

Model Pembelajaran Orang Dewasa di Era Masyarakat 5.0

Marthen Mau^a, Saenom^b, Ina Martha^c, Gundari Ginting^d, Samuel Sirait^e

^{a,b,c}Sekolah Tinggi Teologi Injili Arastamar (SETIA) Ngabang

^dSekolah Tinggi Teologi Baptis Medan

^eSekolah Tinggi Teologi Tabernakel Indonesia Surabaya

email: marthenluthermau@gmail.com, sainomjani@gmail.com, inamartha@gmail.com, gintinggundari@gmail.com,
samuel.sirait@sttia.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Dikirim 26 Oktober 2022
Direvisi 25 Desember 2022
Diterima 26 Desember 2022
Terbit 28 Desember 2022

Kata kunci:

Model Pembelajaran
Orang Dewasa
Masyarakat 5.0

Keywords:

*Learning Model
Adults
Society 5.0*

ABSTRAK

Model pembelajaran merupakan suatu studi pendekatan yang dipilih bagi pembelajaran orang dewasa, baik lewat pendidikan formal maupun informal. Alasan orang dewasa mengikuti pembelajaran karena orang dewasa memiliki animo yang tinggi untuk mengetahui sesuatu pengetahuan yang belum diketahui, meningkatkan kompetensi, kualifikasi, dan menerima motivasi eksternal untuk memperbaiki dirinya agar ke depan semakin melakukan perubahan peningkatan kinerjasitas. Tujuan orang dewasa mengikuti proses pembelajaran ialah untuk meningkatkan perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman; serta mengembangkan pengalaman hidup menuju ke arah kehidupan yang semakin baik. Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan kepustakaan menjadi pilihan dalam penulisan artikel ini. Hasil penelitian ialah orang dewasa harus terus-menerus belajar dengan menggunakan berbagai model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kompetensi, kualifikasi, dan mendapatkan pengalaman hidup dari pendidik dan sumber-sumber belajar supaya bersaing secara sehat di era masyarakat 5.0.

ABSTRACT

The learning model is a study approach chosen for adult learning, both through formal and informal education. The reason adults take part in learning is because adults have a high interest in knowing something unknown, improve competence, qualifications, and receive external motivation to improve themselves so that in the future they will make changes to increase performance. The purpose of adults participating in the learning process is to improve behavior, knowledge, skills, and understanding; and develop life experiences towards a better life. Qualitative research methods with a literature approach are the choices in writing this article. The results of the research are that adults must continuously learn using various appropriate learning models to improve competence, qualifications, and gain life experience from educators and learning resources so that they compete in a healthy manner in the era of society 5.0.

PENDAHULUAN

Pada umumnya orang dewasa berasumsi bahwa tidak perlu untuk belajar karena sudah memiliki sikap, segudang pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan pengalaman hidup yang cukup. Kesadaran dan motivasi orang dewasa untuk belajar sangat rendah disebabkan oleh karena kesibukan yang beraneka ragam. Sugiyanto Mendung berpendapat

bahwa motivasi belajar orang dewasa sangat rendah disebabkan oleh karena memiliki kecenderungan bahwa sudah mampu mengerjakan segala sesuatu, sehingga tidak perlu belajar seperti orang lain.¹

Peningkatan pembelajaran orang dewasa di era masyarakat 5.0 sangat diperlukan, maka setiap orang yang mendidik mau tidak mau bersentuhan dengan model pembelajaran yang relevan guna pelaksanaan pembelajarannya. Tentunya ini merupakan suatu studi pendekatan yang dipilih untuk membelajarkan orang dewasa, dengan pendidikan resmi maupun tidak resmi oleh karena tuntutan perubahan zaman.

Menurut Sujarwo dalam Jauhan Budiwan bahwa orang dewasa yang mempunyai sejumlah perjalanan hidup yang dijalani dan ditanggung, pengetahuan, kompetensi untuk mencari solusi atas masalah dalam kehidupan dengan mandiri. Hasil pembelajarannya dapat memberikan dampak positif bukan hanya untuk memperoleh nilai yang bagus, melainkan untuk meningkatkan taraf kehidupannya yang semakin baik.² Tujuan orang dewasa belajar supaya lebih memperlengkapi kompetensi, meningkatkan pengetahuan, mengembangkan kualifikasi dan keprofesionalisan, sehingga memiliki perubahan sikap dalam diri sendiri dan peningkatan kearifan sosial.³

Alasan terpenting bagi orang dewasa perlu belajar karena orang dewasa memiliki animo yang tinggi untuk meningkatkan pengetahuan yang belum diketahui, meningkatkan kompetensi, kualifikasi, dan menerima motivasi eksternal untuk memperbaiki dirinya agar ke depan kinerjasitas semakin meningkat. Menurut Knowles (1986) dalam Wijipurnomo bahwa alasan pembelajaran bagi orang dewasa adalah karena padanya memiliki animo untuk bertindak sesuai kematangan berpikir, belajar melalui pengalamannya, membutuhkan pembelajaran guna menghadapi persoalan hidup, ingin belajar serius dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan bagi kebutuhan hidupnya, memiliki rasa ingin tahu cukup tinggi, berkemampuan untuk evaluasi, membuat ketetapan, dan menetapkan kemana kehidupannya, serta memiliki pengalaman yang relevan dengan konteks awal, pemberian petunjuk, apa yang diperlukan, target dan kecenderungan hati.⁴

Menurut Sumarno bahwa pembelajaran bagi orang dewasa diasumsikan sangat penting karena persaingan yang sangat ketat di era masyarakat 5.0.⁵ Gagasan masyarakat 5.0 adalah gagasan masyarakat masa depan yang dicoba oleh pemerintah Jepang karena

¹ Sugianto Mendung, "Kenapa Orang Dewasa Cenderung Enggan Belajar," *Sgmendung.Wordpress.Com*, last modified 2021, accessed June 4, 2021, <https://sgmendung.wordpress.com/2018/03/20/kenapa-orang-dewasa-cenderung-enggan-belajar/>.

