



**PENGEMBANGAN KARAKTER PADA SEKOLAH TINGGI KEDINASAN DALAM
MENGHADAPI ERA SOCIETY 5.0**

Oleh
Fanila kasmita Kusuma
Institut Pemerintahan Dalam Negeri
Jl. Raya Bandung – Sumedang KM. 20 Jatinangor
45363, Sumedang
Email: fanila@ipdn.ac.id

Abstract

The rapid development of information and communication technology brings drastic changes in society and the education industry. The key to achieving medium and long term growth is to realize Society 5.0 that solves various community challenges by incorporating every industry and social life 4th Industrial Revolution innovation (e.g., IoT, big data, AI, robotics, sharing economy and so on) which is growing rapidly. In the world of education, this technological development is also targeting higher education. So it is necessary to build character so that the use of this technological progress remains at its definition so that it has unity and healthy progress. The purpose of this This paper is to highlight the development of character education in official high schools in the midst of digital transformation in the 5.0 era. It seems that there is something that becomes the basis for being a part of changing the evolution and achievements of human society future human needs. To understand ICT skills and Digital competencies from a broader perspective and educational needs in order to prepare for Society 5.0.

Keywords: Character Building; High School; Digital Age 5.0

PENDAHULUAN

Indonesia telah memasuki era perkembangan pesat teknologi Informasi dan Komunikasi. Masyarakat yang hidup pada era ini dikenal sebagai era masyarakat 5.0 dengan konsepsi masyarakat yang sudah melek informasi dan Teknologi Komunikasi (TIK). Dinamika dari transformasi pendidikan juga telah berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi. Ini bisa terjadi karena adanya sistem pembelajaran dan metode yang didukung oleh teknologi dunia digital. Perkembangan ini ditandai dengan penetapan era globalisasi. Penentuan globalisasi ditandai di era industri 5.0 terjadi karena dampak dari putaran era industri 4.0 (Afandi, 2016).

Komunitas 5.0 dapat juga diartikan sebagai masyarakat yang setiap kebutuhannya sudah mengikuti dan memperhatikan standar

gaya hidup (*life style*) yang berkualitas tinggi dengan tujuan memberikan rasa kenyamanan untuk komunitas tersebut. Namun, ada implikasi berupa tantangan dari adanya revolusi industri 5.0 ini yaitu terletak di unsur pendidikan. Perkembangan teknologi yang cepat dan masif tentunya membutuhkan sektor pendidikan untuk dapat beradaptasi dengan digitalisasi yang semakin berkembang dalam sistem Pendidikan. Tantangan era revolusi industri 5.0 perlu dikemas secara hati-hati dan dipersiapkan sehingga akan terjadi keseimbangan antara perkembangan teknologi dengan pendidikan.

Sistem pendidikan yang tepat mampu membawa kemajuan bagi suatu negara. Eksistensi suatu bangsa dapat dilihat melalui kontribusinya dalam memajukan peradaban dunia. Kontribusi tersebut dapat dilihat dari



adanya pemikiran yang maju. Perbedaan nilai adat, budaya, bahasa dan sistem kepercayaan tidak menjadi masalah karena nilai dasar yang dijadikan pedoman setiap bangsa umumnya memiliki implikasi positif bagi manusia. Nilai-nilai dasar yang diimplikasikan ini adalah nilai-nilai kemanusiaan yaitu seperti nilai-nilai universal (Pahlevi, 2016). Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mengamanatkan bahwa pendidikan sebagai usaha yang dilakukan dengan kesadaran penuh dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam kerohanian, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, budi pekerti luhur dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, bangsa dan negara. (Undang-Undang 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Sistem pendidikan tinggi yang dinamis adalah sebuah kebutuhan untuk mendukung tenaga kerja negara di era revolusi industri 5.0.

Dunia pendidikan khususnya Perguruan Tinggi yang menjadi sasaran dari kemajuan teknologi pada revolusi industri 5.0 ini dibagi menjadi dua yaitu pendidikan akademik dan non akademik. Dimana pendidikan akademik lebih terfokus pada bidang teknologi, penguasaan ilmu pengetahuan serta pengembangannya. Indonesia memiliki berbagai bentuk Perguruan Tinggi diantaranya PTN (Perguruan Tinggi Negeri), PTS (Perguruan Tinggi Swasta), PTK (Perguruan Tinggi Kedinasan) dan lain sebagainya. Pada penelitian ini, peneliti lebih terfokus pada perguruan tinggi kedinasan yang merupakan sekolah tinggi atau akademi politeknik yang diselenggarakan oleh Menteri lain atau pemerintah non departemen sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dalam pelaksanaan tugas kedinasan bagi pegawai atau calon pegawai di lembaga yang bersangkutan.

