

Pengaruh Skill Guru Terhadap Efektivitas Belajar Peserta Didik Kelas III MI Roudlotus Salafiyah Di Era Society 5.0

Riska Latifatul Husna

LAIN Sorong

Correspondence : riska.latifatul@iainsorong.ac.id

Abstract	Article Info
<p><i>The era of Society 5.0 in the world of education emphasizes character, moral and exemplary education. This is because the knowledge possessed can be replaced by technology while the application of soft skills and hard skills possessed by each student cannot be replaced by technology. In this case, readiness is needed in terms of competency-based education, understanding and utilization of IoT (Internet of Things), the use of virtual or augmented reality and the use and utilization of AI (Artificial Intelligence). This is where the collaboration between teachers and students in the learning process lies. This collaboration or blending process is expected to be able to end the learning system that has been teacher-centric so far. The formulation of the problem in this paper is to find out how the influence of teacher skills on the effectiveness of student learning in the era of society 5.0, especially in MI Roudlotus Salafiyah Pucung Lor Ngantru Tulungagung. The research method that the author uses in this research is to use a qualitative descriptive approach. Based on the discussion above, it can be concluded that the teacher's skills affect the learning effectiveness of third grade students at MI Roudlotus Salafiyah. In this case, readiness is needed in terms of competency-based education, understanding and utilization of IoT (Internet of Things), the use of virtual or augmented reality and the use and utilization of AI (Artificial Intelligence). In addition to these three things, teachers must also have the skills and have leadership skills, digital literacy, communication, entrepreneurship, and problem solving in conducting learning in the era of society 5.0.</i></p>	<p>Article History Received : 15-05-2023, Revised : 07-06-2023, Accepted : 29-06-2023</p> <p>Keywords: Teacher Skill ; Learning Effectiveness ; Era Society 5.0</p>

A. Pendahuluan

Era Society 5.0 hadir sebagai penyempurna era 4.0, hal ini menjadi masalah besar sekaligus kesempatan untuk kemajuan pendidikan kita. Guru sebagai pendidik menjadi penggerak dalam pendidikan di era society 5.0 harus memiliki kemampuan yang memadai. Guru harus berkompeten dalam memberikan materi pembelajaran dan berkompeten menggerakkan peserta didik untuk dapat berfikir kritis dan kreatif.

Guru harus mampu mempersiapkan kurikulum dan sarana yang tepat dan sesuai dengan era society 5.0, memastikan kurikulum tersebut berjalan dengan maksimal, karenanya guru harus mempunyai beberapa skill atau kompetensi utama dan pendukung seperti educational competence, competence for technological commercialization, competence in globalization, competence in future strategies serta counselor competence. Guru juga perlu mempunyai sikap yang terbuka dengan teknologi, kolaboratif, kreatif dan berani mengambil risiko, memiliki selera humor yang baik, serta mengajar secara menyeluruh.

Guru sebagai sebagai agent of change memiliki peran utama dan strategis dalam menentukan kualitas pendidikan kita di era society 5.0. Guru harus mempersiapkan diri untuk dapat hidup berdampingan dengan era society 5.0 dan menjadikan usaha untuk menjawab tantangan zaman dengan segala permasalahan yang akan dihadapi.

Era Society 5.0 dalam dunia pendidikan menekankan pada pendidikan karakter, moral dan keteladanan. Hal ini dikarenakan ilmu yang dimiliki dapat digantikan oleh teknologi sedangkan penerapan soft skill maupun hard skill yang dimiliki tiap peserta didik tidak dapat digantikan oleh teknologi. Dalam hal ini diperlukan kesiapan dalam hal pendidikan berbasis kompetensi, pemahaman dan pemanfaatan IoT (Internet of Things), pemanfaatan virtual atau augmented reality dan penggunaan serta pemanfaatan AI (Artificial Intelligence). Di sinilah letak kolaborasi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan proses kolaborasi atau perpaduan ini diharapkan mampu mengakhiri sistem pembelajaran yang selama ini masih teacher-sentris.