² Jauhan Budiwan, "Pendidikan Orang Dewasa (Andragogy)," *Qalama* 10, no. 2 (2018): 107-135.

³ Anang Megocahyo Wijipurnomo, "Pembelajaran Orang Dewasa," *Magister-Pendidikan.Blogspot.Com*, last modified 2004, accessed June 2, 2021, <http://magister-pendidikan.blogspot.com/p/pembelajaran-orang-dewasa.html>.

⁴ Ibid.

⁵ Sumarno, "Pembelajaran Kompetensi Abad 21 Menghadapi Era Society 5.0," in *Penguatan Pendidikan & Kebudayaan Untuk Menyongsong Society 5.0* (Kediri: Universitas Nusantara PGRI, 2019), 272-287.

pemerintah Jepang saat itu sedang menghadapi ujian besar, yaitu populasi yang berkurang yang mengurangi populasi / pekerja usia produktif, sehingga Jepang berusaha untuk bekerja pada keadaan tersebut dengan melaksanakan era masyarakat 5.0.⁶

Era masyarakat 5.0 diberikan kebebasan yang sangat luas untuk orang dewasa belajar. Orang dewasa diberikan kebebasan belajar karena kebebasan belajar merupakan kunci perubahan pendidikan. Pendidikan seharusnya dibangun berdasarkan metode, minat, bakat, dan soft skill. Kebebasan belajar orang dewasa diharapkan mampu mengubah wajah pendidikan ke masa depan, karena itu negara perlu hadir dalam menuntaskan kebodohan melalui pemerataan pendidikan kepada masyarakat seantero Nusantara yang tidak hanya diperuntukkan kepada peserta didik tingkat pendidikan formal tetapi juga berlaku kepada semua orang dewasa.

Menurut Yuliardi bahwa hakekatnya masyarakat 5.0. sangat diperlukan guna memenuhi apa yang dibutuhkan manusia sampai kenyamanan hidup dirasakan oleh masyarakat. Sinergi manusia dan teknologi bisa terwujud agar masyarakat semakin sejahtera. Majunya teknologi bermanfaat bagi peningkatan kualitas hidup serta kewajiban sosial guna kemajuan.⁷ Dalam menjalani situasi kondisi yang serba tidak menentu di kehidupan era masyarakat 5.0 perlu menggunakan metode pembelajaran yang tepat bagi orang dewasa, sehingga dapat menghasilkan kompetensi yang baik di era masyarakat 5.0. Imajinatif, kritis, mudah beradaptasi, terbuka, kreatif, ringan kaki, kompetitif, dan peka terhadap masalah, terampil dalam data, siap bekerja sama di lintas bidang, dan siap menyesuaikan diri dengan perubahan dapat digunakan sebagai modal untuk menghadapi keadaan sosial 5.0.⁸

Model pembelajaran untuk orang dewasa sebagai alat untuk menghubungkan pengalaman pendidikan dan menempatkan guru di titik pusat kegiatan pembelajaran, sehingga belum memenuhi untuk mempersiapkan SDM menghadapi era masyarakat 5.0. Model pembelajaran yang mengutamakan kelancaran dan cara penyampaian informasi yang paling umum dilakukan oleh guru kepada orang dewasa tidak dapat sampai pada peningkatan percepatan perubahan yang terjadi. Pokok masalahnya adalah apakah model pembelajaran yang tepat bagi orang dewasa di era masyarakat 5.0? Penulisan ini bertujuan untuk menarasikan model pembelajaran orang dewasa di era masyarakat 5.0.

⁶ Muhammad Najib Abdulloh, "Transformasi Kehidupan Masyarakat (Society 5.0)," *Kompasiana.Com*, last modified 2019, accessed June 4, 2021, <https://www.kompasiana.com/mnajibabdulloh/5df792f6d541df1ac32fa992/transformasi-kehidupan-masyarakat-5-0-society-5-0>.

⁷ Sufri Yuliardi, "Era Society 5.0, Apa Bedanya Dengan Industry 4.0," *WartaEkonomi.Co.Id*, last modified 2020, accessed May 14, 2021, <https://wartaekonomi.co.id/read313729/era-society-50-apa-bedanya-dengan-industry-40>.

⁸ Sumarno, "Pembelajaran Kompetensi Abad 21 Menghadapi Era Society 5.0."

