 kg seharga Rp 1.000 jika dikoinkan, maka akan menghasilkan 1 koin. Jika koin sudah terkumpul maksimal 50 koin, maka secara otomatis aplikasi akan merupiahkan uang sebesar Rp 50.000 dan disimpan di aplikasi KATAM.

Kemudian, dalam sistem penukaran sampah tersebut dapat menyetorkan sampahnya baik secara langsung di lapak pertukaran sampah maupun dengan fitur COD yang nantinya akan dijemput oleh admin petugas penjemputan. Selanjutnya, sampah akan ditimbang sesuai berat dan harga jual yang menyesuaikan dengan jenis sampahnya. Hasil akhir dari penjualan sampah otomatis masuk ke dalam aplikasi KATAM pay. Sehingga saldo akan mudah terlihat bagi pemilik aplikasi KATAM, yang bisa di cek sesuai keinginan.

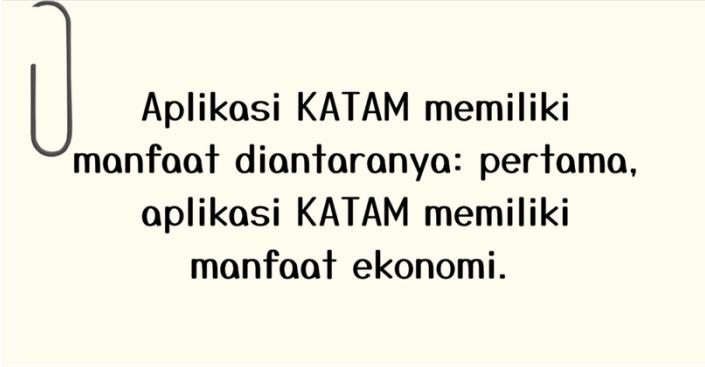
Setelah pelanggan memiliki saldo di aplikasi KATAM pay, maka





apabila pemilik akun akan membeli produk kerajinan, pemilik akun hanya memasukkan barang di keranjang pesanan, lalu melakukan transaksi pembayaran ke rekening admin. Proses pembuatannya bisa menggunakan sistem tukar koin maupun membelinya dengan uang. Jika pelanggan akan menukarkan sampah menjadi barang kerajinan, maka menggunakan sistem BARTER yaitu menukar barang-barang kerajinan hasil daur ulang sampah, yang nantinya akan dijual pada aplikasi KATAM bahkan bisa ditukar dengan kebutuhan pokok seperti minyak, sayuran, dan kebutuhan lainnya.

Analisis Manfaat



Aplikasi KATAM memiliki manfaat diantaranya: pertama, aplikasi KATAM memiliki manfaat ekonomi.

Aplikasi KATAM memiliki manfaat diantaranya: pertama, aplikasi KATAM memiliki manfaat ekonomi. Karena aplikasi KATAM dapat menjadi tempat transaksi jual-beli berupa sampah yang telah diolah menjadi barang yang memiliki nilai jual. Sehingga, aplikasi ini dapat meningkatkan perekonomian masyarakat. Kedua, aplikasi KATAM memiliki manfaat sosial. Aplikasi KATAM dapat memberikan lapangan pekerjaan untuk masyarakat. Masyarakat dapat mengembangkan minat dan bakatnya untuk terampil memanfaatkan barang bekas menjadi barang yang dapat digunakan kembali.

Ketiga, aplikasi KATAM memiliki manfaat bagi lingkungan. Dengan





adanya aplikasi ini, sampah dapat diolah menjadi suatu kerajinan yang bernilai ekonomis. Sampah yang biasanya dibuang begitu saja, dapat dimanfaatkan kembali menjadi barang yang memiliki nilai jual. Manfaat aplikasi KATAM yang terakhir yaitu aspek berkelanjutan. Hal ini, karena



aplikasi KATAM akan menjadi sarana masyarakat dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi, sosial, dan lingkungan secara berkelanjutan.

aplikasi KATAM akan menjadi sarana masyarakat dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi, sosial, dan lingkungan secara berkelanjutan.

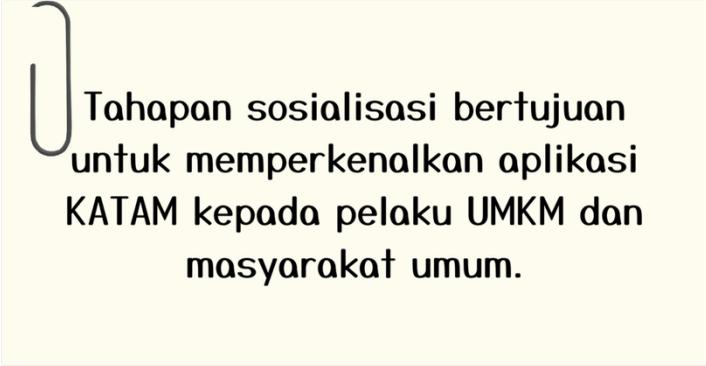
Strategi Implementasi

Upaya implementasi dari aplikasi KATAM tersusun atas lima tahapan, sebagai berikut: Tahapan yang pertama adalah tahapan persiapan untuk mengumpulkan informasi, melakukan observasi, dan kerjasama dengan pihak-pihak terkait. Selain itu, pada tahapan ini juga dipersiapkan segala sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Tahapan yang kedua adalah tahapan perancangan, setelah melakukan persiapan dengan cara merancang ulang aplikasi KATAM, maka langkah selanjutnya akan direalisasikan oleh pihak-pihak terkait. Aplikasi ini dirancang dengan berbagai fitur unggulan yang mudah dimanfaatkan.





Setelah aplikasi KATAM direalisasikan, maka tahapan berikutnya yaitu melakukan tahapan uji coba dengan tujuan aplikasi KATAM dapat bekerja sesuai dengan yang diharapkan. Ketika aplikasi tidak bekerja secara fungsional, maka dilakukan perbaikan pada sistem aplikasi KATAM. Tahapan



Tahapan sosialisasi bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi KATAM kepada pelaku UMKM dan masyarakat umum.

selanjutnya adalah tahapan sosialisasi. Tahapan sosialisasi bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi KATAM kepada pelaku UMKM dan masyarakat umum. Sosialisasi ini dilakukan dengan perantara sosialisasi secara langsung kepada pelaku UMKM serta masyarakat umum untuk memberikan instruksi penggunaan dan cara kerja aplikasi KATAM.

Tahapan yang terakhir yaitu monitoring bertujuan untuk meninjau kembali kendala yang terjadi saat mengoperasikan aplikasi KATAM, hal ini dapat menjadi bahan evaluasi agar tercipta aplikasi KATAM yang lebih efektif (keberhasilan untuk mencapai target) dan efisien (ketepatan waktu dalam mencapai target). Barang kerajinan sampah memiliki nilai jual yang bisa dimanfaatkan untuk kebutuhan sehari-hari.

