

## Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Era Society 5.0

**Yuliasutik**

Email: [yuliasutik@unsuri.co.id](mailto:yuliasutik@unsuri.co.id)  
(Universitas Sunan Giri Surabaya)

### Abstrak:

*The development of information and communication technology occurs very quickly and can bring changes in society. At the time of the industrial revolution, the Indonesian government's program for equity was relaunched, society 5.0. Society 5.0 is an era initiated by the Japanese government with the concept of a human-centered and technology-based society. This new era is a challenge and an opportunity for the community and especially students to improve their soft skills so that they are able to improve skills and skills for studying and learning so that they can become capital for the future. and as we know, education is currently centered on balance, where the internet is not only a medium of information but plays a role in living life. The formulation of the problem in this study is regarding the understanding of teacher strategy, the meaning and role of Society 5.0, and students' learning interest in Era Society 5.0. The research method used is a qualitative description of the literature (literature). The conclusion of this study is that technological developments cannot be avoided, so we must be able to adapt and respond to these developments.*

**Key Word:** *Teacher Strategy, Era Of Society 5.0, Interest In Learning*

### Abstrak:

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terjadi sangat cepat dan dapat membawa perubahan dalam masyarakat. Pada saat revolusi Industri sekarang ini program pemerintah Indonesia guna pemerataan, sudah diluncurkan kembali society 5.0. Society 5.0 merupakan era yang dicetuskan oleh pemerintah Jepang dengan konsep masyarakat yang berpusat pada manusia (human-centered) dan berbasis teknologi (technology based). Era baru ini menjadi tantangan dan peluang bagi masyarakat dan khususnya siswa untuk meningkatkan soft skill sehingga mampu meningkatkan kecakapan dan keterampilan untuk belajar dan belajar sehingga mampu menjadi modal untuk masa yang akan datang. dan seperti yang kita ketahui, pendidikan saat ini berpusat pada keseimbangan, dimana internet bukan hanya sebagai media informasi melainkan berperan dalam menjalani kehidupan. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah mengenai pengertian strategi guru, pengertian dan peran Society 5.0, serta minat belajar siswa di Era Society 5.0. Metode penelitian yang digunakan adalah deskripsi kualitatif dengan studi kepustakaan (literatur). Kesimpulan dari penelitian ini adalah perkembangan teknologi tidak dapat dihindari, sehingga kita harus dapat beradaptasi dan menyikapi perkembangan tersebut.

**Kata kunci:** *strategi guru, era society 5.0, minat belajar*

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan usaha sadar yang sengaja dirancang pemerintah untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Salah satu tujuan pendidikan itu sendiri untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Sahertian, “salah satu usaha yang ditempuh untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui proses pembelajaran di sekolah” (Sahertian & Mataheru, 2008). Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. “Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik”.

Strategi guru dalam proses belajar mengajar dalam pendekatan terhadap pendidikan diperlukan seperangkat metode pengajaran untuk melaksanakan tujuan pembelajaran. Untuk melaksanakan metode pembelajar tersebut dibutuhkan seperangkat kebutuhan yang harus dimiliki oleh seorang guru. Suatu program pengajaran yang diselenggarakan oleh guru dalam satu tatap muka, bisa dilaksanakan dengan berbagai metode seperti ceramah, diskusi kelompok, maupun tanya jawab. Penggunaan strategi guru dalam mengajar sangat diperlukan untuk mempermudah proses pembelajaran siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Tanpa strategi yang jelas, proses belajar mengajar tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tidak berlangsung sesuai dengan rencana (Aditya dkk., 2020).

Pendidikan dan teknologi saat ini bagaikan matahari dan bumi, dimana matahari sebagai teknologi dan bumi sebagai pendidikan, dimana matahari yang menyinari bumi untuk kelangsungan hidup manusia, kira-kira itu kalimat ungkapan yang tepat untuk menggambarkan hubungan pendidikan dan teknologi saat ini. Revolusi bisa diartikan suatu perubahan yang prosesnya berlangsung secepat kilat dan berhubungan dengan masyarakat banyak, revolusi ini diawali dengan adanya revolusi industri 1.0 yang ditandai dengan penciptaan mesin uap, yang artinya memproduksi barang dengan melibatkan orang banyak dan kemunculan alat-alat yang mengubah tenaga manusia dan hewan, setelah revolusi industri 1.0 dilalui terjadi pula revolusi 2.0 dengan ditandai kemunculan pemanfaatan listrik yang menjadikan biaya produksi menjadi ekonomis, kemudian setelah revolusi 2.0 dilalui pula terjadi revolusi industri 3.0 yang ditandai dengan adanya pemakaian komputerisasi, dan

revolusi industri 4.0 yang ditandai adanya rekayasa intelegensia, konektivitas manusia dengan mesin, dan internet of think tumpuan dari sebuah kemajuan. (Sasikirana & Herlambang, t.t.)

