

---

## **INOVASI MEDIA BELAJAR BERBASIS MULTIMEDIA PADA MASYARAKAT 5.0 DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

**Nanda Fatimatuz Zahro<sup>1</sup>, Mohammad Kanzunuddin<sup>2</sup>**

1pbsi.umk

[1nandafatimatuzzahro@gmail.com](mailto:nandafatimatuzzahro@gmail.com), [2moh.kanzunuddinmk.ac.id@gmail.com](mailto:moh.kanzunuddinmk.ac.id@gmail.com)

---

### ***Abstract***

This study aims to assess the development of technology-based Indonesian language learning as a form of innovation in the era of society 5.0. This research contains information related to the learning environment that can be used to learn Indonesian to meet the development of the times where technology supports people's lives. in the 5.0 era. This research uses a type of qualitative descriptive method. After information and data are collected, then analyzed and evaluated. The innovation that is applied from the results of research in the world of educator education in seeing the era of society 5.0 is the use of appropriate multimedia learning environments. A learning environment that produces students who are creative, active, innovative, and critical.

Keywords: Indonesian; era of society 5.0; innovation; learning media; multimedia

---

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menilai perkembangan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teknologi sebagai bentuk inovasi di era masyarakat 5.0. Penelitian ini berisi informasi terkait lingkungan belajar yang dapat digunakan untuk belajar bahasa Indonesia untuk memenuhi perkembangan zaman di mana teknologi mendukung kehidupan masyarakat. di era 5.0. Penelitian ini menggunakan jenis metode deskriptif kualitatif. Setelah informasi dan data dikumpulkan, lalu dianalisis dan dievaluasi. Inovasi yang diterapkan dari hasil penelitian dalam dunia pendidikan pendidik dalam melihat era masyarakat 5.0 adalah penggunaan multimedia lingkungan belajar yang sesuai. Lingkungan belajar yang menghasilkan peserta didik yang kreatif, aktif, inovatif, dan kritis.

Kata Kunci: bahasa indonesia; era masyarakat 5.0; inovasi; media pembelajaran; multimedia

---

### **Pendahuluan**

Saat ini Indonesia sedang memasuki era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan pesatnya pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menghasilkan banyak inovasi baru yang mempengaruhi bidang tertentu seperti ekonomi, pendidikan, sosial dan budaya. "Di era 4.0 peran manusia telah berubah, karena teknologi mempengaruhi hubungan sosial dan pekerjaan" (Tritulusih, Sutopo, 2017). Era revolusi industri 4.0 dapat digambarkan sebagai inovasi yang memanfaatkan dan menerapkan sepenuhnya teknologi informasi dan komunikasi, atau teknologi robotisasi di mana kecerdasan buatan dan Internet telah banyak menggantikan peran manusia. Revolusi Industri 4.0 saat ini sedang terjadi di seluruh dunia. Kumpulan teknologi yang menjadi dasar kehidupan di era revolusi industri 4.0 yaitu teknologi informasi, jaringan internet, data dan kecerdasan buatan. Sejak Revolusi Industri, hal ini menjadi perhatian terhadap peran manusia dalam kehidupan.

Saat ini, Indonesia harus siap memasuki era baru di mana yang menjadi pusat penggunaan teknologi yaitu manusia. Maka lahirlah revolusi industri 5.0 yang dikenal dengan era masyarakat 5.0. Konsep pemecahan masalah sosial pada era masyarakat 5.0 melalui sistem yang menggabungkan ruang virtual dan fisik. Oleh karena itu, peran masyarakat dalam era 5.0 diharapkan mampu memberdayakan dan mengoptimalkan sumber daya manusia (SDM) untuk menghadapi tren global yang muncul di Industri 4.0. Pencapaian ini membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak, termasuk dunia pendidikan.

