

## Strategi dan Inovasi Guru dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era 5.0

**Sinta Zakiyah**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
[yahsinta3@gmail.com](mailto:yahsinta3@gmail.com)

**Putri Akhiriyani Siregar**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
[putriakhiriyani616@gmail.com](mailto:putriakhiriyani616@gmail.com)

**Aufa Yasifa**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
[aufayasifa24@gmail.com](mailto:aufayasifa24@gmail.com)

Jalan William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan,  
Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara 20371

***Abstract.** This observation was carried out with the aim of identifying more about teacher strategies and innovations in learning Indonesian. This research uses a methodology appropriate to the topic to be discussed, which includes types of research methods, data collection techniques, and problem boundaries. Teachers are the foundation of education, but in the era of society 5.0 the role of the teacher has shifted with technological developments. Learning innovation is an important thing and must be done immediately by the teacher in order to improve the quality of learning that is more interactive, integrated, and meaningful. Interesting and effective learning strategies are needed so that the teacher still has the role as an agent of knowledge transfer. There are five learning strategies that can be applied in the era of society 5.0, namely (1) helping students learn, (2) giving students opportunities to develop and achieve, (3) strengthening character education, (4) technology literacy, (5) becoming an effective teacher.*

**Keywords:** Strategy, Innovation, Learning.

**Abstrak.** Observasi ini dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi lebih lanjut tentang strategi dan inovasi guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam Penelitian ini mempergunakan metodologi yang sesuai dengan topik yang akan dibahas, yang mencakup jenis metode penelitian, teknik pengumpulan data, serta batasan masalah. Guru menjadi fondasi pendidikan, namun di era society 5.0 peran guru menjadi bergeser dengan perkembangan teknologi. Inovasi pembelajaran adalah suatu hal yang penting dan harus segera dilakukan oleh guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih interaktif, terpadu, dan bermakna. Diperlukannya strategi pembelajaran yang menarik dan efektif sehingga guru tetap memiliki peran sebagaimana mestinya agen transfer of knowledge. Adapun lima strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di era society 5.0, yaitu (1) membantu peserta didik belajar, (2) memberikan peserta didik kesempatan untuk

Received April 07, 2023; Revised Mei 02, 2023; Accepted Juni 14, 2023

\* Sinta Zakiyah, [yahsinta3@gmail.com](mailto:yahsinta3@gmail.com)

berkembang dan berprestasi, (3) penguatan pendidikan karakter, (4) melek teknologi, (5) menjadi seorang guru yang efektif.

**Kata kunci:** Strategi, Inovasi, Pembelajaran.

## LATAR BELAKANG

Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam meningkatkan kecerdasan manusia. Berdasarkan Pasal 31 Undang-Undang Dasar 1945, setiap warga negara berhak atas pendidikan dan pemerintah mewajibkan setiap warga untuk mendapatkan pendidikan dasar. Pendidikan membantu masyarakat mempersiapkan diri menghadapi revolusi industri, terutama di era 5.0. Dunia telah memasuki era *society* 5.0 yang memengaruhi kehidupan manusia secara signifikan. Perubahan budaya dalam pendidikan membuat setiap generasi semakin matang dan bijaksana dalam bertindak. Seorang guru harus memikul tanggung jawab untuk mengikuti perkembangan *society* 5.0.

Pada era 5.0, ditandai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang seiring dengan globalisasi yang membawa manusia ke dimensi ruang dan waktu yang lebih luas. Era 5.0 adalah masa di mana teknologi terintegrasi dengan berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan di masa 5.0 ini menekankan pada pengembangan kompetensi dan keterampilan abad ke-21. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi pada era 5.0 dapat membawa perubahan dalam pola pikir pembelajaran, dimana fokusnya berubah dari guru (*teacher centered*) menjadi peserta didik (*student-centered*). Pembelajaran pada era 5.0 juga mengedepankan keragaman individu dan menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan masing-masing peserta didik, dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan menyenangkan. Terlebih lagi, pembelajaran era 5.0 juga menggunakan teknologi sebagai sarana bantu dalam pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi dan meningkatkan efisiensi pembelajaran.