Aplikasi KATAM dibuat sebagai solusi alternatif di *era society 5.0* yang merupakan aplikasi jual beli online. Aplikasi KATAM memerlukan perkembangan yang lebih mendalam agar nantinya dapat diakses masyarakat. Untuk kedepannya dibutuhkan kerjasama dari pihak pemerintah





maupun pejabat yang memiliki wewenang, demi pengembangan dari aplikasinya, serta dibutuhkan kerjasama dengan UMKM dan pihak transaksi penjamin mutu pelayanan online. Sehingga dapat diambil benang merah bahwa sampah yang dibuang bisa dimanfaatkan menjadi kerajinan tangan yang bisa dijual. Hadirnya aplikasi tabungan sampah, akan membuat masyarakat antusias dalam mengelolanya. Cara ini bahkan sangat efektif dilakukan di zaman sekarang karena tingginya penggunaan teknologi.

hadirnya inovasi ini dapat meningkatkan masyarakat untuk lebih menjaga lingkungan, karena tanpa adanya kesadaran, maka tidak akan ada perubahan.

Dengan demikian, hadirnya inovasi ini dapat meningkatkan masyarakat untuk lebih menjaga lingkungan, karena tanpa adanya kesadaran, maka tidak akan ada perubahan.

PENUTUP

Peran dan kontribusi mahasiswa dalam upaya mengatasi problematika sampah, menjadi perhatian yang harus segera diatasi, sesuai dengan *era society* 5.0 yang mengharuskan manusia untuk berdampingan dengan teknologi.





era society 5.0 merupakan zaman dimana teknologi termasuk bagian dari manusia dalam menjalani kehidupan.

Terciptalah aplikasi KATAM yang ramah lingkungan, karena barang kerajinan yang dijual di aplikasi KATAM berasal dari sampah lingkungan. Dengan adanya aplikasi KATAM diharapkan bisa menjadi salah satu gagasan *briliant* mahasiswa untuk masyarakat dikarenakan *era society* 5.0 merupakan zaman dimana teknologi termasuk bagian dari manusia dalam menjalani kehidupan.

Aplikasi KATAM memerlukan perkembangan yang lebih mendalam agar dapat digunakan secara lokal, nasional, regional sehingga mampu diakses ke seluruh Indonesia. Untuk kedepannya dibutuhkan kerjasama dari pihak pemerintah maupun pejabat yang memiliki wewenang agar membantu merealisasikan aplikasi KATAM untuk memberikan banyak manfaat bukan hanya untuk masyarakat kecil namun juga bagi masyarakat luas. Serta dibutuhkan pengembangan dari berbagai fitur, agar terciptanya aplikasi KATAM yang sempurna.





DAFTAR PUSTAKA

- Leliak, Aprilia Stefany. 2019. *Pembangunan Hukum Nasional Era Industrialisasi dalam Perspektif Tradensi Pancasila Implementasi Kesejahteraan Umum Pada Masalah Lingkungan*. Law & Justice Jurnal Vol. 4 No. 1, April 2019: 39- 45.
- Madiistriyanto, Harries & Dudung Hadiwijaya. 2019. *Generasi Milenial: Tantangan Membangun Komitmen Kerja/Bisnis dan Adversity Quotient (AQ)*. Sukasari: Indigo Media.
- Tristy, Marsatana Tartila dan Aminah. 2020. *Efektivitas Kebijakan Pengurangan Sampah Plastik Bagi Kelestarian Lingkungan Hidup di Era Globalisasi*. Lex Librum: Jurnal Ilmu Hukum, Vol. 7 No. 1, Desember 2020: 43-55.
- Yudiyanto, dkk. 2019. *Pengelolaan Sampah*. Metro: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Nurdyansyah. 2017. *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Program Pascasarjana: Universitas Negeri Surabaya.
- Sastria Perdana Novrian. 2019. *Pengelolaan Ukuran Rombongan Belajar Dan Siswa Per-Rombel dalam Upaya Peningkatan Kualitas Lulusan Menyosong Society 5.0*. Jurnal Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan Dan Kebudayaan. Vol 03. November 2022.





Upaya Meningkatkan Aktualisasi Diri Melalui Karya Tulis Ilmiah Demi Menjaga Kesehatan Mental Dari Fenomena *Quarter Life Crisis*

Nyak Oemar Ayri



A. Pendahuluan

Seiring berjalannya waktu, manusia akan mengalami sebuah proses perkembangan dari segi fisik dan psikologis. Sepanjang proses perkembangan manusia terjadi banyak perubahan-perubahan yang dialami, baik dalam aspek fisik, intelektual, kepribadian sosial, moral, bahasa, emosi dan lain sebagainya. Tiap-tiap aspek tersebut akan membuat kombinasi yang pada akhirnya membentuk spesialisasi fisik dan psikologis yang berbeda pada makhluk hidup sesuai perkembangannya.¹

Pada masa peralihan remaja ke dewasa merupakan masa yang penting bagi setiap individu, sebab pada masa ini mereka mulai





mengeksplorasi diri, hidup mandiri, pengembangan nilai-nilai dan membangun sebuah hubungan. Salah satu peristiwa yang muncul pada masa peralihan antara remaja menuju dewasa berupa *Quarter Life Crisis*. *Quarter Life Crisis* adalah sebuah perasaan khawatir berlebihan dalam diri seseorang yang disebabkan oleh adanya rasa ketidakpastian akan kehidupan mendatang. Perasaan khawatir tersebut berada pada lingkup hubungan relasi, karir/pekerjaan, dan kehidupan sosial yang terjadi terhadap mereka di usia sekitar 20-an tahun. (Fischer dalam Habibie, Syakarofath dan Anwar, 2019).

Kegamangan menghadapi masa depan juga menjadi ciri khas dalam *quarter life crisis*. Dalam *Quarter Life Crisis* ditemukan bahwa tantangan besar yang dialami oleh kelompok yang berada dalam fase ini adalah seputar identitas, tekanan dari dalam diri sendiri, perasaan akan ketidakpastian, dan depresi. (Stapleton & Gardens, 2012), kekhawatiran terhadap pekerjaan,

Quarter life crisis ini muncul pada kisaran usia 18-30 tahun.

hubungan asmara hingga finansial (Fitrianti, 2020). *Quarter life crisis* ini muncul pada kisaran usia 18-30 tahun.

Setiap manusia memiliki potensi masing-masing. Potensi yang mereka miliki akan berkembang sesuai dengan kemampuan dan keinginan mereka untuk mengembangkannya, seperti mengikuti sebuah organisasi atau komunitas yang membuat potensi dan aktualisasi diri tercapai secara





maksimal. Mengikuti komunitas yang positif, tentunya manusia akan mendapatkan pembelajaran yang baik sehingga diri menjadi lebih baik lagi dan individu tersebut dapat menerima diri sendiri.²

Menerima diri sendiri adalah memandang diri sendiri sebagaimana mestinya dan memperlakukan diri dengan baik disertai rasa bangga serta terus berusaha mengembangkannya.