Saat ini perkembangan dunia pendidikan memasuki masa yang sangat penting. Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai upaya dilakukan untuk memberikan pelayanan pendidikan yang berkualitas dan optimal. Tantangan yang dihadapi dunia pendidikan semakin kompleks, membutuhkan persiapan dan refleksi yang serius. Salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk mempersiapkan pendidik menghadapi tantangan di era masyarakat 5.0 adalah dengan mengembangkan strategi dalam menciptakan pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi sebagai lingkungan belajar. Dalam menerapkan serta mempersiapkan pendidikan di era masyarakat 5.0, para siswa tidak membatasi diri pada pemahaman dan komunikasi teori saja. Akan tetapi, peserta didik dituntut untuk beradaptasi untuk masa depan dengan memberi mereka cara berpikir. Cara berpikir tersebut harus konstruktif, kritis, dan inovatif.

Pendidikan merupakan alat pertumbuhan milenial (Monovatra, dkk. 2019). "Pendidikan adalah usaha kesadaran dan terencana dalam mewujudkan lingkungan dan proses belajar mengajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif untuk mengembangkan potensi jiwa keagamaan, disiplin diri, bermasyarakat, bernegara dan berbangsa" (UU No. 20 Tahun 2003). Berbicara masalah pendidikan di era masyarakat 5.0, tentunya berkaitan dengan perubahan sistem pembelajaran di era sekarang ini. Era revolusioner ini berjalan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi. Hal ini terkait dengan sistem pembelajaran yang tentunya berkaitan dengan konsep teknologi yang semakin canggih. (Trilling dan Fadel, 2009) berpendapat bahwa "Ada tiga jenis keterampilan utama selama periode ini, yaitu keterampilan hidup dan perspektif, keterampilan belajar dan inovasi, dan keterampilan media informasi dan teknologi." Keterampilan ini memandu pembelajaran di era masyarakat 5.0 dan sistem pembelajarannya sesuai dengan konsep Age 5.0. Menurut (Krismiyati, 2017), "Pelaksanaan proses pendidikan tidak hanya menitikberatkan pada kecerdasan buatan melalui konektivitas dalam segala aspek, tetapi juga menitikberatkan pada komponen manusia sebagai penggerak pendidikan." "Mempersiapkan era masyarakat 5.0 diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas tenaga pendidik sehingga dapat mempersiapkan peserta didik menghadapi era berikutnya dan tidak merubah peran pendidik sebagaimana dimaksud" (Astutia et al. 2019).

Penelitian ini berfokus pada pembelajaran inovatif multimedia di era masyarakat 5.0. Pembelajaran adalah interaksi antara guru dan siswa dalam suatu lingkungan belajar. Dalam melaksanakan pembelajaran, guru harus inovatif bahkan memiliki strategi sendiri untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran harus dirancang secara aktif, nyaman dan menyenangkan sesuai perkembangan teknologi masyarakat dan kondisi tingkat perkembangan siswa. "Jenis media diklasifikasikan menjadi empat yaitu media audio, media visual, media audiovisual, dan multimedia" (Asyhar, 2011). Multimedia adalah penggunaan

terintegrasi dari berbagai jenis media dan perangkat dalam proses dan kegiatan belajar mengajar. Multimedia adalah kombinasi dari audio, video, dan teks yang dibungkus menjadi satu kesatuan.

### Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah analisis dan deskripsi serta kajian masalah dengan menggunakan sumber-sumber penelitian kepustakaan yang berbasis faktual atau realis. Metodologi kualitatif yaitu proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa konsep tertulis, bahasa (verbal) atau tindakan kebijakan.

Sementara itu, penulis menggunakan metode literature review atau survei kepustakaan untuk mengumpulkan data. Survei kepustakaan adalah survei yang mengutip beberapa referensi seperti buku, jurnal, dan esai lain yang terkait erat dengan masalah yang diteliti. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk memahami sudut pandang individu, menggambarkan suatu proses, dan mengetahui lebih banyak informasi tentang suatu topik atau kerangka penelitian terbatas. Sumber data dari penelitian ini adalah dari data sekunder. Data sekunder yang digunakan untuk metode ini diperoleh dengan cara mencari sumber data terkait seperti internet, jurnal, artikel dan literatur tentang perkembangan media multimedia dalam pembelajaran bahasa Indonesia di era masyarakat 5.0.