Sekalipun model pembelajaran era society 5.0 bukan teacher sentries, namun fungsi guru tetap menjadi fungsi utama sebagai penggerak konsep kolaborasi tersebut. Maka ada tiga hal yang harus dimanfaatkan oleh guru di era society 5.0 seperti yang telah dijelaskan diatas diantaranya Internet of Things pada dunia pendidikan (IoT), Virtual/Augmented Reality dalam dunia pendidikan, Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) yang bisa digunakan untuk membantu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan peserta didik tentunya. disamping ketiga hal tersebut, guru juga harus mempunyai kecakapan dan memiliki kemampuan leadership, digital literacy, communication, entrepreneurship, dan problem solving.

Semua skill yang disebutkan di atas menjadi tantangan bagi guru-guru kita dan pemerintah untuk menyiapkan secara matang, sistematis dan terukur terhadap pola pembelajaran masa depan yang ramah dan relevan dengan era society 5.0. Penulis tertarik untuk menggali lebih mendalam tentang pengaruh skill guru terhadap efektivitas belajar peserta didik di era society 5.0.

Rumusan masalah dalam penulisan ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh skill guru terhadap efektivitas belajar peserta didik di era society 5.0 khususnya di MI Roudlotus Salafiyah Pucung Lor Ngantru Tulungagung. Pemilihan tempat ini karena penulis ingin lebih dapat mengembangkan pengetahuan yang ada di lingkungan peneliti dalam dunia pendidikan. Selain itu penulis juga ingin menganalisis skill yang harus terus dikembangkan oleh guru dalam rangka menghadapi era society 5.0 ini dalam dunia pendidikan dan pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Toto Syatori Nasehudin dan Gozali mengatakan Penelitian Lapangan, khususnya pemeriksaan yang langsung dilakukan di lapangan atau, segala sesuatu yang dipikirkan, tepatnya tergantung pada apa yang terjadi (Nasehudin, T. S., dan Gozali, 2012). Oleh sebab itu penelitian ini dilakukan dengan pengamatan lapangan.

Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan efektivitas belajar peserta didik kelas III MI Roudlotus Salafiyah di *era society 5.0*. Hal ini dikarenakan dengan pendekatan kualitatif deskriptif dianggap lebih efektif digunakan dalam penelitian ini karena pendekatan ini dapat digunakan untuk menggali data secara mendalam.

Subyek dalam penelitian ini yaitu guru dan peserta didik kelas III MI Roudlotus Salafiyah. Guru kelas III dan peserta didik kelas III merupakan informan kunci dalam penelitian ini.

Sumber data dalam penelitian ini ada dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer dalam penelitian diperoleh secara langsung dari informan melalui wawancara dan observasi mengenai efektivitas belajar peserta didik kelas III MI Roudlotus Salafiyah di *era society 5.0*. Sedangkan sumber data sekunder didapatkan melalui catatan-catatan peneliti selama di lokasi serta literatur yang mendukung efektivitas belajar peserta didik kelas III MI Roudlotus Salafiyah di *era society 5.0*. Selanjutnya dari data yang telah diperoleh melalui wawancara observasi, dan dokumentasi kemudian diolah dengan menggunakan analisis data interaktif.