Menerima diri sendiri adalah memandang diri sendiri sebagaimana mestinya dan memperlakukan diri dengan baik disertai rasa bangga serta terus berusaha mengembangkannya. Karena sejatinya aktualisasi diri merupakan keinginan sebagai kebutuhan dalam meraih pencapaian tertinggi seorang manusia, asumsi yang mendasarinya adalah semua manusia jika diberi kebebasan untuk tumbuh, secara tak langsung semua hal akan menghambat aktualisasi diri kita, karena semua orang pada dasarnya baik dan tuah maka sebagian besar hambatan datang dari luar individu.³ Individu yang mempunyai aktualisasi diri juga mempunyai ciri-ciri yaitu kemampuan mereka yang melihat hidup secara jernih, melihat hidup apa adanya bukan menurunkan keinginan mereka, mereka tidak bersikap emosional, justru bersikap lebih objektif terhadap hasil-hasil pengamatan mereka, kebanyakan dari mereka yaitu tidak akan memberikan harapan harapan dan menyesatkan orang lain.⁴

Kebutuhan aktualisasi diri dapat dipenuhi dengan memberikan kesempatan bagi diri sendiri untuk tumbuh, yaitu setiap individu diberikan





kesempatan untuk berkreasi dengan mengembangkan bakat yang dimiliki untuk dikembangkan sehingga *quarter life crisis* dapat dihindari.

Sementara itu, dalam menghadapi ancaman dari *quarter life crisis* individu dapat melakukan berbagai kegiatan yang sesuai dengan bakat dan bernilai positif, salah satunya ialah dengan menulis suatu karya tulis ilmiah. Karya tulis ilmiah sendiri merupakan sebuah karya tulis yang disajikan secara ilmiah dalam sebuah forum atau media ilmiah. Karakteristik keilmiah sebuah

Isi karya ilmiah tentu bersifat keilmuan, yakni rasional, objektif, tidak memihak, dan berbicara apa adanya.

karya terdapat pada isi, penyajian, dan bahasa yang digunakan. Isi karya ilmiah tentu bersifat keilmuan, yakni rasional, objektif, tidak memihak, dan berbicara apa adanya. Isi sebuah karya ilmiah harus fokus dan bersifat spesifik pada sebuah bidang keilmuan secara mendalam. Kedalaman karya tentu sangat disesuaikan dengan kemampuan sang ilmuwan. Bahasa yang digunakan juga harus bersifat baku, disesuaikan dengan sistem ejaan yang berlaku di Indonesia. Bahasa ilmiah tidak menggunakan bahasa pergaulan, tetapi harus menggunakan bahasa ilmu pengetahuan, mengandung hal-hal yang teknis sesuai dengan bidang keilmuannya.

Kegiatan menulis pada dasarnya kegiatan menyampaikan atau menyajikan gagasan atau pikiran, informasi, kehendak, kepentingan dan berbagai pesan kepada pihak lain dalam bahasa tulis. Kegiatan menulis karya





ilmiah tentu dipahami sebagai kegiatan menyampaikan pengetahuan dan temuan baru dalam suatu bidang ilmu dalam bahasa tulis. Karya ilmiah juga biasanya menggunakan media ilmiah, seperti jurnal ilmiah atau forum ilmiah. Dalam proses pengerjaan suatu karya tulis ilmiah, individu akan dituntut untuk fokus dan jeli, tentu hal ini berimbas pada terbukanya cakrawala intelektual pribadi individu tersebut, dikarenakan hubungan langsung mereka terhadap seni menyampaikan dan menginformasikan suatu penemuan ilmiah pada tulisannya yang melatih diri mereka untuk tetap memiliki semangat positif dalam menjalankan kehidupan. Ketika seorang individu telah mampu mengatasi jeratan konflik emosionalnya secara pribadi, maka suatu keniscayaan jika *quarter life crisis* dapat menyerang individu tersebut.

bagaimana aktualisasi diri melalui karya tulis ilmiah dapat menghindari dari adanya serangan *quarter life crisis* dalam kehidupan seseorang?

Maka yang menjadi pertanyaan pada tulisan ini adalah bagaimana aktualisasi diri melalui karya tulis ilmiah dapat menghindari dari adanya serangan *quarter life crisis* dalam kehidupan seseorang? Sementara itu, tujuan dari tulisan ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses aktualisasi diri melalui karya tulis ilmiah dapat melindungi individu dari *quarter life crisis* sekaligus bertujuan untuk memperkaya literatur dengan topik ini karena masih sedikit sekali penelitian mengenai aktualisasi diri dan *quarter life crisis* secara bersamaan.





B. Pembahasan

Aktualisasi diri (*self actualization*) merupakan suatu keinginan yang merangkap juga sebagai kebutuhan dan pencapaian tertinggi seorang manusia, asumsi yang mendasarinya adalah semua orang akan dapat mencapai potensi tertingginya di semua bidang dan fungsinya, jika diberi kebebasan untuk tumbuh, karena semua orang pada dasarnya baik dan utuh



Maslow menjelaskan aktualisasi diri adalah proses menjadi diri sendiri dan mengembangkan sifat-sifat dan potensi psikologis yang unik.

maka sebagian besar hambatan datang dari luar individu. Maslow menjelaskan aktualisasi diri adalah proses menjadi diri sendiri dan mengembangkan sifat-sifat dan potensi psikologis yang unik.⁵

Aktualisasi diri dapat diartikan sebagai *being needs* yaitu kebutuhan aktualisasi diri ini tidak perlu penyeimbangan atau homeostatis sekali diperoleh ia akan selalu dirasakan. Kebutuhan ini akan terus meningkat jika kita terus "menyebarnya", kebutuhan-kebutuhan ini mencakup untuk terus mewujudkan potensi-potensi diri, berusaha mewujudkan "apa yang kita bisa" kebutuhan ini persoalan tentang diri yang ingin menjadi sempurna dan menjadi anda yang sebenarnya.





Ketika individu ingin mengaktualisasikan diri, kebutuhan-kebutuhan yang rendah harus terpenuhi terlebih dahulu atau paling tidak harus terus diperhatikan, contohnya jika individu lapar maka individu tersebut harus makan, individu harus berusaha mencari makanan, dan jika individu kurang nyaman pada suatu, individu harus mencari perlindungan. Tentunya hal ini sangat bertolak belakang menurut Robbins dan Wilner (2001) dalam Black (2004) terkait *quarter life crisis* yang merupakan sebuah reaksi individu yang akan beranjak menuju realita kehidupan sebenarnya, dimana di dalam realita tersebut terdapat banyak ketidakstabilan, perubahan yang terus terjadi, banyaknya alternatif pilihan serta rasa panik karena adanya rasa tidak berdaya. Hal biasanya juga ini ditandai oleh reaksi-reaksi dalam emosi individu seperti (1) perasaan frustrasi, (2) merasa panik, (3) merasa tak berdaya, (3) merasa

Penyebab perasaan tidak bahagia serta kecemasan adalah dari seputar masalah pekerjaan, hubungan interpersonal, masalah finansial, dan problem karakteristik personal lainnya.

tidak memiliki tujuan atau *goals* hidup dan lain-lain. Penyebab atau sumber dari perasaan tidak bahagia serta kecemasan adalah dari seputar masalah pekerjaan, hubungan atau relasi interpersonal, masalah finansial, dan problem karakteristik personal lainnya. (Tanner et al dalam Balzarie & Nawangsari, 2019).