Dengan munculnya *society* 5.0, diharapkan teknologi dalam bidang pendidikan tidak menggantikan peran guru dalam mengajar. Sebaliknya, diharapkan guru semakin kreatif dan aktif dalam menciptakan strategi dan inovasi pembelajaran, terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia di masa 5.0 ini. Strategi dan inovasi digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang tidak terikat pada

suasana yang kaku dan monoton. Peserta didik harus diajak untuk berpartisipasi dalam diskusi, interaksi, dan dialog sehingga mereka dapat membangun konsep dan prinsip ilmiah mereka sendiri tanpa harus terus-menerus diberi teori. Peserta didik juga harus diberi kesempatan untuk memahami perbedaan pendapat sehingga mereka dapat menjadi individu yang cerdas dan kritis dengan cara yang demokratis dan memenuhi persyaratan keilmuan. Selain itu, guru harus memperkuat siswa agar tidak terjadi kesalahpahaman yang bertentangan dengan nilai kebenaran itu sendiri. Penggunaan strategi dan inovasi dalam pembelajaran dapat menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif. Dalam hal ini, peserta didik terlibat secara langsung dalam memahami informasi dan menyajikan kembali hasil pemahaman mereka sesuai dengan kemampuan individu masing-masing peserta didik.

## **KAJIAN TEORITIS**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, telah dijelaskan bahwa pada era 5.0, ditandai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang seiring dengan globalisasi yang membawa manusia ke dimensi ruang dan waktu yang lebih luas. Perkembangan zaman yang sedang dihadapi saat ini yakni Society 5.0. Konsep ini pertama dicetuskan oleh Jepang (Nastiti et al., 2020).

Menurut Hayashi et al. (2017), dengan Masyarakat 5.0, Jepang berusaha : [...] [to] create new values by collaborating and cooperating with several different systems, and plans standardization of data formats, models, system architecture, etc. and development of necessary human resources. In addition, it is expected that enhancements of intellectual properties development, international standardization, IoT system construction technologies, big data analysis technologies, artificial intelligence technologies and so on encourage Japan's competitiveness in “super smart society” (p. 264).

Yaitu menciptakan nilai-nilai baru dengan berkolaborasi dan bekerja sama dengan beberapa sistem yang berbeda, dan merencanakan standarisasi format data, model, system arsitektur sistem, dan pengembangan sumber daya manusia yang diperlukan. Selain itu, diharapkan peningkatan pengembangan properti intelektual, standarisasi internasional, sistem konstruksi teknologi IoT, teknologi analisis big data, teknologi kecerdasan buatan

dan sebagainya yang mendorong daya saing Jepang dalam "masyarakat super pintar" (hal. 264).

Society 5.0 adalah konsep yang dikembangkan agar terbentuk masyarakat pintar yang memiliki pola perilaku mengoptimalkan pemanfaatan internet of things, big data, dan artificial intelligence untuk menjadi solusi bagi kehidupan masyarakat. Konsep Society 5.0 merupakan suatu konsep masyarakat yang memusatkan pengembangan aspek kehidupan pada manusia (human-centered) dengan berbasis teknologi (Utami, 2019). Society 5.0 terdapat integrasi antara manusia cerdas yang menguasai dunia nyata serta cerdas menguasai dunia maya. Sehingga integrasi antara dunia yang nyata dan maya pada Society 5.0 mempertegas peran manusia yang menjadi lebih optimal pada era ini.

Oleh karena itu, Masyarakat 5.0 memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dengan memobilisasi potensi produktif di mana teknologi terintegrasi dengan berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Berbagai inovasi dan strategi pembelajaran dituntut harus dicetuskan para pendidik guna mengefektifkan pembelajaran yang berdampingan dengan era 5.0.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mempergunakan metodologi yang sesuai dengan topik yang akan dibahas, yang mencakup jenis metode penelitian, teknik pengumpulan data, serta batasan masalah yang akan dijelaskan sebagai berikut. Penulis mempergunakan studi pustaka (*library research*) dalam penelitian ini. Studi pustaka tidak hanya sekedar mencatat referensi atau pestaka-pestaka, melainkan merupakan rangkaian daftar yang berkaitan dengan kaidah akumulasi informasi pustaka, serta mengolah data penelitian. Dalam teknik pengumpulan data, penulis akan mengeksplorasi data yang sesuai dengan topik pembahasan mengenai Strategi dan Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era 5.0. Data yang diperoleh dari berbagai buku dan literatur, dokumen, jurnal, artikel, dan informasi dari media cetak maupun media elektronik lainnya yang relevan dengan masalah yang diamati. Setelah data terkumpul, dipilah, dan dikelompokkan, akan dilakukan pembahasan dan analisa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era 5.0***

Strategi pembelajaran di era Society 5.0 bertujuan agar guru dapat mengoptimalkan potensi dan keterampilan yang dimilikinya dengan menggunakan sumber belajar yang bervariasi, baik dari media online maupun dari pengalaman nyata.