Revolusi industri 4.0 memiliki ungkapan baru, yaitu era disrupsi digital dan revolusi digital, disebut revolusi digital dikarenakan di revolusi industri 4.0 terjadi penyebaran alat-alat infoemasi komunikasi dan spontanitas dalam tulisan di segala aspek kehidupan dan sebutan era disrupsi digital, dikarenakan spontanitas dan keterkaitan di segala bidang yang mengakibatkan kemajuan-kemajuan dalam bidang industri. Ciri-ciri dari revolusi industri 4.0, yaitu era yang menerapkan kecerdasan buatan (artificial intelligence). (Tjandrawinata, 2016)

Jaringan internet sudah berkembang sangat pesat disemua kalangan. Bahkan merambah ke kalangan pelajar tingkat menengah pertama. Saat revolusi Industri pada saat ini masih dikejar pemerintah Indonesia guna pemerataan, sudah diluncurkan kembali society 5.0. Society 5.0 merupakan era yang dicetuskan oleh pemerintah Jepang. Konsep masyarakat yang berpusat pada manusia (human centered) dan berbasis teknologi (technology based). Di dalam konsep "Society 5.0" ini, manusia akan berperan lebih besar dengan mentransformasi big data menjadi suatu kearifan baru yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan manusia untuk membuka peluang-peluang bagi kemanusiaan demi tercapainya kehidupan bermakna. Dengan adanya konsep society 5.0, maka kecerdasan manusia akan tergantikan dengan kecanggihan robot. Hal ini dilakukan oleh pemerintah jepang karena populasi di jepang mengalami penurunan yang signifikan di setiap tahunnya, maka dari itu untuk mensiasati penurunan jumlah pendudukan yang semakin berkurang, pemerintah membuat berbagai robot canggih untuk memenuhi kebutuhan mereka. Di saat Indonesia masih mengejar pemerataan di era revolusi industri 4.0, Jepang sudah mulai mencanangkan era baru society 5.0. hal ini tentu saja menuntut setiap orang untuk berpikir lebih kritis lagi dibandingkan dengan sebelumnya. Salah satu sarana untuk mengembangkan sikap kritis pada diri seseorang melalui pembelajaran disekolah. (Dinna Ririn Agustina, 2019)

Pendidikan merupakan proses sistematis yang melibatkan baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor yang datang dari diri siswa, antara lain minat belajar, motivasi belajar, bakat, dan persepsi, baik persepsi siswa terhadap mata pelajaran maupun terhadap guru pengajar. Selain itu juga ada faktor eksternal, yaitu faktor yang datang dari luar diri siswa, seperti lingkungan belajar, lingkungan keluarga, latar belakang sosial

ekonomi keluarga, dan perhatian orang tua dalam membantu mengatasi kesulitan belajar yang dialami anak. Faktor internal sangat penting dalam menentukan hasil belajar seseorang.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memerhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang dan diperhatikan terus-menerus disertai dengan rasa senang (Pratiwi, 2017).

Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Di samping itu, minat yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usaha-usahanya. Anak akan belajar dengan baik apabila mempunyai minat belajar yang besar. Jika memiliki keinginan untuk belajar yang tinggi, ia akan cepat mengingat dan mengerti apa yang ia pelajari.

Siswa dengan minat yang tinggi pada suatu mata pelajaran tertentu akan mendorong dirinya untuk mengetahui secara mendalam materi pelajaran yang didapatnya. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap suatu mata pelajaran, sudah tentu akan selalu berupaya untuk memperbaiki hasil belajarnya. Siswa tersebut akan aktif bertanya jika menemukan kesulitan dalam memahami mata pelajaran tersebut. Sebaliknya, seorang siswa yang memiliki minat yang rendah pada pelajaran Bahasa Indonesia, akan mengikuti proses kegiatan belajar dengan kurang aktif dan akan berdampak pada hasil belajar yang diperolehnya siswa dengan minat belajar yang tinggi akan mencapai hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang minat belajarnya rendah (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan mencurahkan perhatiannya secara maksimal. Dengan demikian, minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada lainnya. Seseorang yang belajar dengan penuh minat, ia akan berusaha untuk belajar dengan penuh perhatian dan semangat belajar yang tinggi, serta senantiasa memotivasi dirinya untuk tertarik pada materi yang dipelajarinya, sehingga prestasi belajar meningkat.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan studi literature review dengan mencari referensi teoritis yang relevan dengan kasus atau masalah yang ditemukan. Menurut Creswell, John menyatakan bahwa tinjauan literatur adalah deskripsi teoretis yang mencakup informasi masa lalu dan saat ini dalam bentuk resume tertulis melalui artikel, jurnal, dan buku, dan Dokumen pendukung disusun berdasarkan subjek dokumentasi yang diperlukan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan tipe data yang diperoleh melalui studi literatur. (Creswell, n.d.)