Kedua hal ini adalah fenomena yang berseberangan jika dilihat dari kacamata psikologis, namun tak dapat dipungkiri bahwa kedua fenomena ini





juga memiliki keterkaitan secara tidak langsung. Menurut Akhadiat (Ahmad Rofi'udin, 1999:262), menulis dapat diartikan sebagai aktivitas pengekspresian ide, gagasan atau perasaan ke lambang-lambang kebahasaan (bahasa tulis). Menulis juga dapat diekspresikan sebagai proses penemuan dan penggalian ide-ide untuk diekspresikan, dan proses ini dipengaruhi oleh dasar yang dimilikinya, Murray (Ahmad Rofi'udin, 1999:263). Kemudian Suparno dan Mohamad Yunus (2005:1.26) mendefinisikan menulis sebagai kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan secara tertulis sebagai kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan secara tertulis pada pihak lain. Tarigan (2008:3) mengemukakan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk komunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif.



Menulis adalah kegiatan mengungkapkan ide atau gagasan penulisan dengan menggunakan symbol bahasa tulis kepada pihak lain.

Dari pendapat-pendapat diatas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pengertian menulis adalah kegiatan mengungkapkan ide atau gagasan penulisan dengan menggunakan symbol bahasa tulis kepada pihak lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif. Fungsi utama tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir. Menulis juga dapat





menolong seseorang berpikir kritis. Menurut D'Angelo (Henry Guntur Tarigan, 2008: 23), situasi yang harus diperhatikan dalam menulis adalah maksud dan tujuan sang penulis, pembaca atau pemirsa, dan waktu atau kesempatan.

Lebih lanjut Mohamad Yunus dan Suparno (2009:1.4) mengemukakan manfaat menulis adalah sebagai berikut. 1) Meningkatkan kecerdasan, 2) Mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas, 3) Menumbuhkan keberanian, dan 4) Mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi. Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat kita ketahui bersama bahwasanya seseorang yang gemar menulis akan mendapat efek yang cukup



**Quarter life crisis
diindikasikan hanya menyerang
individu yang tidak mampu
mengelola tingkat emosionalnya**

...

baik terhadap kesehatan mental dan kejiwaan. *Quarter life crisis* diindikasikan hanya menyerang individu yang tidak mampu mengelola tingkat emosionalnya dikarenakan terbuangnya waktu yang mereka miliki untuk memikirkan sesuatu dengan sudut pandang negatif. Selain itu, terlalu sering membandingkan diri sendiri dengan pencapaian yang diraih oleh orang lain tanpa melakukan usaha untuk meningkatkan aktualisasi diri kerap menjadikan individu tersebut terus tererosok kedalam jurang *quarter life crisis*.





C. Kesimpulan

Aktualisasi diri merupakan puncak *hierarki* kebutuhan manusia, yaitu perkembangan atau perwujudan potensi atau kapasitas secara penuh. Manusia dimotivasi untuk menjadi segala sesuatu yang dia mampu untuk menjadi itu, walaupun kebutuhan lainnya terpenuhi, apabila kebutuhan aktualisasi diri tidak terpenuhi atau tidak berkembang, maka individu tersebut mengalami kegelisahan ketidaksenangan atau frustasi, kebutuhan untuk mengungkapkan diri atau aktualisasi diri merupakan kebutuhan yang paling tinggi dan menjadikan potensi diri menjadi lebih baik “menjadi apa yang individu bisa” kebutuhan ini menjadi diri individu sebenarnya dan sempurna. Sebaliknya, jika aktualisasi tidak mampu dilakukan secara *sustainable* maka akan terjadi serangan *quarter life crisis* yang memiliki *impact negatif* terhadap kesehatan mental dan kejiwaan seorang individu. Maka, menulis merupakan salah satu cara mengatasi kedua fenomena ini secara bersamaan. Menulis karya tulis ilmiah tentunya membutuhkan pemikiran, fokus, ketelitian, dan tentunya dilakukan secara *sustainable*, sehingga gejala-gejala yang mengarah

Menulis membuat individu berpikir aktif, kreatif, dan inovatif menjauhkan dari bayang-bayang kecemasan dan negatif ...

terhadap *quarter life crisis* dapat di minimalisir. Menulis membuat individu berpikir aktif, kreatif, dan inovatif menjauhkan dari bayang-bayang kecemasan dan negatif terhadap ketegangan pikiran sesuatu yang belum pasti





terjadi dimasa yang akan datang.

D. Saran

Pentingnya diadakan sosialisasi dan penyuluhan bagi para remaja dengan rentang usia 18-20 tahun tentang aktualisasi diri dan penyakit *quarter life crisis*. Hal ini sebagai bentuk antisipasi terhadap indikasi adanya gangguan mental dan kejiwaan yang dialami para remaja millennial di era *society 5.0* ini.

E. Daftar Pustaka

- Habibie, A., Syakarofath, N. A., & Anwar, Z, 2019, Peran Religiusitas terhadap Quarter-Life Crisis (QLC) pada Mahasiswa. *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 5(2), 129-138.
- Stapleton, A, 2012, Coaching clients through the quarter-life crisis: What works?. *International Journal of Evidence Based Coaching & Mentoring*.
- Sari, M. A. P., & Prastiti, W. D, 2021, *Quarter Life Crisis pada Kaum Millennial* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Afnan, A., Fauzia, R., & Tanau, M. U, 2020, Hubungan Efikasi Diri dengan Stress pada Mahasiswa yang Berada dalam Fase Quarter Life Crisis. *Jurnal Kognisia: Jurnal Mahasiswa Psikologi Online*, 3(1), 23- 29.
- Yudrik, J. (2011). Psikologi perkembangan. *Jakarta: kencana*. Helcy, H, 2020, *PENCAPAIAN AKTUALISASI DIRI MELALUI AFILIASI KOMUNITAS ANIMALS LOVERS BENGKULU* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Goble, F. G, 1987, *Mazhab Ketiga: Psikologi Humanistik Abraham Maslow* (judul asli: *The Third Force, The Psychology of Abraham Maslow*).





"BUBURAN" : Pemanfaatan Tanaman Meniran (*Phyllanthus Niruri*, L.) Berbasis Bubur Instan Immunomodulator Berteknologi *Self Heating* sebagai Upaya Pencegahan Permasalahan COVID-19 dan Imunitas di Era *Society 5.0*

Gilang Ramdani



PENDAHULUAN

Virus SARS-CoV-2 penyebab COVID-19 terus melakukan mutasi membentuk varian baru. Varian tersebut dikenal dengan varian Omicron. Nama lain varian omicron adalah B.1.1.529 (Kominfo 2021). Varian ini pertama kali ditemukan dan dilaporkan di Afrika Selatan pada tanggal 24 November 2021 (Torjesen 2021) dan saat ini telah menyebar ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Menurut laporan harian (Kemenkes 2021) hingga 22





Februari 2022 terkonfirmasi kasus COVID-19 di Indonesia mencapai 5 juta kasus lebih. Semenjak datangnya varian Omicron, kasus COVID-19 di Indonesia meningkat secara signifikan hingga beberapa daerah yang sudah masuk ke tahap kenormalan baru harus melakukan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) kembali hingga mencapai level 3. Sehubungan dengan itu mekanisme imunitas pada sistem imun menuju era *society* 5.0 semakin diperhatikan untuk mencegah rentannya tubuh terjangkit virus varian Omicron atau bakteri dan penyakit lainnya di kondisi pandemi COVID-19 dan kedepannya.