METODE

Penulisan artikel ini memakai metode kualitatif⁹ dengan pendekatan kepustakaan¹⁰ atau kajian pustaka.¹¹ Menurut Tohirin yang dikutip oleh Markus Amid dkk bahwa metode kualitatif ialah suatu metode untuk mengonstruksi kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat dan mendeskripsikan informasi yang diterima.¹²

Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mengkaji model pembelajaran orang dewasa di era 5.0. Amid dkk. berpendapat bahwa riset kepustakaan merupakan suatu kegiatan yang berhubungan langsung dengan pengumpulan data melalui analisis data dan informasi untuk memperoleh hasil penelitian yang akurat.¹³ Keterangan yang benar, nyata dan berita yang didapatkan harus teliti, saksama, cermat, tepat dan benar sekaligus dapat dipertanggungjawabkan. Jadi, penelitian kepustakaan bertujuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan penulis dari berbagai sumber, misalnya melalui buku, naskah yang ada di jurna-jurnal, dan data kepustakaan lainnya yang relevan dengan persoalan yang ditulis.¹⁴

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Orang Dewasa

Pengertian Pembelajaran Orang Dewasa

Pembelajaran bagi orang dewasa atau andragogi di era masyarakat 5.0 merupakan suatu pembelajaran yang sangat urgen karena orang dewasa perlu bersaing secara sehat dengan generasi milenial. Menurut Kartini Kartono, istilah andragogi terdiri atas dua akar kata yakni kata *aner* artinya orang dewasa dan *agogos* artinya memimpin.¹⁵ Andragogi berarti ilmu yang mempelajari mengenai manusia atau orang dewasa yang ingin mengikuti proses pembelajaran.

Orang dewasa harus dibimbing atau dipimpin dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat memahami materi yang disajikannya. Kemudian lagi, andragogi adalah sekolah untuk orang dewasa. Pendidikannya menitikberatkan keadaan orang dewasa secara fisik, secara hukum, secara sosial dan mental. Elias dan Sharan B. Merriam (1990) dalam Kamil

⁹ Marthen Mau, "Panggilan Timotius Menurut 2 Timotius 2:2 Dan Implikasinya Bagi Kompetensi Guru Pendidikan Agama Kristen," *Caraka: Jurnal Teologi Biblika dan Praktika* 1, no. 2 (2020): 180-198.

¹⁰ Marhen Mau, "Model Pembelajaran Quantum Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen," *Apostolos: Jurnal Theology and Christian Education* 1, no. 2 (2021): 64-79.

¹¹ Hasahatan Huatahaean, "Tantangan Teologi Agama-Agama: Suatu Diskursus Model," *Kurios: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 6, no. 2 (2020): 255-270.

¹² Markus Amid et al., "Benefits Of Health Protocol And Covid-19 Vaccination For Indonesian People," *International Journal of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)* 2, no. 1 (2022): 40-53.

¹³ Ibid.

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Kartini Kartono, *Pengantar Ilmu Mendidik Teoritis: Apakah Pendidikan Masih Diperlukan?* (Bandung: Mandiri Maju, 1997).

bahwa perkembangan individu meliputi: usia, perkembangan mental, dan pekerjaan sosial. Perkembangan sebenarnya adalah setiap individu yang tiba pada usia 21 tahun.¹⁶ Menurut Hurlock (1968) dalam Kamil, perkembangan atau status menuju perkembangan (*adult* atau *adulthood*) difokuskan pada usia 21 tahun untuk masa dewasa awal dan seringkali ditentukan dari 7 atau 8 tahun setelah seseorang mencapai usia seksual. perkembangan atau sejak pubertas.¹⁷ Pendekatan orang dewasa yang sebenarnya berarti bahwa orang dewasa memiliki sifat-sifat tertentu, misalnya mampu memilih jodoh, siap berumah tangga, dan bereproduksi.

Menurut Kamil, kematangan psikologis dapat dibagi menjadi tiga kategori: dewasa awal (*early adults*) berusia 16-20 tahun, dewasa pertengahan (*middle adults*) berusia 20-40 tahun, dan dewasa akhir (*late adults*) berusia 40-60 tahun.¹⁸ Hutchin (1970) dan Rogers (1973), Saraka (2001) yang dikutip oleh Kamil bahwa memandang batas usia seputar 25 hingga 40 tahun merupakan usia emas (*golden age*).¹⁹ Pada dimensi ini dewasa tengah (*middle adults*) lebih ditujukan pada kematangan seorang individu untuk memandang ke masa depan kehidupannya.

Pembelajaran bagi orang dewasa dengan ciri-ciri sebagaimana Anderson dalam Kamil menyatakan bahwa seseorang yang dikatakan dewasa/matang mempunyai tujuh ciri yaitu: (1) memiliki kebiasaan kerja yang ada pengaruhnya dan tepat guna dalam menggapai tujuannya; (2) mendahulukan kepentingan sesama dibandingkan kepentingan pribadi; (3) setia dan bertanggung jawab atas segala rencana yang hendak dikerjakan; (4) kemampuan dalam menguasai dirinya untuk beradaptasi dalam komunitas; (5) mempunyai pendapat yang tidak subyektif dalam mengambil ketetapan; (6) mengadaptasikan diri dalam berbagai situasi secara realitas; (7) bersedia menyambut koreksi dan masukan untuk pengembangan diri.²⁰

Menurut Lovell dalam Kamil yang diterjemahkan oleh penulis bahwa masa dewasa merupakan masa ketika keterampilan dan kemampuan dasar yang diperoleh dengan cepat di masa kanak-kanak dikonsolidasikan dan dieksploitasi sepenuhnya dan banyak keterampilan dan kompetensi baru yang dipelajari. Ada banyak faktor yang memengaruhi cara orang dewasa mendekati pengalaman belajar baru. Beberapa terkait dengan karakteristik peserta didik dan berkisar dari kepribadian dan gaya kognitif hingga perbedaan individu dalam usia, pengalaman, motivasi dan persepsi diri. Yang lainnya berkaitan dengan konteks sosial pada masa pembelajaran berlangsung dengan cara-cara di mana setiap pengajaran formal direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi.²¹

Pernyataan ini dapat disimpulkan bahwa keterampilan dan kompetensi pedagogik yang telah diperoleh sejak masa kanak-kanak perlu ditingkatkan pada masa kedewasaan

¹⁶ Mustofa Kamil, *Andragogi* (Bandung: Direktori UPI, 2019).