Menurut Anwar & Riadi (2013:650). Penelitian kepustakaan merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data atau sumber yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif bekerja dengan cara mendeskripsikan fakta kemudian menganalisisnya, bukan hanya mendeskripsikan, melainkan juga juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya terkait dengan hasil yang diperoleh. (setyowati et al., 2017)

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kepustakaan yaitu penelitian yang mengandalkan bahan pustaka sebagai sumber data, untuk menjawab pertanyaan tentang strategi guru di era society 5.0 dalam meningkatkan minat belajar siswa, strategi pembelajaran yang dilakukan guru ini agar dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan, sikap dan ketrampilan masing-masing siswa.

Metode analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif untuk mendeskripsikan teknik pembelajaran inovatif yang menyenangkan dan menarik. Tahapan penelitian ini adalah mengumpulkan bahan-bahan sesuai topik penelitian, kemudian membaca, meneliti dan mencatat bahan-bahan tersebut untuk menarik kesimpulan tentang strategi guru di era society 5.0 dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

## **Pembahasan**

### **Strategi Guru**

Kata strategi berasal dari bahasa latin strategy yang berarti Seni menggunakan rencana untuk mencapai tujuan Anda. strategi belajar Menurut Frelberg & Driscoll (1992) dapat digunakan untuk mencapai Menawarkan berbagai tujuan untuk berbagai tingkat topik, Siswa yang berbeda, di lingkungan yang berbeda. Gerlach dan Ely (1980)

Mengatakan Strategi Belajar adalah Cara Memilih Mengkomunikasikan tema di lingkungan belajar Secara khusus, termasuk sifat, ruang lingkup dan urutan kegiatan yang dapat disediakan pengalaman belajar siswa. Dick & Carey (1996) berpendapat demikian Strategi pembelajaran tidak terbatas pada program kegiatan, tetapi juga mencakup materi atau paket pembelajaran. Strategi pembelajaran mencakup semua komponen mata pelajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu. (Anitah, 2007)

Secara umum, kata strategi menyiratkan rencana kegiatan yang dipikirkan dengan matang untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam dunia pengajaran, strategi dan teknik sering digunakan secara bergantian, dan keduanya adalah sinonim, sehingga penjelasan sering dikaitkan dengan metode dan pendekatan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi adalah ilmu dan seni menggunakan sumber daya nasional untuk melaksanakan kebijakan tertentu dalam perang dan damai. Dalam konteks pengajaran, strategi adalah kemampuan intrinsik untuk berpikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Sedangkan secara umum strategi memiliki konsep garis besar proses tindakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (Ardiana, 2022)

Dalam dunia pendidikan strategi diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana tindakan (rangkaiannya tindakan) yang termasuk juga penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kegiatan dalam pembelajaran, ini berarti bahwa didalam penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. Strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu, artinya bahwa arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan sehingga langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam mencapai tujuan (Warif, 2019).

Guru ialah seseorang yang menjadi indikator keberhasilan dalam bidang pendidikan dan merupakan aspek keberhasilan dalam bidang pembangunan. Oleh karena itu, guru sebagai salah satu aspek penting dalam bidang pendidikan harus memiliki kemampuan untuk memprofesionalkan guru agar dapat mencetak siswa yang mampu bersaing di

masyarakat dan mengikuti perkembangan zaman. Seperti yang kita ketahui, guru guru adalah orang yang mengajar di lembaga formal seperti sekolah. Selain kemampuan akademik, orang ini juga memiliki kepribadian yang karismatik, sehingga kita harus meniru karakteristiknya. (Achadah, 2019)

KEPMENDIKNAS Nomor 16 tahun 2007 menetapkan standar kompetensi guru yang dikembangkan secara utuh dari empat kompetensi utama, yaitu: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional.

Guru bertugas sebagai profesi yang dimana mencakup mengajar, melatih dan mendidik. Mendidik yakni mengembangkan serta meneruskan aspek kehidupan, mengajar yakni memberikan atau memberi ajaran ilmu pengetahuan, sedangkan melatih yakni mengembangkan keterampilan-keterampilan pada siswa. Dengan kata lain, seorang guru dituntut mampu menyalurkan aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran.

Untuk menerapkan nilai-nilai moderasi Islam kepada peserta didik harus dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menggali potensi peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, minat dan gairah belajar serta sikap belajar peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan harus mampu merangsang berpikir kritis siswa, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang sudah ditentukan. Model pembelajaran berisi strategi-strategi pilihan guru untuk tujuan-tujuan tertentu di kelas. Model pembelajaran hakikatnya menggambarkan keseluruhan yang terjadi dalam pembelajaran dari mulai awal, pada saat, maupun akhir pembelajaran yang terkait dengan kegiatan guru dan peserta didik. (Ofori dkk., 2020)