Guru harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam situasi seperti ini, guru dihadapkan pada tantangan untuk meningkatkan kompetensi profesionalnya tidak hanya dalam pembelajaran tradisional, tetapi juga dalam lingkungan pembelajaran berbasis teknologi.

Strategi pengajaran berpengaruh pada cara berpikir siswa dan hasil akhir yang mereka capai. Pengajaran harus efektif dan efisien serta mengintegrasikan kemajuan teknologi untuk menghadapi era masyarakat 5.0. Pendidik dapat memanfaatkan strategi pengajaran (Lifthihah Anis, 2022:529) seperti: membantu siswa belajar melalui metode yang difokuskan pada guru. Guru merupakan satu-satunya sumber informasi di kelas. Guru menjelaskan pelajaran, siswa dicatat, siswa berlatih, berdiskusi dan dievaluasi. Peserta didik yang berhasil mendapatkan nilai baik akan mendapat penghargaan dari guru. Akan tetapi, jika ada peserta didik yang kurang memenuhi penilaian maka akan dilakukan perbaikan.

Pembelajaran yang berpusat pada *teacher center* tidak efektif dalam mencapai hasil yang signifikan dalam proses belajar-mengajar. Setiap individu memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda. Guru dapat turut serta dalam mengembangkan kecerdasan siswa dengan memberikan bimbingan dan stimulasi guna meningkatkan kemampuan mereka. Guru juga harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan berprestasi sesuai dengan kemampuan mereka.

Pendidikan karakter semakin penting dalam konteks pendidikan di Indonesia. Pendidikan karakter harus dimulai sejak usia dini. Namun, penanaman karakter tidak mudah dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) telah dilakukan sejak tahun 2010 dan merupakan upaya percepatan dan revitalisasi pendidikan. Pengembangan PPK sangat penting dalam membentuk etika kemahasiswaan dan integritas bangsa dalam menghadapi tantangan global. Guru memegang peranan penting dalam mengembangkan kecerdasan siswa dan implementasi PPK di sekolah.

Dalam menghadapi era sosial saat ini, keahlian teknis sangat diperlukan. Teknologi dapat memberikan dampak positif bagi guru dalam mengembangkan metode dan lingkungan belajar yang kreatif dan menyenangkan. Siswa juga dapat menggunakan kemajuan teknologi untuk mengeksplorasi ilmu pengetahuan sehingga tidak hanya terpaku pada penjelasan dari guru. Guru juga dapat memanfaatkan teknologi untuk menemukan informasi yang lebih banyak dan diberikan kepada siswa. Selain itu, ruang teknologi pembelajaran dapat membuat siswa lebih fleksibel dalam belajar. Implementasi dan persiapan menghadapi era Society 5.0 di bidang pembelajaran, siswa tidak hanya memahami pelajaran dengan cukup baik, tetapi juga tahu bagaimana melakukannya dan mengembangkan pemikiran kritis dan konstruktif untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

Ini bisa ditingkatkan di sekolah dengan mengimplementasikan beberapa komponen pembelajaran, seperti yang disebutkan oleh Ria (2020):

- 1) Menerapkan kemampuan HOTS (*Higher Order Thinking Skill*). Kemampuan ini mencakup kemampuan dalam memecahkan masalah secara kompleks, berpikir kritis, dan kreatif. Peserta didik diperkenalkan pada masalah dunia nyata melalui permasalahan yang ada.
- 2) Memperbarui orientasi pembelajaran agar lebih futuristik dengan menghubungkannya dengan pemanfaatan teknologi untuk mendukung era *society 5.0*.
- 3) Memilih model pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat menemukan pengetahuan dan kreativitas yang sesuai. Pendidik dapat menerapkan berbagai model pembelajaran seperti *discovery learning*, *project based learning*, *problem based learning*, dan *inquiry learning*. Diharapkan dengan berbagai model pembelajaran, peserta didik dapat membangun aktivitas yang baik dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
- 4) Mengembangkan potensi pendidik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik agar dapat menghadapi tantangan di era *society 5.0*. Pengembangan tersebut dapat dilakukan dengan menambah wawasan keilmuan, *attitude*, dan *skill*.
- 5) Menyediakan sarana dan prasarana serta sumber belajar yang futuristik sesuai kebutuhan. Contohnya, *smart building* berbasis IT yang berbentuk ruang kelas, perpustakaan, laboratorium yang didukung fasilitas IoT dan AI yang didukung sumber belajar dan media belajar peserta didik.