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Ibid.

²⁰ Ibid.

²¹ Ibid.

melalui pendidikan formal dan informal, yang telah direncanakan agar pengalaman belajar pada hal-hal yang baru untuk semakin memperkaya wawasan.

Karakteristik Pembelajaran Orang Dewasa

Proses pembelajaran bagi orang dewasa jelas tidaklah sama dengan pembelajaran bagi anak-anak. Menurut Tisnowati Tamat bahwa karakteristik pembelajaran bagi orang dewasa ialah: (1) pembelajaran lebih mengarah pada proses pendewasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan; (2) mengarah pada eksperimen, diskusi, pemecahan masalah, latihan, simulasi dan praktik lapangan agar memperoleh pemahaman dan kematangan diri; (3) orang dewasa mampu belajar apabila bahan latihannya cocok untuk memecahkan masalah kehidupannya; (4) peningkatan kompetensi dititikberatkan pada pembelajaran dari kegiatan yang dilakukan.²²

Pernyataan di atas dapat dikonklusikan bahwa menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dengan berpusatkan pada kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan sikap, pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan sesuai pelatihan untuk memecahkan permasalahan yang didapatkan dalam pembelajaran.

Prinsip-prinsip Pembelajaran bagi orang dewasa

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berjalan sesuai dengan prinsip-prinsip yang diharapkan. Pembelajaran dapat berlangsung dengan prinsip-prinsip belajar orang dewasa sebagai salah satu komponen diperuntukkan bagi orang dewasa. Jadi proses pembelajaran bagi orang dewasa pada prinsipnya sangat penting dan perlu berjalan lancar. Prinsip pembelajaran orang dewasa dapat dilaksanakan oleh penyelenggara pendidikan untuk menerapkan prinsip-prinsip belajar orang dewasa.

Menurut Rifai'i dalam Apriliyana Megawati bahwa prinsip pembelajaran orang dewasa merupakan: (1) partisipan mempelajari sesuatu karena kebutuhan atau masalah; (2) partisipan mempelajari cara-cara belajar untuk memperoleh pengetahuan; (3) tindakan evaluasi diri sebagai bentuk dari aktivitas belajar; (4) proses pembelajaran perlu merasakan dan memikirkan sesuatu untuk peningkatan kompetensi; (5) partisipan dalam pembelajaran perlu saling menghormati, menghargai, dan mendukung.²³

Menurut Erlin Sihombing bahwa prinsip-prinsip pembelajaran bagi orang dewasa adalah: (1) memiliki tujuan kegiatan proses pembelajaran; (2) memiliki efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran; (3) menciptakan situasi pembelajaran yang bersahabat; (4) penataan ruangan belajar yang menyenangkan bagi orang dewasa; (5) dapat berperan aktif dan bertanggungjawab dalam proses pembelajaran; (6) proses pembelajaran untuk pengalaman orang dewasa; (7) dapat mengenal benar akan materi pembelajarannya; (8) dapat

²² Tisnowati Tamat, *Dari Pedagogik Ke Andragogik* (Jakarta: Pustaka Dian, 1985).

²³ Apriliyana Megawati, "Penerapan Prinsip Pembelajaran Orang Dewasa (Andragogy) Pada Program Life Skill Di SKB Kabupaten Pati," *Journal of Non Formal Education and Community Empowerment* 1, no. 1 (2012): 55-60.

memperhatikan kesungguhan dan ketekunan dalam pembelajaran; (9) kecepatan dalam belajar sesuai kemampuannya; (10) kesadaran akan kemajuan dirinya dan memiliki rasa kepuasan; (11) dapat menggunakan metode belajar yang bervariasi; (12) dapat bertumbuh dan berkembang dalam proses pembelajaran; (13) memiliki rencana yang fleksibel dalam proses pembelajaran.²⁴

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa ketika orang dewasa menerima pembelajaran dari pendidik perlu adanya saling menghargai, menghormati, dan mengasihi antara satu pada yang lainnya, sehingga kebersamaan dalam pengenalan terhadap materi pembelajaran yang disajikan dapat mencapai kepuasan dalam bertumbuh berdasarkan pengalaman belajar yang diterimanya.

Model Pembelajaran Orang Dewasa di Era Masyarakat 5.0

Model artinya contoh, pola, tiruan dari asli yang sesungguhnya. Trianto dalam Masagus Ilham Syamsudin, Misro, bahwa model dapat dimaknai sebagai suatu kerangka konseptual untuk pedoman dalam melakukan suatu kegiatan yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif.²⁵

Menurut Majid dalam Syamsudin, Misro bahwa kegiatan pembelajaran bertumpu pada dua proses penting, yakni: (1) untuk melakukan perubahan tingkah laku melalui kegiatan pembelajaran; (2) untuk meningkatkan ilmu pengetahuan melalui penyampaian materi pembelajaran.²⁶ Andragogi membutuhkan ilmu pengetahuan dan perubahan tingkah laku melalui proses pembelajaran di era masyarakat 5.0 yang diterimanya dari para pendidik yang ahli di bidangnya.

Pada era masyarakat 5.0 pendidikan menjadi patokan mutlak untuk menentukan sasaran dan tujuan hidup yang pasti. Karena itu, orang dewasa perlu menerima bimbingan dan tuntunan dari para pendidik yang ahli di bidangnya melalui berbagai model pembelajaran yang menjadi pilihan utama, sehingga mampu menemukan sesuatu secara mandiri demi keberlanjutan hidupnya.