Imunitas yang kuat terkait dengan sistem imun yang sehat. Sistem



Imunitas yang kuat terkait dengan sistem imun yang sehat.

imun atau sistem kekebalan tubuh adalah mekanisme pertahanan tubuh yang berfungsi merespon atau menanggapi "serangan" dari luar tubuh. Saat serangan terjadi, antigen pada tubuh akan mulai bekerja. Antigen bekerja menstimulasi sistem kekebalan tubuh. Nantinya, mekanisme inilah yang akan melindungi tubuh dari serangan berbagai mikroorganisme seperti bakteri, virus, jamur, dan berbagai kuman penyebab penyakit. Ketika sistem imun tidak bekerja maksimal, tubuh akan rentan terhadap penyakit. Termasuk virus SARS-CoV-2 penyebab terjadinya COVID-19 khususnya varian Omicron yang sedang meningkat penyebarannya. Imunitas yang menurun hanya dapat





diperbaiki dengan adanya *Imunomodulator*. *Imunomodulator* menurut (Sukmayadi 2014) adalah substansi yang dapat membantu memperbaiki fungsi sistem imun. Secara klinis suatu *imunomodulator* digunakan pada pasien dengan gangguan imunitas. Banyak cara guna meningkatkan sistem kekebalan tubuh, salah satunya melalui suplemen obat yang berfungsi sebagai *imunomodulator* (meningkatkan sistem imun tubuh). Salah satu suplemen makanan *imunomodulator* yaitu tanaman meniran (*Phyllanthus niruri*). Di samping menyeimbangkan sistem imun, suplemen tersebut juga berfungsi untuk meningkatkan dan menguatkan sistem imun (Suhirman 2010). Pernyataan tersebut didukung oleh (Aldi 2014) bahwa tanaman meniran dapat digunakan juga sebagai *imunostimulan* yang dapat memperbaiki sistem imun yang fungsinya terganggu dengan dosis tunggal 100 mg/kg dapat meningkatkan *imunostimulan*. Ekstrak meniran (*Phyllanthus niruri L.*) memiliki sistem kerja melindungi hati dari zat toksik berupa parasit, obat-obatan, virus dan bakteri (Mathur 2011).

Pada penelitian (Aminul 2008) dilakukan penelitian tentang uji *imunomodulator* beberapa subfraksi ekstrak etil asetat meniran (*Phyllanthus niruri L.*) dengan metode *carbon clearance* dan didapatkan perbandingan subfraksi yang mana memiliki aktivitas *imunomodulator* pada tanaman obat keluarga meniran (*Phyllanthus niruri*). BUBURAN dihadirkan sebagai alternatif lain dalam optimalisasi pengolahan tanaman meniran (*Phyllanthus niruri L.*) sebagai *imunomodulator* yang diolah bubur yang memiliki kualitas, khasiat, cita rasa yang tinggi, dan aman dikonsumsi.





BUBURAN diproduksi sebagai produk upayapencegahan COVID-19 dan olahan peningkat sistem imun (imunomodulator).

BUBURAN diproduksi sebagai produk upaya pencegahan COVID-19 dan olahan peningkat sistem imun (*imunomodulator*).

Kemajuan era Society 5.0 mengimplementasikan teknologi yang semakin praktis dan efisien. Salah satunya adalah teknologi pengemasan self heating.

Kemajuan era *society 5.0* mengimplementasikan teknologi yang semakin praktis dan efisien. Salah satunya adalah teknologi pengemasan *self heating*. *Self heating* adalah kemasan makanan yang dapat memanaskan sendiri dengan sistem pemanas di dalamnya yang membantu memanaskan makanan atau minuman siap saji di dalamnya. Reaksi eksoterm digunakan sebagai sumber panas. Inovasi Ini juga terbukti berguna dalam kehidupan sehari-hari dengan mendapatkan makanan panas di mana saja tanpa perlu *oven microwave* untuk memanaskan kembali makanan yang dikemas (Bohra 2015). Dengan begitu produk yang akan dibuat tidak hanya bermanfaat





sebatas meningkatkan sistem imun dengan mengedepankan inovasi dan keefisienan produk yang berkelanjutan dan dapat dikonsumsi dengan mudah tanpa harus memanaskan air terlebih dahulu.

ISI

BUBURAN (Bubur Instan Berteknologi *Self Heating* berbasis Daun Meniran (*Phyllanthus niruri*, L.) merupakan produk olahan pangan fungsional yang disajikan dengan teknologi *self heating* dalam bentuk bubur instan berbahan dasar meniran (*Phyllanthus niruri*, L.). Umumnya, pada produk bubur instan kandungan nilai gizi tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan gizi tubuh manusia sekaligus *imunomodulator* di masa pandemi COVID-19. Namun, pada produk bubur instan oleh BUBURAN memiliki nilai gizi yang

BUBURAN diciptakan sebagai respon untuk menanggapi meningkatnya penyebaran virus COVID-19 dan menurunnya sistem imun di era Society 5.0 khususnya masyarakat Indonesia.

tinggi sekaligus sebagai *imunomodulator* tubuh di masa COVID-19. BUBURAN (Bubur Instan Berteknologi *Self Heating* berbasis Daun Meniran (*Phyllanthus niruri*, L.)) diciptakan sebagai respon untuk menanggapi meningkatnya penyebaran virus COVID-19 dan menurunnya sistem imun di era *society* 5.0 khususnya masyarakat Indonesia.

Bahan baku yang digunakan dalam pembuatan BUBURAN di antaranya, tepung terigu, daun meniran, jagung, bubuk bawang putih, kaldu



ayam, beras, garam dan gula pasir. Untuk bahan penolong yang dibutuhkan pada BUBURAN yaitu, wadah *self heating*, *heat pack*, kertas pembungkus, sendok, dan label produk. BUBURAN merupakan pengembangan dari pengolahan tanaman meniran yang bermanfaat pada peningkatan dan ketahanan sistem imun di era *society* 5.0 Kandungan yang terdapat dalam daun meniran memiliki banyak khasiat bagi kesehatan terutama sebagai *imunomodulator*. Ekstrak pada daun meniran ini diolah menjadi BUBURAN yang bisa dinikmati oleh khalayak umum terutama yang sedang meningkatkan imun dengan harga terjangkau, kemasan praktis dan efisien.

(Kardinan 2004)



Gambar 1 Tanaman meniran

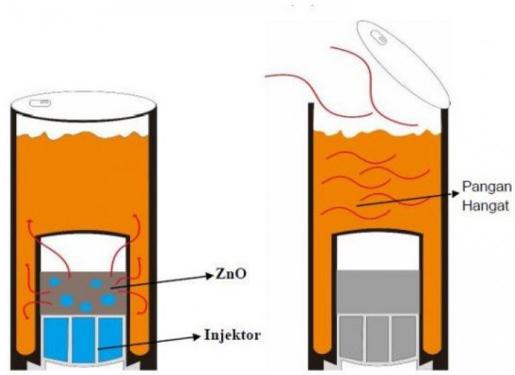
Tabel 1 Kandungan nilai gizi daun meniran

Kandungan	Nilai Kuantitas (mg/100g)
Flavonoid	677,27
Fenol	1972,21
Tanin	14045,48
Vitamin	9506,69

(Siahn *et al.* 2017)



Meniran sebagai *imunostimulan* dapat memperbaiki sistem imun yang fungsinya terganggu. Ekstrak meniran (*Phyllanthus niruri L.*) memiliki sistem kerja melindungi hati dari zat toksik berupa parasit, obat-obatan, virus dan bakteri (Mathur 2011). Pada penelitian (Aminul 2008) dilakukan penelitian tentang uji *imunomodulator* beberapa subfraksi ekstrak etil asetat meniran (*Phyllanthus niruri L.*) dengan metode *carbon clearance* dan didapatkan perbandingan subfraksi mana yang memiliki aktivitas *imunomodulator* pada herba *Phyllanthus niruri*. Dilanjutkan penelitian dari (Aldi 2014) pemberian subfraksi meniran dengan dosis tunggal 100 mg/kg dapat meningkatkan *imunostimulan*.