### Hasil dan Pembahasan

Era masyarakat 5.0 adalah era dimana digitalisasi diterapkan di lingkungan hidup kita. Revolusi Industri 5.0 dilatarbelakangi oleh kekhawatiran bahwa aplikasi robotika yang berkembang pesat akan menyusutkan atau mengurangi peran sumber daya manusia (SDM). Menurut kabinet, masyarakat 5.0 didefinisikan menjadi masyarakat yang berpusat dalam mencapai pembangunan ekonomi dan memecahkan kasus sosial melalui sistem yang menghubungkan global maya dan ruang fisik secara mendalam. Jadi era ini adalah era yang membawa perkembangan teknologi dan keseimbangan posisi masyarakat. Perkembangan teknologi adalah bagian dari fitrah kehidupan manusia dan kita berharap dengan bantuan perkembangan teknologi kita dapat memecahkan masalah sosial yang ada sekarang dan di masa depan.

Konsep masyarakat 5.0 pada dasarnya tidak berbeda dengan Industri 4.0. Masyarakat 5.0 menekankan pada kemauan sumber daya manusia untuk menghadapi 4.0 yang sudah berada di era industri, agar tidak ada masalah di kemudian hari baik di sisi sistem maupun di dunia maya. Dengan ini, masyarakat mampu mengatasi berbagai masalah sosial yang ada dengan terus menerus menciptakan nilai dan layanan baru yang menjadikan kehidupan lebih harmonis dan berkelanjutan.

(Fukuyama, 2018) Ciri-ciri masyarakat 5.0 adalah: (1) *Liberty* yaitu kebebasan manusia untuk menerima informasi lewat aktivitas online atau internet lainnya. (2) Individuasi, dengan ciri generasi Internet, konsumen aktif, mampu memperoleh dan menyesuaikan apa saja. (3) *Testing*, yaitu ciri yang terkait dengan sikap *critical thinking* dalam memilah antara informasi yang dapat dipercaya dan tidak dapat diandalkan. (4)

Kejujuran, yaitu perilaku kejujuran yang kuat, pengakuan atas apa yang sudah dilakukan dan tanggung jawab tersebut. (5) Hiburan berarti hiburan yang tersedia secara online. (6) Speed, yaitu kecepatan dan daya tanggap suatu entitas akibat kemajuan teknologi informasi, yang dapat digunakan tanpa batasan ruang dan waktu, yang memungkinkan informasi dapat dibagikan atau digunakan dalam waktu singkat. (7) Inovasi yaitu inovasi dinamis, karena ide baru, pemahaman baru yang menentukan masa depan baru. Mempersiapkan masyarakat di era masyarakat 5.0, tentunya tidak lepas dari tugas dan peran para pengajar di dunia. Karena dunia pendidikan sangat penting dan dapat dilihat sebagai tanda perubahan tatanan sosial. Dunia pendidikan era masyarakat 5.0 diperlukan bisa menaruh aktivitas pembelajaran yang lebih bermakna dengan membentuk pembelajaran yang menyenangkan. Tantangan dunia pendidikan di era masyarakat 5.0 adalah: 1) Dampak revolusi 4.0 pada 5.0; 2) masalah lingkungan; 3) pengembangan teknologi informasi; 4) misi ilmu pengetahuan dan teknologi; 5) ekonomi didasarkan pada ekonomi; 6) pertumbuhan industri kreatif dan budaya; 7) perubahan kekuatan ekonomi global; 8) efek dan konsekuensi teknologi; 9) kualitas Pendidikan, Investasi dan Perubahan. Tentu saja tantangan-tantangan tersebut harus kita perhatikan dan kejar jika kita ingin mencapai cita-cita untuk menghasilkan generasi yang unggul. Generasi gemilang era masyarakat 5.0 mendatang akan memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) Memiliki *critical thinking*. 2) Anda memiliki keterampilan komunikasi yang baik. 3) Anda memiliki kemampuan untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab. 4) Kemauan untuk bekerja. 5) Anda memiliki rasa tanggung jawab untuk pembangunan berkelanjutan. 6) Kemampuan untuk memahami dan mentolerir sudut pandang yang berbeda. 7) Adanya minat yang luas dalam hidup. 8) Kemampuan beradaptasi dalam hidup bermasyarakat. Oleh karena itu, berbagai sektor perlu bekerja sama untuk membuat semua kemampuan ini tersedia untuk generasi kita. Karena modal dalam pembangunan dibutuhkan sebuah kompetensi dari Sumber Daya Manusia (SDM).