Strategi guru dalam proses belajar mengajar dalam pendekatan terhadap pendidikan diperlukan seperangkat metode pengajaran untuk melaksanakan tujuan pembelajaran. Untuk melaksanakan metode pembelajar tersebut dibutuhkan seperangkat kebutuhan yang harus dimiliki oleh seorang guru. "Suatu program pengajaran yang diselenggarakan oleh guru dalam satu tatap muka, bisa dilaksanakan

dengan berbagai metode seperti ceramah, diskusi kelompok, maupun Tanya jawab. (Aditya dkk., 2020)

Harus diakui bahwa guru merupakan faktor utama dalam proses pendidikan. Meskipun fasilitas pendidikannya lengkap dan canggih, namun bila tidak ditunjang oleh keberadaan guru yang berkualitas, maka mustahil akan menimbulkan proses belajar dan pembelajaran yang maksimal. (Aditya dkk., 2020)

Penggunaan strategi guru dalam mengajar sangat diperlukan untuk mempermudah proses pembelajaran siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Tanpa strategi yang jelas, proses belajar mengajar tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tidak berlangsung sesuai dengan rencana. Strategi mengajar bagi guru merupakan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan proses disekolah. (Aditya dkk., 2020).

Didalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mencapai tujuan yang diharapkan.

Strategi pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu perencanaan yang bertujuan adanya pencapaian pada tujuan pendidikan (Anggareni, 2019). Strategi pembelajaran yang dimaksudkan ini adalah berbentuk rangkaian tindakan yang dilakukan oleh guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran (Rambe, 2018).

Dalam hal ini terkandung pengertian bahwa strategi guru adalah usaha guru untuk memvariasikan cara mengajar dan menciptakan suasana mengajar yang menyenangkan didalam kelas sehingga siswa dapat terlibat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan aktif tidak pasif.

Pendidik sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar peserta didik yang didesain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan, sedangkan peserta didik sebagai subyek pembelajaran yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh pendidik. Oleh karena itu, menjadi tugas pendidik untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi sesuatu yang menarik, tidak sekadar mengajarkan, mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya, namun juga harus dapat mendidik peserta didiknya menjadi lebih baik (Warif, 2019).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yaitu suatu kemampuan guru untuk mengkreasikan cara mengajar didalam kelas dengan menjadi lebih baik dan menghidupkan suasana kelas yang menyenangkan untuk siswa.

Di era disrupsi guru harus memiliki keterampilan abad 21. Karena tidak mungkin guru dapat melatih keterampilan tersebut kepada peserta didik jika gurunya sendiri belum menguasainya. Guru harus memiliki kompetensi yang kuat, memiliki softskill yaitu berpikir kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif. Peran guru sebagai teladan karakter, menebar passion dan inspiratif. Inilah peran yang tak akan dapat digantikan oleh teknologi. (Parwati & I Nyoman Bayu Pramatha, 2021)

Guru profesional dituntut untuk memanfaatkan teknologi digital dalam mengembangkan pembelajaran. Karena pengaruh revolusi industry 4.0 Serta dibarengi dengan adanya society 5.0, membuat masyarakat menyukai pertumbuhan informasi media digital. Jadi, untuk media digital sebagai inspirasi pendidikan ini harus ada inovasi dan pembaharuan terhadap pembelajaran agar tidak membosankan dan monoton. Salah satunya dengan mengkolaborasikan metode pembelajaran dan strategi pembelajaran serta kompetensi guru yang harus ditingkatkan agar dapat mengikuti pendidikan di era Society 5.0. Peranan metode dan strategi pembelajaran mana yang cocok untuk dikolaborasikan guru untuk siswa agar tertarik dalam pembelajaran dengan peran digital sehingga menunjang dalam strategi pembelajaran di era Society 5.0 (Parwati & I Nyoman Bayu Pramatha, 2021)

### **Minat Belajar**

Dalam hal belajar, minat sangat besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar. Jika seseorang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu hal, maka tidak diharapkan akan berhasil dengan baik. Minat merupakan suatu ketertarikan seseorang untuk memperhatikan atau terlibat dalam aktivitas belajar secara aktif. Guru menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa aktif (bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan pendapat). Minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada seseorang (biasanya disertai dengan perasaan senang), karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu (Kartika dkk., 2019).

Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari. Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar. Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Di samping itu, minat yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usaha-usahanya. Anak akan belajar dengan baik apabila mempunyai minat belajar yang besar. Jika memiliki keinginan untuk belajar yang tinggi, ia akan cepat mengingat dan mengerti apa yang ia pelajari. Siswa dengan minat yang tinggi pada suatu mata pelajaran tertentu akan mendorong dirinya untuk mengetahui secara mendalam materi pelajaran yang didapatnya (Ramadhani, 2018).

Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap suatu mata pelajaran, sudah tentu akan selalu berupaya untuk memperbaiki hasil belajarnya. Siswa tersebut akan aktif bertanya jika menemukan kesulitan dalam memahami suatu mata pelajaran. Sebaliknya, seorang siswa yang memiliki minat yang rendah pada pelajaran suatu mata pelajaran, akan mengikuti proses kegiatan belajar dengan kurang aktif dan akan berdampak pada hasil belajar yang diperolehnya. Dengan demikian, siswa dengan minat belajar yang tinggi akan mencapai hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang minat belajarnya rendah. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan mencurahkan perhatiannya secara maksimal. Dengan demikian, minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa

siswa lebih menyukai suatu hal daripada lainnya. Seseorang yang belajar dengan penuh minat, ia akan berusaha untuk belajar dengan penuh perhatian dan semangat belajar yang tinggi, serta senantiasa memotivasi dirinya untuk tertarik pada materi yang dipelajarinya, sehingga prestasi belajar meningkat (Pratiwi, 2017).

Seiring dengan pengalaman belajar yang menimbulkan kebahagiaan, minat anak akan terus tumbuh. Apabila anak memperoleh keterikatan kepada kegiatan-kegiatan dari pelajaran yang dialaminya, ia akan merasa senang. Oleh karena itu, minat terhadap mata pelajaran harus ditimbulkan di dalam diri anak, sehingga anak terdorong untuk mempelajari berbagai ilmu yang ada di kurikulum sekolah. Minat merupakan suatu faktor yang berasal dari dalam diri manusia dan berfungsi sebagai pendorong dalam berbuat sesuatu yang memberikan individu ke arah perhatian, kesenangan, keinginan dan pengalaman secara sadar, sedangkan aspek perilaku afektif minat memiliki karakteristik pada arah, intensitas, dan target (Rahmayanti, 2016).

Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a. Memotivasi dan Cita-cita
- b. Keluarga
- c. peranan guru
- d. sarana dan pra sarana
- e. teman pergaulan dan
- f. mass media.

Berikut ini akan diuraikan tentang faktor- faktor yang mempengaruhi minat:

- a. Motivasi dan cita-cita adalah pendorong satu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan daya pendorong seseorang dalam melakukan kegiatan untuk mencapai hasil yang diharapkan.
- b. keluarga merupakan pusat pendidikan yang pertama dan terutama, karena sebagian besar kehidupan siswa berada dalam lingkungan keluarga. Keluarga terutama orang tua sudah sewajarnya memelihara dan membimbing anak dengan

penuh kasih sayang. Orang tua berperan dalam menentukan hari depan anaknya. Secara fisik supaya anak-anaknya bertumbuh sehat. Secara mental anak-anak bertumbuh cerdas. Dalam hal ini berarti orang tua perlu memberi dorongan agar timbul minat belajar agar anaknya cerdas. Orang tua pendidikan dan perhatian sesuai dengan perkembangan anaknya. Kewajiban dan tanggung jawab yang ada pada orang tua untuk mendidik anak datang dengan sendirinya. Kasih sayang yang ada pada orang tua adalah kasih sayang yang sejati. Dengan demikian keluarga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Keadaan keluarga serta keadaan rumah juga mempengaruhi minat seorang peserta didik. Suasana keluarga tenang, damai, tentram dan menyenangkan akan mendukung minat siswa dalam belajar di rumah.

- c. peranan guru merupakan agen pembaharuan. Guru sebagai fasilitator pembelajaran, guru menciptakan kondisi yang menggugaha dan member kemudahan bagi siswa untuk belajar. Guru memahami karakteristik unik dan berupaya memenuhi kebutuhan pendidikan yang bersifat khusus dari masing-masing peserta didik yang memiliki minat dan potensi yang perlu diwujudkan secara optimal.
- d. sarana dan prasarana yang tersedia di lingkungan sekolah sangat mendukung minat belajar siswa sebaliknya kurangnya fasilitas yang tersedia membuat siswa kurang berminat belajar.
- e. Teman Pergaulan. Teman pergaulan baik di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Jika teman pergaulan memiliki minat belajar dan motivasi yang tinggi dalam belajar, maka minat teman yang lainya juga dapat mempengaruhinya.
- f. media masa seperti: televisi, radio, vidio visual serta media cetak lain seperti buku-buku bacaan, majalah dan surat kabar juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa (Simbolon, 2014).

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat juga dipengaruhi faktor-faktor yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor internal adalah sesuatu yang membuat peserta didik berminat yang datangnya dari dalam diri. Faktor internal tersebut meliputi:

a. perhatian

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu.

b. ketertarikan

Peserta didik yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mengalami perasaan ketertarikan untuk belajar.

c. motivasi

Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan tindakan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar yang akan mendorong peserta didik semangat untuk belajar.

d. Pengetahuan

Peserta didik yang berminat terhadap pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat peserta didik berminat yang datangnya dari luar diri seperti: keluarga, guru, dan lingkungan.