Era masyarakat 5.0 merupakan suatu era bukan semata-mata hanya mengenal inovasi teknologi melainkan kebutuhan yang diperlukan oleh masyarakat luas. Manusia sebagai pusat tatanan kehidupan yang menyeimbangkan kemajuan pendidikan karena pendidikan sangat vital dalam peningkatan pengetahuan kehidupan manusia. Hal ini menggambarkan bahwa segala macam hal yang dikembangkan pasti berujung pada peningkatan ilmu pengetahuan, baik dalam ruang lingkup mikro maupun makro.

²⁴ Erlina Sihombing, *Konsep Dan Strategi Pendidikan Orang Dewasa* (Medan: Universitas Negeri Medan, 2019).

²⁵ Masagus Ilham Syamsudin and Misro, "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Pada Era Disruptive Inovation Menuju Masyarakat 5.0," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang 10 Januari 2020*, 2020, 574-587.

²⁶ Ibid.

Upaya untuk lebih mengembangkan pendidikan akan sangat mempengaruhi aktivitas masyarakat di daerah setempat yang berpusat pada masyarakat 5.0. Dimana masyarakat 5.0 secara positif membantu individu untuk mengkoordinasikan kehidupan antara dunia maya dan realitas saat ini, dengan tujuan agar terjadi keselarasan yang akan mempengaruhi perluasan hakikat eksistensi manusia. Dunia maya saat ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari setiap orang, apalagi keberadaan zaman milenial yang sedang berlangsung. Melalui internet sangat mudah bagi orang-orang untuk terhubung satu sama lain dengan cepat, murah, dan tentunya memengaruhi pandangan orang-orang dengan berbagai jenis hiburan berbasis web.

Pada awal munculnya era masyarakat 5.0 dapat memungkinkan manusia untuk memakai ilmu pengetahuan yang berbasis teknologi (*AI, IoT, robot*) dan yang sejenisnya guna memenuhi keperluan manusia.²⁷ *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan) menyiratkan bahwa penalaran buatan manusia adalah perhatian yang signifikan karena memengaruhi pekerjaan manusia, dapat meniru pengetahuan manusia dalam mesin yang disesuaikan untuk berpikir bijak seperti manusia dan meniru aktivitas mereka. *Internet of things (IoT)* adalah program atau item yang dapat mengirimkan informasi melalui suatu organisasi tanpa bantuan PC dan manusia. Untuk robot (*Residents Official Board of Technology*) yang diartikan Dewan Teknologi Resmi Warga. Istilah robot berasal dari bahasa Ceska, yakni *robota*, yang menyiratkan seorang buruh atau kuli yang tidak merasa bosan dan lelah.²⁸

Tujuan dari konsep era masyarakat 5.0 adalah mewujudkan masyarakat untuk menikmati hidup yang nyaman. Menurut Diah Ayu (2020), bahwa era masyarakat 5.0 atau *super smart society (society 5.0)* diperkenalkan Pemerintah Jepang 21 Januari 2019, yang dibuat sebagai solusi atas revolusi industri 4.0 dan dianggap akan menimbulkan degradasi manusia. Pada prinsipnya sebelum mengenal era masyarakat 5.0 di Jepang telah mengenal masyarakat berburu (era masyarakat 1.0.), masyarakat pertanian (era masyarakat 2.0.), masyarakat industri (era masyarakat 3.0.) dan masyarakat informasi (era masyarakat 4.0.).²⁹ Pada era masyarakat 1.0. hingga 4.0 masih menggunakan otot manusia, tetapi era masyarakat 5.0 sudah memakai teknologi buatan manusia yang antara lain *AI, IoT, robot*, dan lain sebagainya. Jadi sebenarnya mengarah pada kecerdasan buatan manusia dalam kehidupan dan tatanan dunia industri.

Pada era masyarakat 5.0 ada alat bantu bagi masyarakat yang lebih maju, dikenal dengan nama *drone* didukung dengan *AI, IoT*, dan robot. Drone adalah pesawat otomatis yang dikendalikan dari jarak jauh menggunakan komputer atau pengontrol, yang dapat dipakai

²⁷ Admin, "Mengenal Konsep Society 5.0," *Pemberdayaan Kulon Progo*.

²⁸ Hanif Sri Yulianto, "15 Kata Singkatan Yang Kerap Diucapkan Namun Tak Tahu Artinya," *Bola.Com*, last modified 2020, accessed June 1, 2021, <https://www.bola.com/ragam/read/4319986/15-kata-singkatan-yang-kerap-diucapkan-namun-tak-tahu-artinya>.

²⁹ Admin, "Mengenal Konsep Society 5.0."

untuk membawa senjata dan muatan lainnya. Salah satu kegunaan *drone* adalah mempersingkat waktu pengiriman barang dan hal-hal teknis yang timbul dapat dielakkan.³⁰

Mencermati penjelasan dari model pembelajaran orang dewasa, terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat dipakai untuk pembelajaran andragogi di era masyarakat 5.0 yakni:

Model Problem Based Learning

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang cocok untuk dipelajari di era masyarakat 5.0 karena dapat melatih dan mengembangkan kompetensi untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual yang dihadapi oleh orang dewasa. Sesungguhnya untuk menstimulan kompetensi berpikirnya pada tingkat tinggi. Kondisi-kondisi yang sebenarnya harus dipertahankan melalui iklim yang saling membantu, terbuka, teratur, dan demokratis.