Sekolah Tinggi Kedinasan ini cenderung memberikan banyak keuntungan salah satunya adalah orang tua yang relatif tidak banyak dibebani oleh biaya. Negara memfasilitasi biaya dan pembinaan karakter

dan akademik yang menunjang kedinasan nantinya diutamakan, serta lulusan dari PTK ikatan dinas akan diangkat menjadi anggota kementerian yang menaunginya, sehingga lulusan PTK tersebut tidak perlu resah untuk mencari pekerjaan lagi setelah lulus, maka dari itu tidak jarang orang tua mendaftarkan anak-anak mereka ke dalam sekolah kedinasan resmi milik negara yang berbasis ikatan dinas. Orang tua memiliki harapan besar dalam bidang pendidikan bagi anak-anak mereka sendiri supaya dapat mengemban pendidikan yang baik dan berkualitas untuk masa depan mereka nanti.

Sekolah tinggi kedinasan membantu masyarakat kurang mampu untuk menempuh pendidikan tinggi dengan baik serta tidak menghambat kreativitas dari masyarakat atau mahasiswa itu sendiri untuk mencapai cita-cita yang diinginkan, tanpa harus memikirkan biaya yang cukup tinggi. Oleh sebab itu, guna meningkatkan kualitas dari pendidikan pada sekolah tinggi kedinasan di era 5.0 ini diperlukan pengembangan karakter yang baik agar mahasiswa menjadi lebih faham dan melek teknologi informasi. Juga agar penggunaan dari teknologi ini tidak keluar dari batas norma yang terlarang dan tetap memakainya pada jalan yang seharusnya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas karakter sekolah tinggi kedinasan dalam menerima perubahan menuju ke era digital 5.0 yang sehat.

LANDASAN TEORI

Karakter secara harfiah berasal dari bahasa Latin, "karakter" yang berarti watak, sifat kejiwaan, watak, kepribadian atau akhlak (Pahlevi, 2016). Secara etimologis, karakter berarti kualitas mental atau moral dan kekuatan moral. Pendidikan karakter merupakan proses transformasi nilai-nilai kehidupan yang harus dikembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku hidup orang tersebut. Dalam definisi ini ada tiga gagasan penting, yaitu: proses transformasi



nilai, pengembangan dalam kepribadian dan menjadi satu dalam perilaku (Tilaar, 2012). Sedangkan menurut Margustam, karakter pendidikan adalah mengukir dan mengamalkan nilai-nilai ke dalam diri siswa melalui pendidikan, deposisi pengalaman, pembiasaan, aturan, rekayasa lingkungan, dan pengorbanan, dipadukan dengan nilai-nilai intrinsik yang sudah ada yang ada pada diri siswa sebagai landasan berpikir, berperilaku, dan berperilaku sadar dan bebas (Yusnaini, 2015).

Karakter dipengaruhi oleh hereditas (keturunan). Perilaku anak seringkali tidak jauh dari orang tuanya. Karakter juga dipengaruhi oleh lingkungan. Anak yang berada di lingkungan yang baik cenderung berperilaku baik, dan sebaliknya, anak-anak yang dalam keadaan buruk lingkungan juga akan berperilaku buruk. Karakter mengacu pada serangkaian sikap (attitude), perilaku (behavior), motivasi (motivation), dan keterampilan (skill) (Fukuyama, 2018). Pendidikan karakter, pendidikan moral atau budi pekerti Pendidikan dapat dikatakan sebagai proses penyempurnaan diri manusia, merupakan upaya manusia untuk menjadikan dirinya manusia berbudi pekerti luhur, menjadi manusia yang berbudi pekerti (Horn, 2020).

Pendidikan karakter, pendidikan moral atau budi pekerti dapat dikatakan sebagai proses penyempurnaan diri manusia, merupakan upaya manusia untuk pembentukan karakter bisa juga dikatakan sebagai pendidikan untuk "membentuk" kepribadian seseorang melalui pendidikan karakter, yang hasilnya dalam tindakan nyata seseorang, yaitu perilaku. siapa yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghargai orang lain, bekerja keras dan sebagainya menjadikannya manusia yang berakhlak mulia, manusia yang berbudi luhur (Johannesen et al., 2014). Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah tindakan yang dapat membentuk kebaikan kepribadian bagi siswa yang ditanamkan melalui nilai-nilai agama dan

pendidikan, melalui guru, orang tua, dan lingkungan sekitar.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kesesuaian dan kualitas pendidikan karakter, Kemendiknas telah mengembangkan grand design pendidikan karakter untuk setiap jalur, jenjang, dan jenis satuan pendidikan. Design ini kemudian menjadi referensi konseptual dan operasional untuk pengembangan, implementasi, dan penilaian di setiap jalur dan jenjang pendidikan. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas psikologis dan sosial budaya proses dikelompokkan menjadi Spiritual dan pengembangan Emosional, Pengembangan Intelektual, Fisik dan Perkembangan Kinestetik, dan pengembangan Afektif Kreatif. Pengembangan dan implementasi dari pendidikan karakter perlu dilakukan dengan mengacu pada desain besar (Machfiroh, dkk. 2020).