Dalam menerapkan pembelajaran di era masyarakat 5.0, diperlukan berbagai macam inovasi. Mulai dari metode, media pembelajaran, dan penilaian selalu membutuhkan inovasi canggih. Media pembelajaran merupakan salah satu komunikasi antara pengajar dan siswa. "Media pembelajaran adalah alat atau teknik dalam meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran di sekolah" (Oemar Hamalik, 1989). Salah satu disajikannya media pembelajaran adalah agar tujuan pembelajaran tercapai dan terarah. Media merupakan komponen pembelajaran yang menjadi wadah pesan yang disampaikan dari sumber ke tujuan. Mengembangkan media pembelajaran multimedia memastikan pengiriman dari sumber ke tujuan. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, banyak lingkungan belajar yang tersedia saat ini, namun harus disesuaikan dengan topik pembelajaran dari mata pelajaran masing-masing. Menurut (Hamzah dan Khoiruman, 2022), teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan lagi, dan perkembangan teknologi dapat menata kembali proses pembelajaran yang sebelumnya dianggap tidak efektif sehingga meningkatkan minat siswa.

Media pembelajaran multimedia diharapkan mampu mengembangkan kemampuan *critical thinking* siswa, misalnya pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan keterampilan penggunaan multimedia. (Darmawan, 2012) secara sederhana menyatakan bahwa "Multimedia dipandang sebagai upaya penggunaan komputer untuk membuat dan

menggabungkan teks, grafik, suara, gambar bergerak (video dan animasi) penggunaan dan asosiasi tautan dan alat yang memungkinkan pengguna untuk menavigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi secara langsung, offline, dan online". Multimedia adalah gabungan media belajar yang terdiri dari dua atau lebih unsur media yang terdiri dari teks, gambar, suara dan video. Menurut (Chaerumman, 2004) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran dapat mendukung pembelajaran yang: 1) Aktif, dengan pembelajaran yang menarik dan bermakna yang diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran; 2) penggunaan pengetahuan awal siswa secara konstruktif untuk menemukan makna yang sedang diingat. Siswa mungkin dapat menghubungkan konsep atau inspirasi baru; 3) kolaboratif, yaitu siswa bekerja sama dalam kelompok, berbagi inspirasi, pengalaman, dan saran; 4) percakapan, siswa melakukan proses interaksi sosial dan dialog, yang nantinya siswa akan memperoleh manfaat dalam proses komunikasi di luar maupun di lingkungan sekolah itu sendiri, dan; 5) refleksi, yang diharapkan siswa dapat menyadari dan memahami apa yang mereka pelajari. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan aplikasi Microsoft Power Point untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia bahasa Indonesia. Dalam membuat media pembelajaran agar lebih menarik dan menantang, Microsoft Power Point memiliki banyak fitur canggih yang dapat dimanfaatkan. Pembuatan bahan ajar multimedia ini meliputi penggunaan tombol navigasi, audio dan video, teks dan gambar, hyperlink, pemberian efek transisi dan animasi serta fungsi pendukung lainnya. Ketika semua sifat ini digabungkan di dalam produksi media pembelajaran, maka akan muncul produk pendidikan yang menarik. Selain itu, pendidik menggunakan kombinasi desain warna, tata letak, dan permainan edukatif yang baik untuk mencapai penggambaran media yang terbaik.