Kemampuan dan potensi belajar siswa untuk tumbuh dan berkembang merupakan hasil pembelajaran yang paling penting. Selain pengetahuan dan kemampuan metakognitif, siswa juga dapat mengembangkan keterampilannya. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan pada era *society 5.0* adalah model pembelajaran eksperimen yang berfokus pada peserta didik. Model ini menekankan pada kompetensi pembelajaran dan bertujuan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era *society 5.0*.

Menurut Sulastrri Harun (2021:271), konsep pembelajaran *society 5.0* sangat terkait dengan konsep kecakapan abad ke-21 yang menekankan pada keterampilan, inovasi, dan penggunaan teknologi. Keterampilan yang diharapkan tercapai sesuai dengan kecakapan abad ke-21 yang ada di era *society 5.0*. Dalam hal ini, kompetensi kecakapan abad 21 dapat dijelaskan melalui dua pandangan yang saling melengkapi, yaitu pandangan dari ahli dan Dirjen Dikdasmen Kemendikbud. Bernie Trilling dan Charles Fadel (2009) berpendapat bahwa kecakapan abad 21 terdiri dari tiga macam, yaitu (1) keterampilan kehidupan dan karier, (2) keterampilan pembelajaran dan inovasi, dan (3) keterampilan media informasi dan teknologi.

Menurut Sukastrri Harum (2021:273), dalam era 5.0, pendidik dapat memilih beberapa model pembelajaran untuk Bahasa Indonesia, seperti:

1) *Inquiry Training*

Model ini memiliki tiga prinsip utama: pengetahuan bersifat tentatif, manusia memiliki keinginan alami untuk mengenal dan mengembangkan diri. Prinsip-prinsip yang dikembangkan adalah kerjasama, kebebasan intelektual, dan kesetaraan. Prinsip reaksi menunjukkan bahwa pembelajaran melibatkan

mengajukan pertanyaan yang sederhana dan jelas. Siswa diberi kesempatan untuk memperbaiki pertanyaan, menunjukkan hal-hal yang kurang meyakinkan secara teori, memberi petunjuk tentang teori yang diajarkan, untuk menciptakan suasana kebebasan intelektual, untuk mendukung interaksi dan hasil penelitian dan desain oleh siswa.

2) *Inquiri Jurisprudensi*

Model ini dikembangkan oleh Donald Oliver dan James Shaver P (1966/1974) untuk membantu peserta didik dalam berpikir sistematis tentang isu-isu kontemporer yang ada. Kemampuan berpikir sistematis ini diperlukan oleh siswa untuk menyikapi isu-isu yang sedang beredar di masyarakat. Model pembelajaran ini didasarkan pada konsep bermasyarakat di mana setiap individu memiliki prioritas dan pandangan yang berbeda-beda, terlebih nilai-nilai sosial seringkali berbenturan dengan hal tersebut. Model pembelajaran ini dapat memberikan bekal pada peserta didik untuk dapat menegosiasikan setiap permasalahan yang mungkin muncul di masyarakat.

3) *Group Investigation*

Metode pembelajaran ini memiliki konsep dimana kelas dapat dijadikan sebagai laboratorium untuk mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Terdapat enam langkah pembelajaran (Slavin, 1995) yang harus dilakukan, yaitu:

- a) *Grouping*. Pada tahap ini, jumlah anggota kelompok ditentukan terlebih dahulu, sumber belajar, topik, serta rumusan permasalahan.
- b) *Planing*. Menetapkan apa yang akan dipelajari, langkah-langkahnya, siapa yang akan melakukannya, dan tujuan dari pelajaran tersebut.
- c) *Investigation*. Pada tahap ini, dilakukan pertukaran ide melalui diskusi, pengumpulan informasi, analisis data, dan mencari referensi.
- d) *Organizing*. Pada tahap ini, anggota kelompok menyusun laporan, presentasi, menentukan penyaji, moderator, serta notulis.
- e) *Presenting*. Dilakukan dengan cara penyajian atau presentasi kelompok, kelompok lain mengamati dan memberikan tanggapan, klarifikasi, serta mengajukan saran, pendapat, dan pertanyaan.
- f) *Evaluating*. Tahap akhir ini dilakukan dengan cara melakukan evaluasi pada laporan masing-masing sesuai dengan hasil diskusi kelas. Kolaborasi guru dan peserta didik.