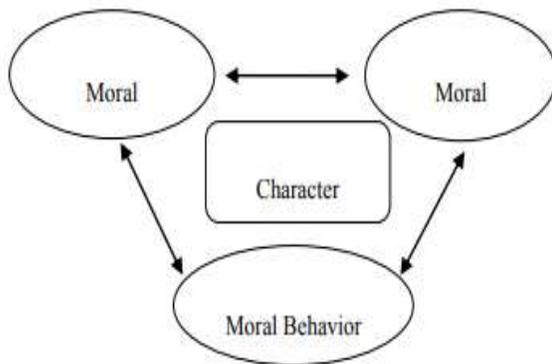
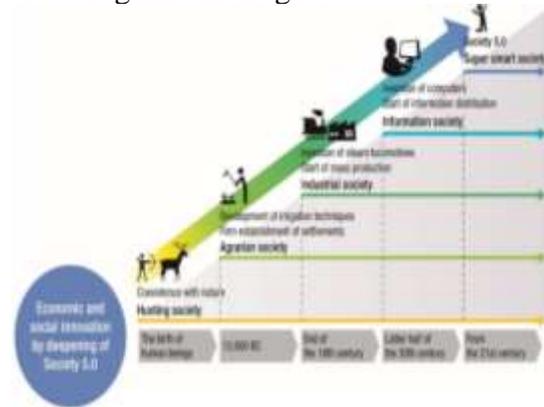
Proses pendidikan karakter didasarkan pada totalitas psikologis yang mencakup semua potensi individu manusia (kognitif, afektif, psikomotor) dan fungsi sosial budaya totalitas dalam konteks interaksi dalam keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat. Menurut Lickona, karakter berkaitan dengan moral konsep (pengetahuan moral), perasaan moral (moral perasaan), dan perilaku moral (moral action). Berdasarkan ketiga komponen tersebut dapat dikatakan baik karakter didukung oleh ketiga komponen tersebut (Nastiti dkk., 2020). Panah yang menghubungkan setiap domain karakter dengan dua domain lainnya berarti memperkuat hubungan antara domain-domain ini. pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral tidak dapat dipisahkan tetapi mereka mempengaruhi satu sama lain dalam berbagai cara (Yusnaini, 2019).

Menurut Fukuyama (2018), masyarakat 5.0 yang dikemukakan oleh pemerintah Jepang merupakan sebuah konsep yang dengan sengaja dirancang dalam Rencana Dasar Sains dan Teknologi ke-5 oleh Dewan untuk nantinya digunakan dalam keperluan Sains, Teknologi, dan Inovasi. Konsep ini telah disetujui dengan



keputusan Kabinet pada Januari 2016. Melihat kembali sejarah manusia, kita dapat mendefinisikan berbagai tahap masyarakat. Berawal dari masyarakat 1.0 yang didefinisikan sebagai sekelompok orang yang berburu dan meramu dalam hidup berdampingan secara harmonis dengan alam; masyarakat era 2.0 membentuk kelompok berbasis budidaya pertanian, meningkatkan organisasi dan pembangunan bangsa; masyarakat era 3.0 adalah masyarakat yang mendorong industrialisasi melalui industri revolusi, memungkinkan produksi massal; dan perkembangan yang paling terakhir sebelum era revolusi 5.0 adalah adanya masyarakat era 4.0 yaitu masyarakat informasi yang mewujudkan peningkatan nilai tambah dengan menghubungkan aset tidak berwujud sebagai jaringan informasi.

sepenuhnya aktif dan nyaman. Masyarakat era revolusi 5.0 akan memperhatikan secara rinci berbagai kebutuhan orang, tanpa memandang wilayah, usia, jenis kelamin, bahasa, dll. dengan menyediakan barang dan layanan yang diperlukan. Kunci realisasinya adalah fungsi dari ruang siber dan dunia nyata (ruang fisik) untuk menghasilkan data yang berkualitas, dan dari sana menciptakan nilai dan solusi baru untuk mengatasi tantangan.