Berikut merupakan beberapa cara kreativitas seorang guru dapat menjadikan PowerPoint sebagai lingkungan belajar yang menarik, seperti: 1) Buat slide pembuka yang menarik. Metode ini membuat siswa tertarik untuk memperhatikan power point. Karena metode ini merupakan slide pertama yang dapat menarik perhatian siswa untuk menyimak dan membaca. Siswa tertarik dan ingin tahu tentang materi yang diajarkan jika materi tersebut kreatif dan menarik. Awal pertunjukan merupakan faktor penentu keberhasilan pertunjukan secara keseluruhan. Jika preview dirancang dengan menarik, maka siswa akan tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan. 2) Menggunakan Slidemaster di Power Point. Presentasi yang baik tidak hanya harus memberikan fokus yang menarik, tetapi juga memiliki kesinambungan antar slide dalam menyajikan materi. Fitur Slidemaster sangat diperlukan untuk menggunakannya. 3) Gunakan gambar dan video pendukung. Power point ini juga bisa disebut lingkungan multimodal. Pendidik dapat menambahkan teks, gambar, audio, dan video ke presentasi PowerPoint. Guru dapat menggunakan teks, gambar, suara, video sebagai alat atau media untuk menjelaskan poin-poin penting yang disajikan. Dengan demikian, siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. 4) Membuat game edukasi. Selain untuk menyajikan materi, PowerPoint juga bisa digunakan untuk membuat game edukasi. Pendidik harus kreatif dalam membuat game edukasi berbasis power point. Hal ini menarik minat siswa untuk memperhatikan.

Oleh karena itu, dalam mempersiapkan era masyarakat 5.0 yang akan datang, guru harus mampu mengembangkan atau memanfaatkan lingkungan belajar mereka saat ini. Untuk menunjang pembelajaran yang menarik bagi siswa khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang diharapkan dapat mengembangkan kemampuan *critical thinking*, kemampuan memecahkan masalah, berpikir kreatif, inovasi, dan berbagai keterampilan lainnya. “Dalam proses belajar mengajar, pendidik harus berpikir kreatif, mencari inovasi untuk memecahkan masalah secara kompeten, tanggap terhadap kepentingan pribadi siswa, dan menggunakan media yang beragam, menarik dan memotivasi agar tidak membosankan.” (Islamiyah, 2017) .

### **simpulan**

Media pembelajaran multimedia termasuk ke dalam media pembelajaran di mana berbagai jenis media dapat digabungkan menjadi satu jenis. Media campuran adalah kombinasi terintegrasi dari teks, grafik, gambar, fotografi, suara, video dan animasi. Penggunaan lingkungan belajar multimedia dianggap masuk akal di masa globalisasi. Seorang pendidik harus terbiasa dengan Microsoft PowerPoint ini, karena dari perangkat lunak PowerPoint ini mampu membantu pendidik dalam membuat presentasi yang mudah digunakan, efektif, dan profesional. Alat PowerPoint membantu pendidik untuk menyampaikan mata pelajaran dengan lebih jelas dan menarik. Media power point dapat digunakan dengan baik oleh siswa segala usia, sehingga dapat menghasilkan siswa yang aktif, kreatif, inovatif, dan kritis.

### **Daftar Pustaka**

- Aldianto, L., Mirzanti, I. R., Sushandoyo, D., & Dewi, E. F. (2018). Pengembangan Science dan Technopark Dalam Menghadapi Era Industri 4.0 - Sebuah Studi Pustaka. *Manajemen Indonesia*, 18(1), 68–76.
- Astutia, Waluyab, Asikin. (2019). Strategi Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Proseding Universitas Semarang*. ISSN (2686-6404).
- Digital (Society 5.0 dan Revolusi Industri 4.0) di Bandung Pendidikan Melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Proseding Universitas Negeri Semarang*. ISSN: 2686-6404.
- Hamzah, muh. Zuhsy, and Muhammad Alfi Khoiruman. 2022. “Media Pembelajaran Dalam Menghadapi Di Era Society 5.0.” *Multidisiplin Ilmu* 1 (2).
- Indarta, Yose, Niswardi Jalinus, Waskito, and Agaridne Dwinggo Samala. 2022. “Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0.” *ILMU PENDIDIKAN* 4 (2).
- Indriani. Susi. (2019). Memajukan Inovasi Pembelajaran di Era Society 5.0. *Akademia*. Smol.id.

- 
- Islamiyah, Tsubatul. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli." Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial 4 (1).
- Nastiti, Faulinda Ely, and Aghni Rizqi Ni'mal 'Abdu. 2020. "Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0." Ecodomtech 5 (1).
- Rahayu, Komang Novita Sri. 2021. "Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia Di Era Society 5.0." Pendidikan Dasar 2 (1).
- Republik Indonesia. (2003). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sabri, Indar. 2019. "Peran Pendidikan Seni Di Era Society 5.0 Untuk Revolusi Industri 4.0."