Faktor-faktor eksternal tersebut adalah minat yang terdiri dari:

a. Aspek kognitif

Didasari pada konsep perkembangan di masa anak-anak mengenai hal-hal yang menghubungkannya dengan minat. Minat pada aspek kognitif berpusat seputar pertanyaan-pertanyaan sehingga seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktivitas akan dapat mengerti dan mendapatkan banyak manfaat dari suatu aktivitas yang dilakukannya.

b. Aspek afektif

Aspek afektif atau emosi yang mendalam merupakan konsep yang menampakkan aspek kognitif dari minat yang ditampilkan dalam sikap terhadap aktivitas yang diminatinya.

c. Aspek psikomotorik

Aspek psikomotor lebih mengorientasikan kepada proses tingkah laku atau pelaksana sebagai tindak lanjut dari nilai yang didapat melalui aspek kognitif dan diinternalisasikan melalui aspek afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotor. Seseorang yang memiliki minat tinggi terhadap suatu hal akan berusaha mewujudkannya sebagai pengungkapan ekspresi atau tindakan nyata dari keinginannya (Kartika dkk., 2019).

Minat belajar (Muammar & Suhartina, 2018) adalah suatu keinginan untuk memusatkan perhatian dalam belajar sehingga menimbulkan perasaan senang, puas dan meyakini dapat mempelajarinya. Bila siswa memiliki minat yang besar terhadap semua pelajaran maka ia akan cenderung memberikan perhatian yang lebih besar terhadap semua mata pelajaran dan hal itu ia tunjukan dengan adanya motivasi atau dorongan untuk belajar dan ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran ekonomi yang diminatinya tersebut, maka siswa tersebut akan berhasil dalam pembelajarannya.

### **Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Era Society 5.0**

Perkembangan zaman sekarang ditandai dengan d(Warif, 2019)eterminasi era globalisasi (Silfia, 2018). Determinasi globalisasi ini ditandai dalam era industri 5.0. Era revolusi industri 5.0 terjadi karena adanya dampak dari revolusi 4.0. Masyarakat 5.0 dapat dimaknai sebagai masyarakat yang di mana setiap kebutuhan harus disesuaikan dengan standar gaya hidup (life stlye) setiap masyarakat serta pelayanan produk yang sudah berkualitas tinggi dan memberi rasa nyaman terhadap semua orang. Salah satu implikasi yang fundamental dari tantangan revolusi industri 5.0 adalah pada elemen pendidikan (Indramawan & Hafidhoh, 2019).

Menurut tempat asal dikembangkannya Society 5.0 yaitu Jepang, Pemerintahnya mendefinisikan Society 5.0 sebagai “A human-centered society that balances economic advancement with the resolution of social problems by a system that highly integrates cyberspace and physical space”. Definisi ini menjelaskan bahwa Society 5.0 merupakan suatu ide dan konsep yang membawa perubahan besar dalam penyelesaian masalah masyarakat dengan pemanfaatan teknologi serta dengan mempertimbangkan aspek manusia dan humaniora (Renata, t.t.). Definisi menurut Harayama (2017) bahwa “Society 5.0 adalah masyarakat informasi yang dibangun di atas Society 4.0, yang bertujuan untuk mewujudkan

masyarakat makmur yang berpusat pada manusia”. Selanjutnya Serpa (2018) menyampaikan bahwa Society 5.0 mengusulkan untuk “memajukan potensi hubungan individu dengan teknologi dalam mendorong peningkatan kualitas hidup semua orang melalui masyarakat super pintar (super smart society).

Di Jepang Society 5.0 adalah usulan dalam Rencana Dasar Sains dan Teknologi ke-5 sebagai masyarakat masa depan yang harus dicita-citakan Jepang. Seperti yang kita ketahui, dimana Society 1.0 adalah masyarakat berburu (hunting society), Society 2.0 adalah masyarakat pertanian (agricultural society), Society 3.0 adalah masyarakat industri (industrial society), dan Society 4.0 adalah masyarakat informasi (information society) (Renata, t.t.).

Pendidikan kita saat ini sudah masuk ke dalam era Society 5.0, di mana era ini menawarkan masyarakat yang berpusat pada keseimbangan. Di mana Internet bukan hanya sebagai informasi melainkan untuk menjalani kehidupan, sebuah era di mana semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri dan perkembangan teknologi dapat meminimalisir adanya kesenjangan pada manusia dan masalah ekonomi pada kemudian hari. Masyarakat 5.0 adalah masyarakat di mana berbagai kebutuhan yang dibedakan dan dipenuhi dengan menyediakan produk dan layanan yang diperlukan dalam jumlah yang memadai kepada orang-orang yang membutuhkannya pada saat mereka membutuhkannya, dan di mana semua orang dapat menerima layanan berkualitas tinggi dan kehidupannya yang nyaman serta penuh semangat. Melihat kembali sejarah manusia, kita dapat mendefinisikan berbagai tahapan masyarakat. Masyarakat 5.0 adalah informasi masyarakat yang dibangun di atas Masyarakat 4.0, yang bertujuan untuk masyarakat miskin yang makmur (Soesana dkk., 2022).