Menurut Duch dalam Aris Shoimin bahwa model pembelajaran ini dijelaskan oleh problem yang jelas sekali sebagai latar belakang bagi orang dewasa untuk mempelajari penalaran yang menentukan dan kemampuan berpikir kritis untuk mendapatkan pengetahuan.³¹

Menurut Kamdi, model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran di mana orang dewasa terlibat dengan upaya untuk mengatasi masalah melalui beberapa fase strategi logis, sehingga orang dewasa dapat mempelajari informasi yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus bertumbuh serta memiliki kemampuan dalam mengatasi masalah ini.³² Padahal model pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan pembelajaran yang berupaya menerapkan masalah-masalah yang terjadi di dunia nyata sebagai konteks bagi orang dewasa untuk melatih penalaran yang menentukan dan memperoleh kemampuan dalam berpikir kritis, serta tidak lalai memperoleh informasi penting dari substansi materi bahan ajar yang telah dipelajari.

Karakteristik pembelajaran model berbasis masalah diawali dengan problem yang dihadapi orang dewasa maupun pendidik, kemudian orang dewasa memperdalam pengetahuannya mengenai pokok permasalahan yang sudah diperoleh guna mendapatkan solusi. Pilihan akan problem yang mengesankan terbuka bagi orang dewasa untuk mencari solusinya, sehingga tercipta animo dan hasrat untuk belajar.

³⁰ Darrusalam, "Drone Sebagai Pemantau Korban Bencana Menggunakan Sensor PIR (Passive Infrared Receiver)," *Eprints.Polsri.Ac.Id*, last modified 2016, accessed June 2, 2021, [http://eprints.polsri.ac.id/3780/3/BAB II.pdf](http://eprints.polsri.ac.id/3780/3/BAB%20II.pdf).

³¹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, ed. Rose KR (Yogyakarta, 2014).

³² Kamdi, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2007).

Model *Project Based Learning*

Model *project based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau aktivitas sebagai inti pembelajaran. Model pembelajaran untuk orang dewasa di masa masyarakat 5.0 dapat menyelidiki, mensurvei, menguraikan, memadukan, dan data untuk menciptakan berbagai jenis pembelajaran. Model pembelajaran berbasis tugas ini memiliki manfaat yang sangat penting dan berharga bagi orang dewasa mengingat orang dewasa di era *society 5.0* diharapkan lebih dinamis dalam menangani masalah, untuk memperoleh informasi dan kemampuan baru. Berhasil melalui upaya terkoordinasi dalam pertemuan untuk mengatur proyek. Asosiasi proyek dilakukan secara dewasa pada periode masyarakat 5.0 untuk membuat struktur untuk mengatasi masalah yang sudah ditentukan sebelumnya. Kemudian orang dewasa harus merencanakan siklus kerja mulai dari mencari dan mengawasi data, menyelesaikan interaksi kerja tugas hingga menilai hasil kerja.

Menurut Mulyasa, pada masa *society 5.0*, model pembelajaran berbasis tugas bertujuan untuk membidik orang dewasa pada masalah-masalah kompleks yang perlu dipahami dan diuji secara langsung.³³ Model ini diharapkan mengarahkan orang dewasa dalam suatu usaha kooperatif yang mengoordinasikan berbagai materi rencana pendidikan, membuka pintu bagi orang dewasa untuk menyelidiki substansi materi dengan melibatkan cara-cara penting yang berbeda bagi mereka dan menguji perilaku secara kooperatif.

Menurut Daryanto dan Mulyo Raharjo bahwa pembelajaran berbasis tugas adalah model pembelajaran yang melibatkan masalah sebagai tahap awal dalam peristiwa sosial dan mengoordinasikan informasi baru sesuai dengan pengalaman dan latihan nyata.³⁴ Penegasan ini dapat dipahami bahwa pembelajaran berbasis usaha dimaksudkan untuk digunakan pada masalah kompleks yang diharapkan oleh orang dewasa dalam meneliti masalah yang dialami orang lain.

Pendapat Sugihartono, dkk menyatakan bahwa pada era masyarakat 5.0 metode proyek bertujuan untuk menyajikan materi pelajaran kepada orang dewasa yang bertitik tolak dari suatu masalah yang relevan sehingga diperoleh pemecahan secara menyeluruh dan bermakna.³⁵ Metode proyek memberi kesempatan kepada orang dewasa untuk menganalisis suatu masalah dari sudut pandang orang dewasa berdasarkan minat dan bakatnya. Muhammad Fathurrohman mengatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek pada era masyarakat 5.0 merupakan model pembelajaran yang memakai sebuah kegiatan atau proyek untuk sarana pembelajaran guna meningkatkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan

³³ Mulyasa, *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: Remaja Roksdakarya, 2014).

³⁴ Daryanto and Mulyo Rahardjo, *Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Gava Media, 2012).

³⁵ Sugihartono, Siti Rohmah Nurhayati, and Farida Harahap, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2007).

keterampilan.³⁶ Fokus pembelajaran ini menitikberatkan pada kegiatan orang dewasa untuk menghasilkan produk yang bermakna dan bermanfaat.