Gambar 2 Sitem kemasan *Self Heating*

Sumber : S (He)-Can, kemasan aktif ramah lingkungan ciptaan mahasiswa IPB - ANTARA News Megapolitan

Inovasi pada pengemasan dilakukan dengan prinsip berkelanjutan menuju *society 5.0* yaitu menggunakan pengemasan *self heating*. *Self heating* adalah kemasan makanan yang dapat memanaskan sendiri memiliki sistem pemanas di dalamnya yang membantu memanaskan makanan atau minuman



siap saji di dalamnya. Pandemi COVID-19 membuat teknik *self heating* menjadi lebih relevan, karena konsumen bisa menikmati di rumah tanpa perlu ke restoran dan memasak air panas, sehingga meminimalisir bahaya penyebaran virus.

Beberapa keuntungan dari *self heating* diantaranya praktis dan mudah dibawa terutama saat naik gunung, camping atau situasi mendesak seperti bencana alam dimana sulit mendapatkan akses sumber panas begitu juga dengan keadaan era *society* yang lebih memilih pengemasan praktis dan efisien. Daya simpan yang lama dapat disimpan pada suhu dingin. Selain itu juga menjaga makanan tetap hangat dan siap makan. Panas bisa bertahan dari 45 menit. Tentunya, BUBURAN ini aman dan tidak ada bahaya dari gas yang dilepas saat terjadi reaksi eksotermis. Kemasan *Self Heating* mendapatkan makanan panas di mana saja tanpa perlu oven microwave untuk memanaskan kembali makanan yang dikemas (Bohra 2015).



Gambar 3 Kemasan *Self Heating*

Sumber : <https://images.app.goo.gl/69gWDsWvY21QTtSAA>



PENUTUP

Pemanfaatan Tanaman Meniran (*Phyllanthus niruri*, L.) Berbasis Bubur Instan Imunomodulator Berteknologi *Self Heating* Sebagai Upaya Pencegahan Permasalahan COVID-19 dan Imunitas di Era *Society* 5.0 disajikan sebagai solusi permasalahan kesehatan pada era *society* 5.0 berbasis kemajuan teknologi. Inovasi ini dilakukan pada tahun 2022 sebagai respon untuk menanggapi meningkatnya penyebaran virus COVID-19 dan menurunnya sistem imun di era *society* 5.0 khususnya masyarakat Indonesia. Inovasi pada

Inovasi pada pengemasan dilakukan dengan prinsip berkelanjutan menuju *society* 5.0 yaitu *self heating*.

pengemasan dilakukan dengan prinsip berkelanjutan menuju *society* 5.0 yaitu *self heating*. *Self heating* adalah kemasan makanan yang dapat memanaskan sendiri memiliki sistem pemanas di dalamnya yang membantu memanaskan makanan atau minuman siap saji di dalamnya. Dari inovasi ini diharapkan pencapaian kesejahteraan era *society* 5.0 pada bidang kesehatan dapat berjalan lebih baik sesuai yang diharapkan dan bermanfaat bagi khalayak. Untuk kedepannya diharapkan kreatifitas dan inovasi lebih ditingkatkan untuk membantu tingkat kesehatan di Indonesia khususnya menjadi lebih baik. Kedepannya juga diharapkan semakin banyak ide-ide kesehatan dari hal-hal sekitar menggunakan bahan herbal sebagai makanan sehat maupun obat dengan prinsip berkelanjutan menuju era *society* 5.0.





DAFTAR PUSTAKA

- Aldi Y, Ogiana N, Handayani D 2014, 'Uji *imunomodulator* beberapa subfraksi ekstrak etil asetat meniran (*Phyllanthus niruri L.*) pada mencit putih jantan dengan metoda *carbon clearence*', *Jurnal B-Dent*, vol. 1 no. 1 , pp. 70-82.
- Torjesen I 2021, 'Covid-19: Omicron may be more transmissible than other variants and partly resistant to existing vaccines, scientists fear' , *BMJ 2021*, vol. 375, no. 2943. doi: 10.1136/bmj.n2943
- Aminul I., Selvan T., Mazumder U.K, and Ghosal S 2008, '*Antitumour effect of Phyllanthin and Hypophyllanthin from Phyllanthus amarus against Ehrlich Ascites Carcinoma In Mice*', *Pharmacologyonline*, vol. 2, pp. 796-807.
- Bohra B, Chavan R, Gawit N, Ahire R, Kale R, Kapse N 2015, '*An eco-friendly and reusable heat Wsource for self-seating food packaging*, *International Journal of Engineering Research & Technology (IJERT)*, vol. 4, no. 5, pp. 365-368.
- Kominfo RI 2021, '*Tujuh hal yang perlu diketahui dari varian Omicron penyebab COVID-19 [poster]*', viewed 19 March 2022, Available from: <https://covid19.go.id/edukasi/masyarakat-umum/7-hal-yang-perlu-diketahuidari-varian-omicron-penyebab-covid-19>
- Mathur, R. 2011, '*Antimicrobial effect of Phyllanthus niruri on Human Pathogenic Microorganisms*', *International Journal of Drug Discovery and Herbal Research.*, vol.1, no. 4, pp. 234-238.
- Suhriman S, Winarti C, '*Prospek dan fungsi tanaman obat sebagai imunomodulator*' , *Balai Penelitian Tanaman Obat dan Aromatik dan Balai Besar Penelitian dan Pengembangan Pascapanen Pertanian.*





Sukmayadi AE, Sumiwi SA, Barliana MI, Aryanti AD 2015, 'Aktivitas imunomodulator ekstrak etanol daun tempuyung (*Sonchus arvensis* Linn.)', *IJPST*, vol. 1, no. 2., pp. 65-72.



Dampak *Cyberbullying* Terhadap Kesehatan

Nabila Nurfauziali



Pendahuluan

A. Latar Belakang

Di era perkembangan digital sekarang, media informasi secara komunikasi membuat kemudahan pada sosialisasi antar individu. Kini setiap kegiatan yang dilakukan masyarakat dapat diakses melalui media social maupun internet. Seseorang dengan mudah mengakses media sosial dan internet tentunya ada dampak positif maupun negatif. Salah satunya biasa terjadi pada remaja adalah maraknya kasus kejahatan bullying secara tidak langsung. Media social merupakan sebuah situs yang digunakan kalangan muda mudi untuk saling bertukar informasi dan berkomunikasi dengan individu lain yang juga pengguna media social. Media social memiliki dampak dan juga pengaruh yang cukup besar dalam kehidupan seseorang baik positif maupun negatif. Para pengguna social media dapat memberikan pendapat





dengan bebas sesuka mereka. Bisa dikatakan kemajuan teknologi ini menimbulkan dampak yang negatif bagi para remaja. Salah satunya cyberbullying yang menyebabkan dampak bagi korbannya sampai trauma bahkan bunuh diri. Seringkali kita melihat di media social banyak orang yang menjadi pelaku cyberbullying secara terang terangan melontarkan komentar yang tidak pantas bagi korban. Tak hanya itu saja pelaku pun tak segan untuk meneror bahkan menuliskan pesan yang membuat korbannya menjadi depresi.