Dalam menghadapi era Society 5.0, dunia pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Selain pendidikan, beberapa elemen dan pemangku kepentingan seperti pemerintah, kelompok ormas, dan seluruh masyarakat dari berbagai macam latar belakang harus turut andil dalam menyambut era Society 5.0 mendatang (Soesana dkk., 2022)

Fondasi pendidikan saat ini adalah guru. Namun di era society 5.0 peran guru tergeser dengan adanya teknologi. Diperlukan strategi pembelajaran yang menarik sehingga guru

memiliki peranan sebagaimana mestinya. Adapun 5 strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di era 5.0 yaitu :

- a. Membantu siswa belajar
- b. Memberikan kesempatan siswa untuk berkembang dan berprestasi
- c. Penguatan pendidikan karakter
- d. Melek teknologi
- e. Menjadi guru efektif (Soesana dkk., 2022)

Masyarakat era 5.0 merupakan konsepsi masyarakat yang sudah melek terhadap Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Beberapa keahlian yang perlu dikuasai bagi para siswa diantaranya: berpikir kreatif, inovatif, kritis, keterampilan berkomunikasi dan keterampilan berkolaborasi (Dinna Ririn Agustina, 2019).

Era society 5.0 merupakan penyelesaian dari keresahan masyarakat terhadap era revolusi industri 4.0 mengenai teknologi yang semakin akan menggantikan tenaga manusia yang mengakibatkan mengurangi lapangan pekerjaan, Era society 5.0 ini sangat diharapkan untuk dapat mengurangi kesenjangan yang terjadi antara masyarakat dengan masalah ekonomi di 10 tahun kedepan atau bahkan lebih. Era revolusi industri 4.0 belum dirasa terselesaikan, tetapi masyarakat dikejutkan kembali dengan perubahan era baru, yaitu society 5.0. Di dalam era society 5.0 di bidang pendidikan ini difokuskan dalam keahlian, 4Cs yaitu *creativity*, *critical thinking*, *communicaion* dan *collaboration* (Risdianto & Cs, t.t.).

Dalam Suara Merdeka.com yang diterbitkan pada tanggal 26 Oktober 2019 dituliskan era industri 5.0 atau sering disebut Society 5.0 merupakan era baru yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Menurut Budiyo (2020) Perkembangan teknologi yang pesat dan kemudahan akses dalam penggunaan internet ternyata memunculkan sejumlah problem baru khususnya kesiapan kompetensi sumber daya manusia khususnya guru dalam mengimbangi sebuah perkembangan saat ini. Dunia pendidikan berada dalam masyarakat yang sudah memasuki era industri 5.0, karena itu keterampilan abad 21 harus dikuasai oleh insan pendidikan, yaitu para pendidik dan peserta didik. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, kreatif, inovatif serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Selain itu dibutuhkan juga keterampilan mencari, mengelola dan

menyampaikan informasi serta keterampilan menggunakan informasi dan teknologi (Lestiyani, 2020).

Memasuki Society 5.0 internet bukan lagi dimanfaatkan oleh manusia, namun manusialah yang kini bergantung pada internet seakan menjadi kebutuhan primer manusia. Revolusi 5.0 bukan sekedar transformasi. Teknologi dalam sendi-sendi kehidupan manusia merambah pada setiap sektor. Digitalisasi artificial intelligence, robotik, otomasi, big data, cyber, telah menjadi bagian dari aktivitas kehidupan manusia sekaligus merubah tatanan human-centered ke technology-based. Istilah Internet of Things (IoT) kemudian berkembang tidak hanya di kota-kota besar tapi sampai ke pelosok negeri. (Swadaya, Djatiand Perjuangan, 2020).

Masa Era Society 5.0 dapat diartikan sebagai suatu konsep masyarakat yang berpusat pada manusia (human-centered) dan berbasis teknologi (technology based). Contoh aplikasi yang akan diterapkan oleh pemerintah Jepang dengan adanya konsep peradaban baru ini diantaranya sebagai berikut. Masyarakat 5.0 adalah suatu konsep masyarakat yang berpusat pada manusia (human-centered) dan berbasis teknologi (technology based) yang dikembangkan oleh Jepang. Konsep ini lahir sebagai pengembangan dari revolusi industri 4.0 yang dinilai berpotensi mendegradasi peran manusia. Melalui Masyarakat 5.0, kecerdasan buatan (artificial intelligence) akan mentransformasi big data yang dikumpulkan melalui internet pada segala bidang kehidupan (the Internet of Things) menjadi suatu kearifan baru, yang akan didedikasikan untuk meningkatkan kemampuan manusia membuka peluang-peluang bagi kemanusiaan. Society 5.0 adalah masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era Revolusi industri 4.0 seperti Internet on Things (internet untuk segala sesuatu), Artificial Intelligence (kecerdasan buatan), Big Data (data dalam jumlah besar), dan robot untuk meningkatkan kualitas hidup manusia (Santoso, 2019). Transformasi ini akan membantu manusia untuk menjalani kehidupan yang lebih bermakna.