Gambar 1.
Aspek Pendidikan Karakter

Di dalam sebuah evolusi, masyarakat era 5.0 diartikan sebagai masyarakat informasi yang dibangun di atas masyarakat era 4.0. Masyarakat pada era ini bertujuan untuk kesejahteraan masyarakat yang berpusat pada manusia (Gambar 1). Itu adalah tujuan dari masyarakat 5.0 untuk menciptakan human-centric masyarakat di mana pembangunan ekonomi dan penyelesaian tantangan masyarakat tercapai, dan orang dapat menikmati kualitas hidup yang tinggi yang

Gambar 2
Masyarakat era revolusi 5.0 Bertujuan untuk menjadi manusia yang berasas sosial
Sumber: M. Fukuyama, 2018, Japan Spotlight

Visi nasional yang diusung oleh Jepang ini adalah berjuang untuk masyarakat baru yang berpusat pada manusia, pada saat yang sama menyelesaikan berbagai masalah sosial masalah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah studi pustaka dan sumber sekunder melalui buku, jurnal, dan sumber berbasis web. Data yang dikumpulkan secara deskriptif menganalisis pengembangan karakter dalam menghadapi era digital 5.0 pada sekolah tinggi Kedinasan. Hasil penelitian ini juga menguraikan pendekatan yang dapat dilakukan pada saat ini dan berpendapat untuk memahami keterampilan TIK dan kompetensi Digital dari perspektif yang lebih luas dalam hal kebutuhan mempersiapkan Masyarakat 5.0.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada akhir abad ke-20, pengertian kompetensi digital dapat dikaitkan dengan konsep literasi digital, yang dibahas oleh Tyner (1998). Pada dasarnya, kemampuan ini diibaratkan sebagai melek huruf atau kemampuan membaca, tetapi saat ini digunakan dalam konteks yang diperluas dalam masyarakat, dapat dikatakan melek huruf pada konteks ini adalah mampu mengikuti perkembangan teknologi dengan baik (Buckingham, 2006). Teknologi juga sering dijadikan sebagai alat literasi sebagai alat yang digunakan untuk memahami keterampilan komputer, jaringan, dan teknologi dengan menggabungkan antara aspek instrumental dari teknologi, yaitu keterampilan dalam menggunakan berbagai alat digital.

Dalam mengimplementasikannya, setiap sekolah tinggi memerlukan literasi dari karakter mahasiswa agar mampu melakukan representasi mencakup bagaimana teknologi dapat dipahami pada zaman ini, dan bagaimana menggunakan alat digital dalam konteks yang lebih luas. Mahasiswa dituntut untuk memahami konsep kompetensi digital. Dalam beberapa dekade terakhir, pada tahun 2004, definisi resmi dari kemampuan dalam mengikuti perkembangan era digital adalah gabungan dari keterampilan TIK sederhana, seperti dapat membaca, menulis, dan menghitung, dan keterampilan yang lebih maju yang memungkinkan penggunaan alat dan media digital secara kreatif dan kritis.

Karakter mahasiswa dalam mengelola dan mengontrol kemampuan menggunakan perangkat lunak, untuk mencari, menemukan, mengubah, dan mengontrol informasi dari berbagai sumber digital sangat diperlukan. Selain itu karakter kritis dan kreatif juga diperlukan sebagai upaya untuk menyiratkan, mengevaluasi, menggunakan sumber informasi secara kritis, menafsirkan dan menganalisis genre digital dan bentuk media. Secara total

karakter dari mahasiswa dapat dilihat sebagai kompetensi yang sangat kompleks. Pada kompetensi abad 21 dapat diperkuat terkait dengan keterampilan digital dimana menurut Van Der Djik (2012) dijelaskan ada 6 karakteristik yang harus dimiliki oleh masyarakat khususnya mahasiswa sekolah tinggi kedinasan dalam memasuki era digital diantaranya adalah operasional, formal, informasi, komunikasi, strategis, dan pembuatan konten.

Mahasiswa dalam kata lain harus memiliki kemampuan mengoperasikan teknologi diantaranya dapat menggunakan perangkat teknologi (operasional); langkah selanjutnya mampu melakukan pencarian informasi dan navigasi (formal); memilih penjelajahan dan navigasi hasil lalu melakukan evaluasi informasi yang diperoleh dari media digital sehingga dapat memilih dan memilah informasi yang kurang tepat (informasi), kemampuan untuk berkomunikasi melalui media sosial (komunikasi), profesional dalam menggunakan media digital (strategis), berkontribusi dalam media digital (pembuatan konten) (Van Der Djik, 2012). Dalam kompetensi digital abad 21 terdapat karakter yang harus dikembangkan pada jenjang pendidikan sekolah tinggi kedinasan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Karakter “life and career skill” yang menyatakan bahwa pendidikan harus mampu mempersiapkan mahasiswa memiliki keterampilan untuk hidup dan berkarir. Artinya mahasiswa harus memiliki keterampilan untuk hidup mandiri dan siap menghadapi dunia kerja nantinya.
- 2) Karakter “learning and innovation skills” artinya pendidikan harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang mengembangkan keterampilan belajar dan inovasi kaum muda.
- 3) Karakter “media informasi dan teknologi” yaitu pendidikan harus mempersiapkan mahasiswa agar



memiliki keterampilan dalam penggunaan media informasi dan teknologi atau informasi dan literasi media teknologi.