4) *Project Based Learning*

Metode pembelajaran ini merupakan model pembelajaran berbasis proyek yang menekankan pada pemahaman siswa terhadap eksplorasi, penilaian, interpretasi, serta penyusunan informasi dengan cara yang bermakna (Bell, 2005). Tujuan dari metode pembelajaran ini adalah agar tim dapat mengembangkan sesuatu, bekerja sama, berorganisasi, bernegosiasi, dan mencapai kesepakatan mengenai apa yang harus dilakukan, siapa yang melakukannya, dan bagaimana penelitian harus dilakukan. Prinsip tanggapan guru adalah seberapa aktif pembelajaran itu juga dapat dilakukan.

### ***Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era 5.0***

Inovasi dalam konteks pendidikan, terus berkembang dan bergerak seiring dengan kemajuan manusia. Jika terdapat kesepakatan bahwa inovasi tersebut akan membawa perubahan positif pada pendidikan, maka inovasi tersebut harus dipahami dan dipelajari bersama-sama dari berbagai perspektif untuk mencapai pendidikan yang lebih ideal. Oleh karena itu, inovasi sangat penting dalam konteks pendidikan, terutama dalam pendidikan Bahasa Indonesia.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata inovasi diartikan sebagai pengenalan atau pemasukan hal-hal baru atau penemuan baru yang berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya. Menurut Fuad Ihsan (2003) seperti yang dikutip oleh Widaningsih (2019), secara epistemologi, inovasi berasal dari bahasa Latin "innovation" yang berarti pembaruan dan perubahan. Kata kerjanya "innovo" berarti memperbarui dan mengubah. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa inovasi adalah suatu perubahan baru yang diarahkan pada perbaikan yang berbeda dari sebelumnya dan dilakukan dengan sengaja.

Menurut Kuniyoshi Urabe dalam Widaningsih (2019), inovasi merupakan kegiatan yang tidak bisa dihasilkan dengan satu kali pukul, melainkan suatu proses yang panjang dan kumulatif, meliputi banyak proses pengambilan keputusan, mulai dari penemuan gagasan hingga mengimplementasikannya di pasar. Sementara itu, Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 menyebutkan bahwa aktivitas riset, pengembangan, dan atau pun rekayasa yang dilakukan dengan maksud mengembangkan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau pun metode baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah ada ke dalam produk atau pun proses produksi.

Inovasi pembelajaran adalah suatu hal yang penting dan harus segera dilakukan oleh guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih interaktif, terpadu, dan bermakna. Keinginan guru untuk mencoba, menemukan, dan mengeksplorasi berbagai terobosan, pendekatan, dan strategi pembelajaran menjadi faktor pendukung bagi kemunculan inovasi-inovasi baru. Suatu ide atau konsep dapat dikategorikan sebagai inovasi jika memenuhi karakteristik sebagai berikut:

- 1) Unik; inovasi harus memiliki keunikan tersendiri yang tidak dimiliki atau ada pada ide atau gagasan yang sudah ada sebelumnya. Tanpa keunikan yang spesifik, sebuah ide atau gagasan tidak dapat dianggap sebagai inovasi baru.
- 2) Original; setiap inovasi merupakan ide atau gagasan original yang belum pernah diungkapkan atau dipublikasikan sebelumnya.
- 3) Direncanakan; sebuah inovasi biasanya sengaja direncanakan untuk mengembangkan objek-objek tertentu. Dengan kata lain, setiap inovasi yang ditemukan pada dasarnya merupakan kegiatan yang direncanakan sejak awal.
- 4) Bertujuan; inovasi merupakan aktivitas yang direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu dalam mengembangkan objek-objek tertentu.



Pembelajaran berkelanjutan memerlukan inovasi pembelajaran yang mencakup eksplorasi, penciptaan, dan inovasi. Lebih khusus lagi, inovasi sangat terkait dengan proses pembelajaran yang melibatkan siswa dan guru yang memiliki karakteristik unik, seperti keinginan untuk berkembang, berpikir kritis, dan mencapai prestasi. Kemajuan teknologi dan informasi yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, adalah upaya untuk menghubungkan masa kini dan masa depan dengan memperkenalkan perubahan yang lebih efisien dan efektif.