B. Isi

Cyberbullying diartikan sebagai perilaku menghina, menjelekkan, serta menjatuhkan yang dilakukan pada seseorang secara online melalui media social, internet, teknologi digital maupun seluler.

Cyberbullying diartikan sebagai perilaku menghina, menjelekkan, serta menjatuhkan yang dilakukan pada seseorang secara online melalui media social, internet, teknologi digital maupun seluler. Menurut Hidajat Adam, Danaparamita, dan suhendrik (2015) *Cyberbullying* adalah tindakan seseorang atau kelompok terhadap individu lain yang cenderung memojokan atau merendahkan. Biasanya Bullying ini dilakukan dalam bentuk pesan WhatsApp, SMS, maupun DM Instagram atau aplikasi lainnya. Perilaku bullying yang dilakukan ini biasanya bertujuan untuk mengintimidasi seseorang.





C. Argumen

Cyberbullying dilakukan dengan tujuan mengintimidasi seseorang.

Cyberbullying dilakukan dengan tujuan mengintimidasi seseorang. Segala tindakan bullying baik di media sosial tentu memiliki pengaruh serta dampak bagi para korban tindakan tersebut. Dampak negatif dari cyber bullying dapat mempengaruhi kepribadian seseorang dan berujung pada gangguan Kesehatan mental. UNICEF (United Nations Children's Emergency Fund) melaporkan bahwa di Indonesia memiliki banyak korban cyberbully sebesar 80% pada remaja di setiap harinya. Ini memprihatinkan karena Indonesia dikenal sebagai tempat yang ramah oleh dunia dan mungkin akan berubah ketika mereka melihat data ini. Dampak cyberbullying bukan hanya membuat korban sakit hati tapi juga akan mengalami efek jangka panjang dalam hidupnya dan berakibat terganggunya kesehatan mental.

D. Analisis dan Pembahasan

Banyak contoh yang dilakukan pelaku cyberbullying terhadap korbannya, misalnya memfitnah seseorang kemudian mengancam korban melalui media chat ataupun menulis kata kata yang menyakitkan pada kolom komentar social media korban. Adapun faktor penyebab cyber bullying yaitu faktor individu yang memiliki pengalaman kekerasan, persepsi, usia, control psikologis, dan penggunaan narkoba.





Mental seseorang berbeda beda ada yang mengalami mental rapuh mungkin juga ada yang mentalnya kuat tetapi kita tidak bisa menilai seseorang hanya dengan media social bisa saja korban di dalam snapgram yang dibuatnya kelihatan baik baik saja namun bisa saja orang depresi karena ketikkan kita. Dan juga penyakit mental tidak bisa disembuhkan seketika dan membutuhkan waktu lama untuk kembali dan menerima bullying namun korban biasanya sulit melupakan.



Mengetahui lebih Dalam Dampak Yang Terjadi Pada Korban Cyberbullying

Mengetahui lebih Dalam Dampak Yang Terjadi Pada Korban Cyberbullying

- Korban cyberbullying cenderung menarik diri dari lingkungan sosial maupun media sosial dan mengisolasi diri karena takut ataupun takut dan berujung bunuh diri.
- Korban cyberbullying merasa bahwa tidak ada teman dan bantuan yang menolongnya dan cenderung akan melakukan self-harm.
- Korban merasa terkucilkan karena orang di sekitar menyalahkan dan turut menyerang di kehidupan nyata itulah sebabnya seseorang yang menerima pelecehan seksual di social media sulit untuk speak up.
- Cyberbullying menyebabkan menurunnya kepercayaan diri pada korban. • Korban menjadi trauma dan menganggap dirinya tidak berharga.
- Korban memiliki perasaan malu, bodoh bahkan tidak dapat mengontrol emosinya.
- Cyberbullying juga menyebabkan korbannya menjadi depresi, dimana





ketika pelaku terus terusan membully korban sehingga korban merasa dirinya tidak berhak dengan apapun.

Kasus cyberbullying yang terjadi di Indonesia sebagai contoh Putra Papua yang menjadi korban.

Kasus cyberbullying yang terjadi di Indonesia sebagai contoh Putra Papua yang menjadi korban. Cyberbullying dilansir oleh Reqnnews.com serangan kebencian SARA dialami oleh Natalius Pigai, mantan Komnas HAM, berkaitan kritiknya kepada pemerintah di media social. Ambronciua Nababan sebagai pelaku serangan, adalah ketua relawan Pro Jokowi Amin (Projamin) ini menimbulkan kemarahan netizen dan memaksa Amb.roncius menghapus cuitannya. Dalam kasus ini Pigai sebagai korban pastinya sakit hati namun di depan media ia bisa mengendalikan dirinya dan menerima. Tapi tidak ada yang tahu di belakang itu bagaimana Pigai menanggapi hal ini.

Baru baru ini di Indonesia menjatuhkan korban akibat Cyberbullying tepatnya pada 3 Desember 2021, seorang mahasiswa SMA hampir bunuh diri karena ia merasa takut video asusilanya disebarluaskan. Hal ini masuk Cyberbullying jenis outing. Karena video tersebut merupakan rahasia yang seharusnya tidak disebarluaskan. Ini memberikan dampak yang fatal bagi siswi asal Lampung Utara tersebut. Ia memutuskan untuk bunuh diri namun digagalkan oleh warga sekitar. Siswi ini takut akan ancaman yang diberikan oleh pacarnya. Tentunya kita tidak membenarkan perbuatan keduanya. Akan





tetapi, kita harus menyadari dampak cyberbullying ini sangat mempengaruhi Kesehatan mental seseorang. Oleh karena itu sebaiknya kita mencegah agar kita tidak menjadi korban cyberbullying. Lantas bagaimana kita mencegah? Dari kasus diatas kita dapat menghindari memposting tulisan, gambar, maupun video aneh. Karena hal ini kita dapat menarik simpati pelaku Cyberbullying. Kedua kita dapat selektif memilih teman di media social. Lalu kita juga dapat menjaga baik privacy yang dimiliki. Sehingga pelaku cyberbullying tidak menjadikan kita objek untuk dibully. Lantas selain diatas apakah ada hal lain? Pastinya ada. Sebaiknya juga kita menjaga perkataan atau tidak ikut campur dalam urusan orang.