Dari transformasi kompetensi digital, kita dapat mengasumsikan bahwa kompetensi digital melibatkan karakter mahasiswa dengan mencerminkan kemampuan untuk menggunakan alat digital dan memiliki pemahaman yang memadai tentang teknologi dan dengan demikian dapat bekerja dan mempengaruhi masyarakat untuk memperjuangkan konsep baru, masyarakat yang berpusat pada konsep masyarakat era digital 5.0. Gagasan kompetensi digital menggambarkan gerakan menuju definisi holistik yang luas, menekankan peran TIK dalam pembelajaran pada jenjang sekolah tinggi kedinasan. Oleh karena itu, pemahaman dalam meningkatkan keterampilan yang harus diadopsi oleh sekolah tinggi kedinasan dengan menerapkannya dalam kurikulum untuk menyiapkan lulusan sebagai calon tenaga kerja yang berkualitas untuk menyambut era digital 5.0.

Dalam konteks pembangunan bangsa dan karakter sebagaimana dibahas di atas, karakter yang dimiliki oleh mahasiswa sendiri memiliki sebuah kedudukan, fungsi dan peranan yang sangat penting karena dikembangkan secara sistematis dan sistemik. Nilai-nilai patriotisme, moralitas dan semangat kebangsaan yang menjadi identitas dan karakter bangsa dalam mewujudkan keutuhan bangsa menjadi landasan kokoh untuk mengembangkan dan membina kepribadian generasi muda dan bahkan setiap warga negara Indonesia (Mansyuri, 2012). Perkembangan globalisasi di Indonesia pada era 4.0 yang sudah berjalan di Indonesia sejak tahun 2011 sedikit banyak perubahan pada peran guru (Yus Mochamad Cholily, Windy Tunas Putri, 2019).

Pada saat ini, internet dijadikan sebagai tumpuan dalam seluruh kegiatan manusia. Penggunaan teknologi yang merambah ke semua aspek kehidupan manusia mengubah

cara pandang masyarakat Indonesia. Termasuk dalam bidang pendidikan, Menurut Muhadjir Effendy (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) yang dikutip oleh Yusnaini (Yusnaini, 2019) pada saat berada di Era 4.0, dunia pendidikan perlu pembenahan kurikulum dengan meningkatkan kompetensi mahasiswa pada jenjang sekolah tinggi, meliputi kemampuan untuk memiliki karakter 1) berpikir kritis; 2) memiliki kreativitas dan inovasi; 3) keterampilan interpersonal dan komunikasi; 4) bekerja dalam tim dan kolaborasi; 5) Percaya diri.

Guru dan dosen di era 4.0 seharusnya tidak hanya menekankan tugasnya dengan melakukan transfer pengetahuan, tetapi juga dalam pendidikan karakter, moral dan panutan. Aspek transfer of knowledge di era 4.0 dapat digantikan oleh teknologi, namun penerapan kemampuan dalam menggunakan teknologi tidak bisa digantikan dengan secanggih apapun alat dan teknologi. Maka, peran instruktur/guru di era 5.0 harus memiliki kompetensi inti yang kuat termasuk kompetensi pendidikan, kompetensi dalam penelitian, kompetensi untuk digital, kompetensi dalam globalisasi dan kompetensi dalam strategi masa depan. Sehingga, tantangan pengajar di era 5.0 adalah kesiapan aksesibilitas dalam penguasaan teknologi, dan rendahnya tingkat literasi yang mereka miliki.

Manusia dihadapkan pada teknologi yang memungkinkan akses dalam dunia maya yang terasa seperti ruang fisik. Dalam masyarakat teknologi 5.0, adanya teknologi juga sangat mendukung pekerjaan manusia (Hayashi, 2017). Berbeda halnya dengan era 4.0 yang menekankan bisnis saja, era digital 5.0 menciptakan nilai-nilai baru yang akan menghilangkan kesenjangan sosial, usia, jenis kelamin, bahasa dan menyediakan produk dan layanan yang dirancang khusus untuk berbagai kebutuhan individu dan kebutuhan banyak orang. Prinsip dasar era digital 5.0 adalah sebagai solusi dari permasalahan yang diciptakan pada era revolusi industri 4.0,



termasuk masalah pengurangan sosialisasi antar masyarakat, ketenagakerjaan, dan internalisasi lainnya dampak (Faruqi, 2019).