Guru diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan teknik proses pembelajaran dapat berjalan dengan efisien dan efektif karena dapat pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Semua ini bertujuan agar memotivasi peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi (HOTS), kreatif dan inovatif. Teknik pembelajaran di Era 5.0 menuntut adanya daya tarik dan inovasi baru dari setiap guru dalam mengajar. Terutama untuk materi-materi yang cenderung membosankan seperti pelajaran bahasa Indonesia. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan materi pembelajaran bahasa Indonesia melalui pendekatan kesusastraan, pengetahuan, keahlian dalam bidang berbahasa dengan memperkenalkan karya-karya sastra (literasi). Selain itu, teknik pembelajaran didesain dengan menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang dapat memotivasi minat belajar murid terhadap pelajaran bahasa Indonesia.

Manajemen kelas dalam proses pembelajaran harus fokus pada keperluan peserta didik dan sesuai dengan perubahan psikologis peserta didik, agar mereka dapat menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi yang akan memperkaya pengetahuan berpikir dan berekspresi. Guru sebaiknya diberikan kebebasan untuk berkreasi dalam mengembangkan materi ajar yang inovatif, menarik, menyenangkan. Inovasi cara mengajar dilakukan karena memiliki sasaran yang ingin dicapai dalam proses belajar-mengajar. Tujuan dari inovasi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan mutu.  
Diharapkan inovasi baru memiliki keunggulan dan manfaat yang lebih baik dari inovasi sebelumnya untuk meningkatkan mutu.
- 2) Mengurangi biaya  
Inovasi bertujuan membantu menekan biaya agar lebih efisien.
- 3) Membuka pasar baru  
Dengan produk baru yang lebih bernilai tinggi hasil inovasi, akan tercipta pasar baru bagi masyarakat.
- 4) Memperluas cakupan produk  
Inovasi bertujuan untuk memperluas cakupan produk agar lebih luas dan terjangkau.
- 5) Menggantikan produk/layanan lama  
Inovasi bertujuan untuk menggantikan produk atau layanan lama yang dianggap kurang efektif dan efisien.
- 6) Mengurangi konsumsi energi

Inovasi yang diciptakan harus memanfaatkan sumber daya alam secara efisien untuk menekan konsumsi energi.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pada era *society* 5.0, peran guru sebagai fondasi pendidikan mengalami pergeseran seiring dengan kemajuan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan inovasi pembelajaran yang menarik dan efektif agar guru tetap menjadi agen *transfer of knowledge* yang berperan penting. Ada lima strategi pembelajaran yang bisa diterapkan di era *society* 5.0, yaitu (1) membantu peserta didik dalam belajar, (2) memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkembang dan berprestasi, (3) memperkuat pendidikan karakter, (4) meningkatkan literasi teknologi, dan (5) menjadi guru yang efektif. Pendidik memegang peran krusial dalam keberhasilan peserta didik. Harapannya, peserta didik tidak hanya menguasai teori namun juga mampu berpikir kritis dan inovatif untuk mengatasi masalah. Ada banyak cara untuk mempersiapkan peserta didik yang kreatif, inovatif, dan berkarakter, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi dalam pendidikan.

## DAFTAR REFERENSI

- Frictarani, A., Hayati, A., Ramdani, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56-68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Harun, S. (2022, January). Pembelajaran di era 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ibda, H. (2022). *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Era Digital*. CV. Pilar Nusantara.
- Kemendikbud. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter* (L. Muliastuti, Ed) Jakarta: Kemendikbud.
- Lestari, N. D. (2022). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Upayanya Dalam Menghadapi Tantangan Era Society 5.0. *Edukasi*, 20(2), 162-177. <http://dx.doi.org/10.33387/j.edu.v20i2.5210>
- Ma'rufah, L. A., & Arsanti, M. (2022, July). Inovasi dan Strategi Pembelajaran untuk Menghadapi Era Society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 527-532).
- Parwati, N. P. Y., & Pramatha, I. N. B. (2021). Strategi Guru Sejarah Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Indonesia Di Era Society 5.0. *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 22(1), 143-158.

Prasetya, A. B., & Arsanti, M. (2022, July). Strategi dan Inovasi dalam Menggairahkan Minat Belajar Bahasa Indonesia di Era Society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 484-491).

Ria, D. R., & Wahidy, A. (2020, May). Guru Kreatif di Era Society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.

Widaningsih, I. (2019). *Strategi dan inovasi pembelajaran bahasa indonesia di era revolusi industri 4.0*. Uwais Inspirasi Indonesia.