Seperti yang kita ketahui jaman sekarang ada yang dinamakan aplikasi Tiktok, di dalam itupun para penggunanya dapat menjadi pelaku maupun korban dari cyberbullying, yang seharusnya aplikasi digunakan untuk

Seperti yang dialami oleh artis Tiktok Bernama Siya Kakkar berusia 17 tahun karenamengalami cyberbullying.

bersenang senang malah menjadi Tindakan kejahatan. Seperti yang dialami oleh artis Tiktok Bernama Siya Kakkar berusia 17 tahun karena mengalami cyberbullying. Siya Kakkar dikenal dengan tariannya yang luar biasa dan memiliki lebih dari 1,9 juta follower di Tiktok. Penyebab meninggalnya Siya ini diketahui karena depresi akibat cyber bullying yang dilontarkan oleh netizen atau sesama pengguna Tiktok. Arjun Sarin selaku manajernya tidak tahu kalau





bintang Tikton itu mendapat ancaman dan komentar jahat di sosial mediana.

Konseling dan Pengembangan Diri Mahasiswa (KPDM) berkolaborasi dengan Pusat Studi Hak Asasi Manusia (Pusham) Universitas Surabaya (Ubayu) kembali menggelar webinar pada Sabtu, 17 Oktober 2020.

Konseling dan Pengembangan Diri Mahasiswa (KPDM) berkolaborasi dengan Pusat Studi Hak Asasi Manusia (Pusham) Universitas Surabaya (Ubayu) kembali menggelar webinar pada Sabtu, 17 Oktober 2020. Dengan tajuk *Anti Bullying: No Hoax & Break the Silence*, diharapkan peserta webinar dapat mengatasi dan menghindari tindakan *bullying*. Dalam materi yang dibawakan, Ellysa menyampaikan bahwa cyberbullying merupakan jenis *bullying* yang kerap terjadi di kalangan remaja. Pasalnya social media merupakan wadah bagi orang-orang untuk mengekspresikan dirinya. Namun justru menjadi bumerang bagi diri sendiri. Yang tadinya ingin mengekspresikan diri justru malah orang lain tidak terima, sehingga memungkinkan seseorang menjadi pelaku cyberbullying dengan berkomentar yang tidak pantas.





E. Kesimpulan dan Saran



Akhir akhir ini kasus kekerasan semakin sering kita temui seperti bullying baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir akhir ini kasus kekerasan semakin sering kita temui seperti bullying baik secara langsung maupun tidak langsung. Bullying juga dapat secara fisik maupun non fisik. Hal ini pastinya berdampak pada korban membuat tidak percaya diri, trauma berkepanjangan, self harm, bahkan sampai bunuh diri. Banyak berita yang beredar remaja yang depresi karena menjadi korban cyberbullying. Pastinya ini akan merugikan pelaku dan juga korban. Cyberbullying adalah bentuk kekerasan yang dialami remaja dan dilakukan oleh orang sekitar atau teman sebayanya. Cyberbullying ini Tindakan pelaku yang mengejek, menghina, mempermalukan, mengintimidasi melalui social media pada komentar, teknologi digital, atau dari internet. Biasanya pelaku menyerang dan meneror korbannya seperti mengancam di pesan, menggugah foto yang mempermalukan, dan mengolok ngolok di akun jejaring sosial. Dan ini menyebabkan korbannya trauma berkepanjangan bahkan sampai depresi dan korban cenderung akan melakukan self-harm sampai bunuh diri. Faktornya pun beragam bisa dari sekolah, dari diri pelaku maupun keluarga. Cyberbullying ini sering terjadi di kalangan remaja, dan pelaku biasanya teman dekat atau teman sebayanya. Namun bisa juga korban cyberbullying justru anak populer yang pintar cantik dan menonjol di sekolah,





kampus maupun lingkungannya.

Sebagian besar dari kita juga tidak sadar bahwa perilaku kita di social media termasuk cyberbullying. Kita menganggap bahwa kita bebas berkomentar tapi kita tidak tahu konsekuensi yang nantinya didapat baik menjadi pelaku maupun korban. Terlebih mental seseorang yang kita komentari dan sakit hati yang dialaminya. Maka dari itu sebaiknya kita menjaga ketikan dan ber bijak dalam bersosial media.

Daftar Pusaka

- Syah, R., & Hermawati, I. (2018). Upaya Pencegahan Kasus Cyberbullying bagi Remaja Pengguna Media Sosial di Indonesia. *Jurnal PKS*, Vol. 17 , 131-146.
- Pandie, M. M., & Weismann, I. (2016). Pengaruh Cyberbullying di Media Sosial terhadap Perilaku Reaktif sebagai Pelaku Maupun sebagai Korban Cyberbullying pada Siswa Kristen SMP Nasional Makassar. *Jurnal Jaffray* Vol. 14, No. 1
- Hidajat, M., Adam, A. R., Danaparamita, M., & Suhendrik. (2015). Dampak Media Sosial Dalam Cyberbullying. *ComTech*, Vol.6, No.1 , 72-81.
- Sartana, & Afriyeni, N. (2017). Perilaku Perundungan Maya (Cyberbullying) pada Remaja Awal. *Jurnal Psikologi Insight*, Vol. 1(1), 25–41.
- Gahagan, K., Vaterlaus, J. M., & Frost, L. R. (2016). Computers in Human Behavior College Student Cyberbullying on Social Networking Sites : Conceptualization , Prevalence , and Perceived Bystander Responsibility. *Journal of Computers in Human Behavior*, 55, 1097–1105.



Penutup

Buku ini berisikan kumpulan karya dari para mahasiswa sebagai media untuk menyampaikan aspirasinya dengan tema "Peran dan Kontribusi Mahasiswa di Bidang Kepenulisan dalam Peningkatan Literasi Digital di Era *Society 5.0*". Tema yang dipilih memiliki konsep yang bertujuan untuk menyeimbangkan perkembangan dan kemajuan teknologi dalam mengatasi berbagai masalah sosial, ekonomi, kesehatan, pendidikan, inovasi teknologi, dan inovasi pertanian. Diharapkan seluruh masyarakat Indonesia memiliki kualitas hidup yang dapat dinikmati. Tujuan tersebut dapat dilakukan dengan langkah-langkah strategis pembangunan bangsa dalam peningkatan literasi digital di era *society 5.0*. Buku ini menyampaikan pesan mahasiswa melalui karya yang dikemas sedemikian rupa sebagai bentuk persembahan terbaik bagi bangsa Indonesia. Diharapkan dengan adanya buku yang berisi kumpulan karya mahasiswa ini dapat memberikan inovasi serta dapat diimplementasikan sehingga membuat pemikiran pembaca menjadi terbuka terkait dengan keadaan *society 5.0*.

A teal star, a yellow star, and a dark green star are positioned at the top right of the page, partially overlapping the white border.

"Menulis merangsang
pemikiran, jadi jika kamu
tidak bisa memikirkan
sesuatu untuk ditulis,
tetaplah mencoba untuk
menulis"

Barbara

A dark green star, a teal star, and a yellow star are positioned at the bottom left of the page, partially overlapping the white border.



Festival Kepenulisan

Direktorat Pendidikan Kompetensi Umum IPB

*Ekspresi Karya Legacy SR 58-Kabinet Altair
Writing Club 58*

Kunjungi Kami



Asrama PPKUIPB



**@asramappku
@TPBIPB**



**@asramappku
@ppkuipb
@seniorresidentipb**



@OfficialDPKU(PPKU)IPB



<http://ppku.ipb.ac.id/>