Teknologi di era masyarakat 5.0 diharapkan dapat mampu mensejahterakan kehidupan semua manusia. Dalam bidang pendidikan mahasiswa dapat belajar langsung dengan menggunakan media teknologi khusus yang dirancang atau dikendalikan oleh dosen dari jarak jauh. Bukan tidak mungkin bahkan dengan adanya teknologi, proses belajar mengajar dapat dilakukan secara individu atau dengan bimbingan dengan waktu dan tempat yang tidak terbatas. Hiruk pikuk era 4.0 yang masih bergema di Indonesia, tersier pendidikan di Indonesia juga harus disiapkan dengan konsep baru yaitu society 5.0.

Pengembangan karakter di sekolah tinggi kedinasan dirancang untuk dapat membekali peserta didik memiliki keterampilan yang dibutuhkan di era masyarakat 5.0. Literasi digital juga sangat diperlukan sebagai karakter mahasiswa untuk menunjang kemampuan dalam menghadapi era digital 5.0. Kepemimpinan, literasi digital, komunikasi, kecerdasan emosional, dan pemahaman global juga sangat diperlukan sebagai perwujudan karakter bangsa. Dalam kemampuan ini, mahasiswa dan dosen harus menonjolkan kekayaan karya dan sumber daya alam yang terdapat di Indonesia dengan memanfaatkan pula kemajuan teknologi sehingga akan dihasilkan literasi yang mencakup berbagai belahan dunia lain dengan berbagai fasilitas di era digital 5.0.

Keterampilan komunikasi menggunakan teknologi juga harus terus diasah baik secara verbal dan nonverbal. Terutama dari segi keragaman bahasa yang digunakan. Penting untuk dicatat bahwa heterogenitas bahasa di Indonesia selalu dapat berkelanjutan meskipun Indonesia akan memasuki era masyarakat 5.0. Dengan memiliki karakter yang baik untuk berkomunikasi, tentu memberikan keuntungan yang luar biasa untuk menghadapi era digital 5.0 yang cepat atau

lambat memasuki Indonesia (Lestari, 2016). Karakter mahasiswa jenjang sekolah tinggi kedinasan diharapkan mampu menghadirkan nilai-nilai kemandirian dalam mengembangkan diri sebagai manifestasi (penjabaran) dari pembangunan manusia, yaitu kesuksesan pada masa yang akan datang (Gimin, 2019).

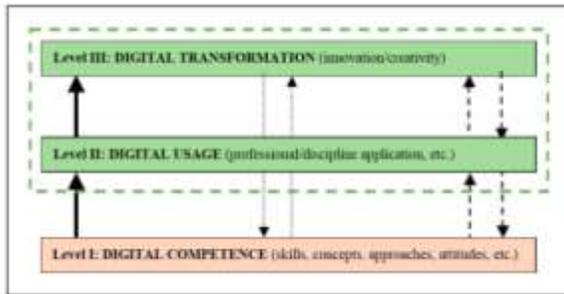
Lebih lanjut, Tilaar percaya bahwa Indonesia mampu mengadakan batu lompatan kuantum sehingga dapat disejajarkan dengan bangsa yang maju sebagai promosi terhadap nilai kewirausahaan yang dimiliki oleh Indonesia. Selain itu, Tilaar juga berpendapat bahwa kewirausahaan adalah perilaku (*behavior*) yang dilandasi oleh kemampuan berpikir kreatif dan inovatif (Tilaar, 2012). Era digital ini juga menuntut warga negara khususnya generasi muda agar mampu berinteraksi dengan lingkungan di luar dirinya (Hermawan, 2019). Oxfam, mengatakan bahwa karakter sebagai seseorang yang "sadar akan dunia yang lebih luas" dan menyadari akan peran mereka sendiri sebagai warga dunia; menghormati dan menghargai keragaman; bersedia bertindak untuk membuat dunia menjadi tempat yang lebih adil dan berkelanjutan; mengambil tanggung jawab atas perbuatannya merupakan karakter yang juga harus dimiliki dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi pada era digital 5.0 (Oxfam, 2015).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pengembangan karakter ini harus dimaknai sebagai proses mengembangkan warga negara yang mampu berperilaku baik dan bertanggung jawab dalam segala aspek kehidupan bermasyarakat. Sehingga diperlukan refleksi kritis sebagai bagian penting dari kompetensi digital. Johannsen et al (2014) berpendapat bahwa kesadaran tersebut harus dipupuk dalam semua aspek kompetensi digital siswa, dan dengan demikian, menjadi bagian penting dari kompetensi seorang guru. Ini adalah salah satu strategi penting untuk meningkatkan lulusan dengan digital kompetensi di tingkat berikutnya dan memenuhi lowongan digital masa depan.