Analisis data penelitian dilakukan dengan menggunakan model Milles & Huberman (Ilyas, 2016) yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data penelitian pada tahap reduksi data mengelompokkan data yang telah diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Tahap pengumpulan data merupakan mengolah data dengan cara memilih data yang diperlukan dalam penelitian. Tahap penarikan kesimpulan adalah tahap menafsirkan data penelitian yang kemudian dapat ditarik kesimpulan berdasarkan fenomena yang didapatkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di MI Roudlotus Salafiyah terkait pengaruh *skill* guru terhadap efektivitas belajar di *era society 5.0* seperti sekarang ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Era Society 5.0 dalam dunia pendidikan menekankan pada pendidikan karakter, moral dan keteladanan. Hal ini dikarenakan ilmu yang dimiliki dapat digantikan oleh teknologi sedangkan penerapan *soft skill* maupun *hard skill* yang dimiliki tiap peserta didik tidak dapat digantikan oleh teknologi. Dalam hal ini diperlukan kesiapan dalam hal pendidikan berbasis kompetensi, pemahaman dan pemanfaatan IoT (Internet of Things), pemanfaatan virtual atau *augmented reality* dan penggunaan serta pemanfaatan AI (Artificial Intelligence). Di sinilah letak kolaborasi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan proses kolaborasi atau perpaduan ini diharapkan mampu mengakhiri sistem pembelajaran yang selama ini masih *teacher-sentris*.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan guru MI Roudlotus Salafiyah kelas III tentang pemanfaatan *Internet of Things* ini dapat membantu para guru dalam proses pembelajaran di *era society 5.0*. Selain karena anjuran pemerintah tentang belajar dirumah karena dampak pandemi *covid-19* pemanfaatan *Internet of Things* ini menjadi salah satu tuntutan zaman yang terus berkembang. Dengan adanya akses internet yang cukup mudah dapat membantu guru dalam melakukan berbagai inovasi dalam pembelajaran dan memanfaatkan berbagai tawaran media pembelajaran berbasis internet yang mampu menggali kemampuan terpendam peserta didik.

Guru selalu melakukan pembelajaran yang baru, menggali informasi dan juga pengetahuan yang dimiliki anak. Guru kelas III MI Roudlotus Salafiyah juga menjelaskan bahwa tidak dipungkiri di jaman sekarang anak-anak usia MI sudah memerlukan HP untuk dapat mengakses internet, baik untuk melakukan proses pembelajaran atau hanya bermain.

Dengan mudahnya akses internet guru dengan mudah memberikan stimulus kepada peserta didik untuk menggali informasi yang berkaitan dengan pelajaran yang sedang dipelajari. Ditambah lagi pada masa pandemi seperti sekarang ini guru dan peserta didik harus belajar dari rumah yang menyebabkan kesulitan dalam melakukan interaksi. Dengan penguasaan *Skill* guru dalam bidang IT memberikan solusi pembelajaran yang tetap berjalan dengan baik. Guru dapat menggunakan HP pintar untuk melakukan pembelajaran jarak jauh. Guru selalu terus belajar dalam rangka membawa peserta didik untuk terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Semakin kemampuan guru *terupgrade* semakin efektif pula proses pembelajaran yang dilakukan.

Skill guru harus terus diperbarui dengan cara selalu mengikuti informasi terkini dan mengikuti berbagai pelatihan yang dapat menunjang kemajuan pembelajaran. Begitu pula dalam penerapannya, guru, madrasah dan pemerintah harus bersinergi dalam melakukan pembaharuan dalam sistem pendidikan yang dapat selalu berkembang beriringan dengan perkembangan zaman.

Selanjutnya guru juga menerapkan *Virtual/Augmented Reality* dalam dunia pendidikan. Dimana guru harus dapat memilih milih teknologi yang sesuai dengan anak usia MI kelas III, karena proses pembelajaran anak usia MI adalah penalaran konkrit sehingga guru harus dapat memilih dan menggunakan kemudahan akses internet dalam pembelajaran yang sesuai dengan cara berfikir anak. Kemampuan guru dalam mengidentifikasi sarana pembelajaran berbasis internet yang cocok dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sangat diutamakan. Guru selalu memilih sarana yang mudah digunakan dan jika peserta didik membutuhkan bantuan orangtua untuk belajar, orangtua juga tidak merasa kesulitan dalam menemani anak untuk belajar dari rumah.