Pandangan Azwar Saifuddin bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah teknik pembelajaran yang melibatkan isu-isu sebagai fase paling vital dalam peristiwa sosial dan mengkoordinasikan informasi baru mengingat keterlibatannya dengan latihan yang sebenarnya.³⁷ Pembelajaran berbasis proyek menggarisbawahi hal-hal relevan yang dapat dilakukan oleh orang dewasa secara langsung, sehingga pembelajaran berbasis proyek membuat orang dewasa berpikir secara sederhana dan dapat menumbuhkan imajinasinya melalui pengembangan produk nyata sebagai karya dan produk.

Dalam pembelajaran berbasis proyek harus berpusat pada orang dewasa karena model pembelajarannya memakai masalah yang dapat dialami pada kehidupan faktual yang sudah ditentukan temanya kemudian dilakukan riset agar menghasilkan produk nyata sesuai dengan kompetensi orang dewasa tersebut. Hal ini agar penyelesaian dengan ide, asas, dan ilmu pengetahuan yang sepadan, sehingga berguna dan mempunyai arti baginya.

Karakteristik model pembelajaran berbasis proyek yakni para pendidik menyiapkan pokok permasalahan yang harus didiskusikan oleh orang dewasa kemudian orang dewasa perlu membuat rancangan pola runtunan peristiwa dalam perkembangan dan rancangan kerja untuk menemukan jawaban dari problem yang ada. Orang dewasa hendaknya berkolaborasi dalam mendapatkan data serta memberikan penilaian atas perolehan yang didapatkan dengan tujuan agar mendapatkan penyelesaian atas masalah yang ada, sehingga mendapatkan barang atau jasa yang dihasilkan dari konteks tersebut.

Model pembelajaran *Inovation Learning*

Model pembelajaran inovasi merupakan model pembelajaran yang berpusatkan pada orang dewasa untuk mengontruksi ilmu pengetahuan secara mandiri. Pada era masyarakat 5.0 model pembelajaran inovasi merupakan unsur pembelajaran yang perlu dikuasai oleh pendidik dengan tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih tenang, nyaman, dan menyenangkan, sehingga orang dewasa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan secara maksimal oleh pendidik.

Model pembelajaran inovasi menjadi penting bagi orang dewasa untuk menemukan hal-hal baru atau memperbaiki hal-hal yang pernah ditemukan oleh orang lain. Kamus Bahasa Indonesia menyatakan inovasi sebagai pemasukan peristiwa yang baru atau pembaruan.³⁸ Pernyataan ini dapat dijelaskan bahwa pembaruan terhadap hal-hal yang sudah pernah ditemukan oleh orang lain dan memperkenalkan peristiwa baru atau penemuan hal baru yang tidak sama dengan yang sudah ada, yang dalam wujud ide, cara, media maupun perkakas.

³⁶ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Arruz Media, 2015).

³⁷ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009).

³⁸ Dendy (Red.) Sugono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011).

Pengembangan pembelajaran dapat diartikan sebagai pekerjaan lain dalam pengalaman pendidikan dengan memanfaatkan berbagai teknik, penghampiran, media dan iklim yang menyokong pencapaian target. Menurut Hasbullah (2001) dalam Syamsudin, Misro berpendapat “baru” bahwa kemajuan adalah segala sesuatu yang belum pernah digenggam, diakui atau dilakukan oleh para penerima manfaat pembangunan.³⁹ Sedangkan Udin Syaefudin Sa'ud, baru dalam pengembangan bisa dipadankan sebagai hal yang belum ada, dirasakan, dan belum dilaksanakan oleh penerima kemajuan. Hal yang baru ini bersifat kualitatif.⁴⁰

Model pembelajaran inovasi bertujuan untuk memberikan fasilitas kepada orang dewasa dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan melakukan runtunan perubahan perilaku ke peningkatan positif sesuai dengan daya yang ada pada orang dewasa. Ciri-ciri model pembelajaran inovasi yakni: (1) mempunyai metode yang terpola untuk mentransformasi perilaku orang dewasa; (2) perubahan perilaku ke arah yang positif bagi orang dewasa melalui proses pembelajaran; (3) penetapan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan; (4) menetapkan kriteria keberhasilan orang dewasa melalui pembelajaran; (4) mendorong orang dewasa untuk proaktif dan partisipatif dalam proses pembelajaran.

Pada era masyarakat 5.0 manfaat dari model pembelajaran inovasi yakni: (1) dapat menumbuhkembangkan pilar pembelajaran bagi orang dewasa; (2) mendorong orang dewasa untuk mengembangkan kompetensinya secara optimal dan maksimal; (3) mencapai tujuan pembelajaran atau pendidikan secara efektif dan efisien; (4) mendorong orang dewasa untuk melakukan perubahan perilaku yang konstruktif dalam kehidupannya; (5) melatih dan membangkitkan semangat orang dewasa dalam merancang sebuah temuan; (6) menimbulkan kreativitas pendidik pada proses belajar mengajar; (7) memperkuat ikatan pendidik dengan orang dewasa dalam proses pembelajaran; (8) menstimulasi perkembangan kemajuan pola pikir orang dewasa untuk penyelesaian masalah yang digumuli; (9) mampu merancang pendidikan lebih berguna secara langsung; (10) runtunan perubahan pembelajaran didesain secara baik bagi orang dewasa dengan tujuan semangat belajar.

KESIMPULAN

Pada era masyarakat 5.0 merupakan era teknologi kecerdasan buatan yang menuntut orang dewasa untuk belajar secara efektif dan efisien, sehingga tidak ketinggalan dengan kemajuan teknologi yang dimiliki oleh generasi alpha. Karena itu, orang dewasa perlu belajar secara terus-menerus yang mengambil manfaat dari pemilihan model pembelajaran yang cocok guna peningkatan pengetahuan, sikap, keterampilan, dan mengembangkan pengalaman hidup yang telah dimilikinya. Belajar bagi orang dewasa menjadi penting karena tuntutan perubahan zaman, baik dari dalam maupun dari luar negeri.