Menurut Johannsen et al (2014), ketika membahas kompetensi digital dalam konteks kurikulum nasional dalam memasukkan pengembangan karakter dalam penggunaan teknologi pada pembelajaran dapat dibagi menjadi penggunaan teknologi untuk pembelajaran, pembelajaran menggunakan teknologi, dan refleksi kritis.

Belajar menggunakan teknologi sesuai dengan penggunaan definisi umum, sedangkan penggunaan teknologi untuk pembelajaran dapat dianggap sebagai produksi. Refleksi kritis dan sadar dari penggunaan teknologi tentu saja dapat terkait dengan istilah bildung.



Gambar 3.

Level dari Literasi Digital

Sumber: Jahannden et al (2014)

Di sisi lain, Johannsen et al (2014) berpendapat bahwa dua pemahaman kompetensi digital yang diberikan dari definisi umum, dan kurikulum nasional serta kebijakan yang dijadikan sebagai batu loncatan untuk memahami kompetensi yang dibutuhkan. Hubungan seperti yang diilustrasikan pada Gambar 3, dapat berfungsi sebagai sarana untuk meninjau holistik yang menggambarkan dan mengilustrasikan argumen untuk pemahaman tiga kali lipat tentang guru berkompentensi digital dalam mencetak mahasiswa digital yang memiliki kompetensi pekerjaan lebih lanjut yang tentunya juga didukung dan dilakukan oleh Komisi untuk mengatasi tantangan khusus terkait untuk pengembangan kapasitas era digital dan transformasi pelatihan juga perubahan persyaratan kompetensi belajar sepanjang hayat secara umum.

Bergeser dari pendidikan profesional ke jenjang sekolah tinggi kedinasan, kerangka kerja pada masa depan telah diterbitkan untuk mempromosikan era digital yang efektif dalam sebuah pembelajaran (Komisi Eropa, 2019). Sebuah instansi atau sekolah tinggi membutuhkan alat untuk refleksi diri tentang kapasitas digital mereka. Selain itu, sekolah tinggi kedinasan dalam pengembangan karakter mahasiswa pada era digital 5.0 harus mampu memperhatikan bahwa perpindahan dari karakter individu terhadap karakter profesional di bidang pembelajaran yang berbasis pada digital 5.0 masih tetap harus selalu dikembangkan. Sehingga berbagai media juga diperlukan dengan tujuan untuk dipakai oleh seluruh pendidik di semua tingkat pendidikan dan pelatihan. Hal ini menggambarkan bahwa pendidik berperan penting untuk mengembangkan karakter mahasiswa agar menjadi kompeten secara digital dan memberikan kerangka acuan umum untuk mendukung pengembangan kompetensi digital sebagai bekal untuk kehidupan yang akan datang.

PENUTUP

Kesimpulan

Sekolah tinggi kedinasan memiliki posisi yang sangat strategis dalam menjaga karakter bangsa, terutama menghadapi era masyarakat 5.0. Karakter mutlak yang diperlukan di tengah era digital 5.0 adalah adanya kemampuan untuk mengontrol dan menyeimbangkan kemampuan kecerdasan buatan dan kecerdasan sosial untuk memecahkan semua jenis masalah. Society 5.0 memberikan gambaran bahwa segala sesuatu dapat dimobilisasi dan dihubungkan melalui data, termasuk sebagai upaya mengatasi permasalahan sosial.

Pendidikan karakter dirancang untuk dapat membekali peserta didik agar memiliki kemampuan yang dibutuhkan di era masyarakat 5.0, antara lain: kepemimpinan, literasi digital, komunikasi, kecerdasan emosional,



kewirausahaan, kewarganegaraan global. Karakter dipengaruhi oleh hereditas (keturunan). Perilaku anak seringkali tidak jauh dari orang tuanya. Namun, karakter juga dipengaruhi oleh lingkungan. Lingkungan sangat berpengaruh terhadap pengembangan karakter generasi masyarakat era 5.0. Sehingga peran lingkungan pendidikan pada jenjang sekolah tinggi ini akan menentukan pembentukan karakter generasi di era masyarakat 5.0 untuk kehidupan yang lebih baik di masa depan.