Pemilihan sarana teknologi yang akan digunakan dalam pembelajaran harus dilakukan dalam rangka menjaga efektivitas belajar peserta didik. Jangan sampai peserta didik kebingungan yang menjadikan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Guru kelas III MI Roudlotus Salafiyah selalu melakukan koordinasi dengan teman sejawat dan melakukan *sharing* dengan KKG Kelas bawah dalam rangka untuk memilih sarana pembelajaran berbasis internet yang sesuai dengan karakter peserta didik usia MI kelas bawah. Dengan dilakukannya tukar pendapat dari berbagai Madrasah dapat ditemukan sarana berbasis internet yang paling efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Pemanfaatan *Artificial Intelligence/AI* dalam proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan aplikasi yang tersedia dalam proses pembelajaran berbasis internet. Dalam hal ini guru kelas III MI Roudlotus Salafiyah menggunakan aplikasi youtube dan whatsapp. Dimana penerapannya dalam pembelajaran sangat efektif untuk menggugah rasa ingin belajar peserta didik. Guru mengirimkan link youtube yang telah dibuat sebelumnya untuk dapat dilihat oleh peserta didik tentang materi yang akan dibahas. Anak usia MI kelas III masih senang belajar sambil bermain, tentunya akan sangat senang jika diperlihatkan video pembelajaran yang menarik anak untuk ingin tahu terus menerus. Setelah itu guru memberikan arahan tugas lanjutan dengan menggunakan aplikasi whatsapp, disini peserta didik dan guru dapat melakukan interaksi dua arah.

Skill guru sangat berpengaruh terhadap jalannya pembelajaran. Guru harus mampu menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan dan terus merangsang

peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran. *Skill* peserta didik juga harus terus berkembang agar dapat mengikuti perkembangan pendidikan di *era society 5.0* ini.

Selain ketiga hal tersebut, guru juga harus memiliki kecakapan dan memiliki kemampuan *leadership, digital literacy, communication, entrepreneurship, dan problem solving*.

Soft skill memang sangat penting untuk dikuasai dan diajarkan oleh seorang guru. Nuryata (2011: 5) menyatakan bahwa “pembelajaran *soft skill* dapat dimulai ketika seseorang masih kanak-kanak.” Hal ini dikarenakan masa kanak-kanak merupakan masa yang paling mudah dalam membentuk *blue print* bagi perkembangan psikologis seseorang. Walaupun, karakter seseorang bisa berubah secara otodidak. Namun, orang tersebut harus memiliki kesadaran penuh, kemauan, dan usaha yang keras untuk berubah. Pembelajaran *soft skill* dapat dilanjutkan ketika seseorang duduk di bangku sekolah. Keberadaan institusi formal seperti sekolah merupakan media yang paling kondusif untuk mengasah keahlian *soft skill* seseorang. Hal ini disebabkan karena *soft skill* dipelajari melalui interaksi dengan orang lain dan bagaimana seseorang itu menghadapi masalah dalam kehidupannya. Di sekolah, seseorang akan berinteraksi dengan orang lain dengan berbagai latar belakang dan jenis kepentingan yang berbeda.

Skill lain yang harus dimiliki guru adalah kemampuan *leadership/* memimpin. Artinya guru harus mampu menjadi pemimpin jalannya pembelajaran. Di MI Roudlotus Salafiyah guru selalu dapat mengondisikan peserta didik untuk tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan. Meskipun terkadang tidak dipungkiri guru mengalami kendala-kendala dalam pembelajaran, namun guru masih bisa mengondisikan masalah-masalah yang muncul dalam proses pembelajaran.

Digital literacy, guru mampu mencari berbagai literasi berbasis internet yang berhubungan dengan perkembangan pendidikan di *era society 5.0* . sedikit saja ketinggalan informasi guru dan peserta didik akan berhenti dan sulit berkembang mengikuti zaman. Di MI ini guru selalu mengupdate informasi yang berkaitan dengan pendidikan dan juga perkembangan zaman agar dapat selalu mengikuti perubahan untuk efektivitas belajar peserta didik. Dengan selalu mengikuti perkembangan zaman anak-anak kelas III dapat bersaing dengan teman-teman dari berbagai sekolah kota.

Meskipun perkembangan zaman memudahkan kita mencari informasi secara mandiri guru dan peserta didik harus selalu melakukan komunikasi yang baik agar pembelajaran berjalan dengan efektif. *Communication* adalah salah satu *skill* yang penting untuk dimiliki oleh seorang guru. Guru harus dapat mengkomunikasikan materi dengan baik agar peserta didik dapat dengan mudah memahaminya. Di MI ini guru-guru juga diberi pelatihan dan diklat untuk terus mengasah kemampuan guru dalam bidang pendidikan dan penyampaian materi pada peserta didik.