³⁹ Syamsudin and Misro, “Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Pada Era Disruptive Inovation Menuju Masyarakat 5.0.”

⁴⁰ Udi Syaefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan*, ed. Riduwan, VII. (Bandung: Alfabeta, 2014).

Daftar Pustaka

- Abdulloh, Muhammad Najib. "Transformasi Kehidupan Masyarakat (Society 5.0)." *Kompasiana.Com*. Last modified 2019. Accessed June 4, 2021. <https://www.kompasiana.com/mnajibabdulloh/5df792f6d541df1ac32fa992/transformasi-kehidupan-masyarakat-5-0-society-5-0>.
- Admin. "Mengenal Konsep Society 5.0." *Pemberdayaan Kulon Progo*.
- Amid, Markus, Marthen Mau, Henni Somantik, and Eliantri Putralin. "Benefits Of Health Protocol And Covid-19 Vaccination For Indonesian People." *International Journal of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)* 2, no. 1 (2022): 40-53.
- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.
- Budiwan, Jauhan. "Pendidikan Orang Dewasa (Andragogy)." *Qalama* 10, no. 2 (2018): 107-135.
- Darrusalam. "Drone Sebagai Pemantau Korban Bencana Menggunakan Sensor PIR (Passive Infrared Receiver)." *Eprints.Polsri.Ac.Id*. Last modified 2016. Accessed June 2, 2021. [http://eprints.polsri.ac.id/3780/3/BAB II.pdf](http://eprints.polsri.ac.id/3780/3/BAB%20II.pdf).
- Daryanto, and Mulyo Rahardjo. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media, 2012.
- Fathurrohman, Muhammad. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Arruz Media, 2015.
- Huatahaean, Hasahatan. "Tantangan Teologi Agama-Agama : Suatu Diskursus Model." *Kurios: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 6, no. 2 (2020): 255-270.
- Kamdi. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2007.
- Kamil, Mustofa. *Andragogi*. Bandung: Direktori UPI, 2019.
- Kartono, Kartini. *Pengantar Ilmu Mendidik Teoritis: Apakah Pendidikan Masih Diperlukan?* Bandung: Mandiri Maju, 1997.
- Mau, Marhen. "Model Pembelajaran Quantum Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen." *Apostolos: Jurnal Theology and Christian Education* 1, no. 2 (2021): 64-79.
- Mau, Marthen. "Panggilan Timotius Menurut 2 Timotius 2:2 Dan Implikasinya Bagi Kompetensi Guru Pendidikan Agama Kristen." *Caraka: Jurnal Teologi Biblika dan Praktika* 1, no. 2 (2020): 180-198.
- Megawati, Apriliyana. "Penerapan Prinsip Pembelajaran Orang Dewasa (Andragogy) Pada Program Life Skill Di SKB Kabupaten Pati." *Journal of Non Formal Education and Community Empowerment* 1, no. 1 (2012): 55-60.
- Mendung, Sugianto. "Kenapa Orang Dewasa Cenderung Enggan Belajar." *Sgmendung.Wordpress.Com*. Last modified 2021. Accessed June 4, 2021. <https://sgmendung.wordpress.com/2018/03/20/kenapa-orang-dewasa-cenderung-enggan-belajar/>.
- Mulyasa. *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Roksadakarya, 2014.
- Sa'ud, Udi Syaefudin. *Inovasi Pendidikan*. Edited by Riduwan. VII. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Edited by Rose KR. Yogyakarta, 2014.
- Sihombing, Erlina. *Konsep Dan Strategi Pendidikan Orang Dewasa*. Medan: Universitas Negeri

- Medan, 2019.
- Sugihartono, Siti Rohmah Nurhayati, and Farida Harahap. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2007.
- Sugono, Dendy (Red.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011.
- Sumarno. "Pembelajaran Kompetensi Abad 21 Menghadapi Era Society 5.0." In *Penguatan Pendidikan & Kebudayaan Untuk Menyongsong Society 5.0*, 272–287. Kediri: Universitas Nusantara PGRI, 2019.
- Syamsudin, Masagus Ilham, and Misro. "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Pada Era Disruptive Inovation Menuju Masyarakat 5.0." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 10 Januari 2020*, 574–587, 2020.
- Tamat, Tisnowati. *Dari Pedagogik Ke Andragogik*. Jakarta: Pustaka Dian, 1985.
- Wijipurnomo, Anang Megocahyo. "Pembelajaran Orang Dewasa." *Magister-Pendidikan.Blogspot.Com*. Last modified 2004. Accessed June 2, 2021. <http://magister-pendidikan.blogspot.com/p/pembelajaran-orang-dewasa.html>.
- Yulianto, Hanif Sri. "15 Kata Singkatan Yang Kerap Diucapkan Namun Tak Tahu Artinya." *Bola.Com*. Last modified 2020. Accessed June 1, 2021. <https://www.bola.com/ragam/read/4319986/15-kata-singkatan-yang-kerap-diucapkan-namun-tak-tahu-artinya>.
- Yuliardi, Sufri. "Era Society 5.0, Apa Bedanya Dengan Industry 4.0." *WartaEkonomi.Co.Id*. Last modified 2020. Accessed May 14, 2021. <https://wartaekonomi.co.id/read313729/era-society-50-apa-bedanya-dengan-industry-40>.