Dengan membangun lingkungan yang berkarakter, mahasiswa akan tumbuh menjadi cerdas dan memiliki kepribadian yang berkarakter sehingga sesuai dengan fitrahnya sebagai seorang manusia yang dapat berkembang secara optimal. Proses pendidikan karakter didasarkan pada totalitas psikologis yang mencakup semua potensi individu manusia (kognitif, afektif, psikomotor) dan fungsi totalitas sosial budaya dalam konteks interaksi dalam keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat. Strategi membangun pendidikan karakter di era digital 5.0 dapat dilakukan dengan merevitalisasi peran orang tua, penguatan pendidikan karakter di jenjang sekolah tinggi, dan membangun lingkungan yang berkarakter.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Afandi, R. (2016). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA*, 1(1), 85–98.
- [2] Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: a social cognitive Theory*. New York: Nj. Prentice-Hall.
- [3] Bucur, C. (2017). Knowledge Management: The importance of Learning Theory. *Journal of Knowledge Management*, (7).
- [4] DIKTI. (2006). Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Nomor 43/DIKTI/Kep/2006 tentang Rambu-rambu pelaksanaan kelompok mata kuliah pengembangan kepribadian di Perguruan Tinggi.
- [5] DKITI. (2014). *Pedoman Matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Sebagai Mata Kuliah Wajib Umum (MKWU)*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi.
- [6] Falaq, Y. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan (Merajut Moderasi Kebhinekaan Indonesia)*. Kudus: JF Press.
- [7] Faruqi, U. A. (2019). Survey Paper : Future Service In Industry 5.0. *Jurnal Sistem Cerdas*, 2(1), 67–79.
- [8] Ghufron, A. (2010). Integrasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa Pada Kegiatan Pembelajaran. *Cakrawala Pendidikan*, 29(1), 13–24.
- [9] Gimin, S. (2019). ANALISIS KONSEPTUAL TEORETIK PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN SEBAGAI SOLUSI DAMPAK ERA INDUSTRI 4.0 DI INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 13(2), 1–14.
- [10] Government, C. O. (2018). *Society 5.0*. Japan.
- [11] Hayashi, H. S. (2017). *International Standardization For Smarter Society In The Field Of Measurement, Control And Automation*. 56th Annual Conference Of The Society Of Instrument And Control Eng.
- [12] Hermawan, J. W. (2019). Pendidikan kewarganegaraan sebagai wahana untuk meningkatkan kesadaran hidup yang lebih baik di era global. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 16(1), 29–38.
- [13] I, A. (2018). *Proses Pembelajaran Digital Dalam Era Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Direktur Jenderal Pembelajaran Dan Kemahasiswaan. Kemenristek Dikti.



- [14] Lestari, R. (2016). TRANSMISI NILAI PROSOSIAL PADA REMAJA JAWA. *Jurnal Indigenous*, 1(2), 33–44.
- [15] Mansyuri, A. (2012). Kewarganegaraan. Sidoarjo: Masmadia Buana Pustaka.
- Nasional, K. P. (2010). Buku Induk Pembangunan Karakter. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan. 812 Falaq, et al. / *Journal of Educational Sciences* Vol. 4 No. 4 (Oct, 2020) 802-812
- [16] Oxfam. (2015). Education for global citizenship. A guide for school. Oxford: Oxfam GB, 1(5). Retrieved from <https://doi.org/10.1002/9781444307214.ch6>
- [17] Özdemir, V. (2018). Birth Of Industry 5.0: Making Sense Of Big Data With Artificial Intelligence, “The Internet Of Things” And Next-Generation Technology Policy. *Omics: A Journal Of Integrative Biology*, 22(1), 65– 76.
- [18] Pahlevi, F. S. (2016). Revitalisasi Pancasila Dalam Penegakan Hukum yang Berkeadilan di Indonesia. *Justicia Islamica*, 13(2).
- [19] Rahmi. (2013). Kontribusi Matematika Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Ekotrans*, 12(1).
- [20] S, W. (2018). Pendidikan Dalam Era Revolusi Industri 4.0 di Indonesia. Jakarta: PT. Gramedia.
- [21] Tilaar, H. A. (2012). Pengembangan Kreativitas dan Entrepreneurship dalam Pendidikan Nasional. Jakarta: Kompas.
- [22] Tirtarahardja, T. U. L. S. and U. (2005). Pengantar Pendidikan. Jakarta: PT. Rineka. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: MPR-RI.
- [23] Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi. (n.d.). Yus Mochamad Cholily, Windy Tunas Putri, P. A. K. (2019). PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika (SNP2M) 2019 Universitas Muhammadiyah Tangerang, 1–6. Tangerang: FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- [24] Yusnaini, Y. (2019). Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan Dan Peluang Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Pendidikan. Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang. Palembang.