Entrepreneurship skill selanjutnya memiliki arti guru harus dapat mengembangkan pendidikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di *era society 5.0* agar dapat bersaing dengan peserta didik lain berbeda lingkungan. Di MI ini guru-guru selalu memberikan pembelajaran dengan memikirkan masa depan anak.

Problem solving skill menjadi salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru dalam rangka meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Guru diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran di MI Roudlotus

Salafiyah ini khususnya kelas III guru selalu menjadi penengah dan hakim dalam rangka menyelesaikan berbagai masalah yang timbul dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tetap berjalan secara efektif.

D. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa *skill* guru berpengaruh terhadap efektivitas belajar peserta didik kelas III di MI Roudlotus Salafiyah. Dalam hal ini diperlukan kesiapan dalam hal pendidikan berbasis kompetensi, pemahaman dan pemanfaatan IoT (Internet of Things), pemanfaatan virtual atau *augmented reality* dan penggunaan serta pemanfaatan AI (Artificial Intelligence). Selain ketiga hal tersebut, guru juga harus memiliki kecakapan dan memiliki kemampuan *leadership*, *digital literacy*, *communication*, *entrepreneurship*, dan *problem solving* dalam melakukan pembelajaran di *era society 5.0*.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka saran yang ingin diberikan kepada pihak-pihak sebagai berikut. **Satu**, bagi guru harus dapat secara terus menerus memperkuat *skill*nya dalam melakukan pembelajaran agar efektivitas belajar peserta didik berjalan dengan maksimal sesuai dengan tuntutan zaman. Selalu memperbaiki diri dan terus mau belajar untuk meajukan pendidikan di Indonesia. **Kedua**, bagi madrasah yang manaungi guru harus dapat terus mendukung dalam rangka meningkatkan *skill* guru dalam melakukan proses pembelajaran. Melakukan berbagai diklat dan pelatihan peningkatan *skill* yang terus dibutuhkan di *era society 5.0* ini. Jika guru tidak mau terus belajar maka pendidikan di Indonesia tidak akan maju.

E. Daftar Pustaka

- Arifin, M. A. (2022). *Peran Guru Dalam Mengembangkan Karakter Nasionalis Religius Siswa*. Al-Muttaqin: Jurnal Studi, Sosial, dan Ekonomi, 3(1), 1-9.
- Benny. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Kencana.
- Dedi, L. (2017). *Manajemen Kurikulum Sebagai Pengembangan Tujuan Pendidikan*. Al-Idarah:Kependidikan Islam, 7(1), 99–112.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24042/alidarah.v7i1.1112>
- Dewi, W. A. F. (2020). *Dampak covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1)
- Ilyas, I. (2016). *Pendidikan Karakter Melalui Homeschooling*. Journal of Nonformal Education, 2(1).
- Nasehudin, T. S., & Gozali, N. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Nuryata, I Made. 2011. *Pengembangan Soft Skill di SMK*. Jakarta: Sekarmita.
- Putra Gotama, Putu Andyka. *Soft Skill dalam Dunia Pendidikan pada Era Revolusi Industri 4.0*. JURNAL LAMPUHYANG LEMBAGA PENJAMINAN MUTU STKIP AGAMA HINDU AMLAPURA. Volume 9 Nomor 2 Juli 2018, ISSN: 2087-0760
<https://e-journal.stkipamlapura.ac.id/index.php/jurnallampuhyang>
- Rambe, CN. (2021). *Strategi Pembelajaran Melalui Daring dan Luring dalam Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar*. Medan. eJurnal e-ISSN 2798-320X
- Saputra, Riki, dkk. (2021). *Pengaruh Media Gawai Terhadap Efektivitas Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 091416 Masa Pandemi Covid-19*. Pematangsiantar. eJurnal e-ISSN 2798-320X
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suryanto. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. CV Pustaka Setia. Bandung.