Melalui Society 5.0, kecerdasan buatan yang memperhatikan sisi kemanusiaan akan mentransformasi jutaan data yang dikumpulkan melalui internet pada segala bidang kehidupan. Tentu saja diharapkan, akan menjadi suatu kearifan baru dalam tatanan bermasyarakat. Tidak dapat dipungkiri, transformasi ini akan membantu manusia untuk menjalani kehidupan yang

lebih bermakna. Dalam Society 5.0, juga ditekankan perlunya keseimbangan pencapaian ekonomi dengan penyelesaian problem social (Umro, t.t.).

Selain keahlian adapula kemampuan yang mengharuskan dimiliki di era society 5.0 ini, yaitu kepemimpinan (leadership), literasi digital (digital literacy), komunikasi (communication), kecerdasan emosional (emotional intellegency), kewirausahaan (enterpreneurship), kewarganegaraan global (global citizenship), pemecahan masalah (problem solving), kerja tim (team work). Masyarakat dikejutkan lagi dan lagi dengan interaksi yang dilakukan secara teknologi dirasa seperti ruang nyata, yang jika dihubungkan dengan arti interaksi sosial yang sebenarnya interaksi sosial akan terjadi jika ada kontak sosial maupun komunikasi secara langsung. Era society 5.0 dalam bidang pendidikan memungkinkan para peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan pembelajaran jarak jauh, karena kembali lagi untuk peserta didik belajar secara fleksibel tidak mengenal ruang dan waktu dan adanya atau tanpa pengajar (Sasikirana & Herlambang, t.t.)

Era Society 5.0 telah memperkenalkan teknologi produksi massal yang lebih fleksibel. Mesin akan beroperasi secara independen dengan manusia. Manusia mengontrol seluruh proses produksi melalui sinkronisasi dan koordinasi. Dengan demikian, kerja mesin dengan kontrol manusia menyatu dan menghasilkan adanya sebuah kerja sama dengan tepat, cepat dan cerdas. Baur dan Wee juga memetakan Society 5.0 dengan istilah "kompas digital". Era Society 5.0 digunakan pada tiga faktor yang saling berkaitan satu sama lain, di antaranya:

- a. Digitalisasi dan interaksi ekonomi dengan teknik sederhana menuju jaringan ekonomi dengan teknik kompleks.
- b. Digitalisasi produk dan layanan, model pasar baru.

Pendidikan era Society 5.0 atau yang biasa disebut dengan pendidikan 5.0 adalah istilah umum yang digunakan oleh para pakar pendidikan untuk menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi cyber baik secara fisik maupun tidak ke dalam pembelajaran. Di samping itu, pendidikan 5.0 juga merupakan fenomena yang timbul sebagai respons terhadap kebutuhan revolusi industri 4.0, di mana manusia dan mesin diselaraskan untuk memperoleh solusi, memecahkan berbagai masalah yang dihadapi, serta menemukan berbagai inovasi baru yang memungkinkan dapat dimanfaatkan bagi perbaikan masyarakat modern.

Konsep era Society 5.0 memiliki pengertian yaitu konsep masyarakat dimasa depan yang lebih menekankan pada upaya menempatkan manusia sebagai pusat inovasi (human centered) dan berbasis teknologi. Di era yang super canggih dan pintar ini, manusia menjadi peran utama dalam menciptakan berbagai kecanggihan teknologi, di mana inovasi-inovasi baru melahirkan kemajuan pesat dalam peradaban manusia di masa yang akan datang. Masyarakat akan dibiasakan hidup berdampingan dengan teknologi. Perbedaan spesifik era revolusi industri 4.0 dengan era society 5.0 ini, era Society 5.0 lebih mengarahkan bagaimana manusia menggunakan teknologi itu sendiri, mengetahui kepentingan serta landasan kenapa menciptakan teknologi itu, dan bentuk pemanfaatan seperti apa yang manusia lakukan secara bijak.

Sebagai persiapan Indonesia menuju era Society 5.0, maka harus adanya SDM yang terpenuhi yang mulai disiapkan mulai saat ini. Dalam dunia pendidikan, dibutuhkan guru yang melek teknologi yang menjadi peran penting dalam mentransformasikan era revolusi industri 4.0 menuju era Society 5.0. Latip mengemukakan setidaknya ada empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru pada era Society 5.0 ini antara lain:

- a. Guru harus mampu melakukan penelitian secara komprehensif.
- b. Guru harus memiliki kompetensi abad 21 (karakter, akhlak, dan literasi).
- c. Guru harus mampu menyajikan modul sesuai passion peserta didik.
- d. Guru harus mampu melakukan autentik learning yang inovatif.

Pembelajaran abad 21 merupakan era pembelajaran yang dicirikan dengan berkembangnya informasi secara digital. Masyarakat secara masif akan terkoneksi satu sama lain. Hal inila yang dikatakan oleh banyak orang dengan revolusi industri, terutama industri informasi. Untuk mencapai keterampilan abad 21, trend pembelajaran dan best practices juga harus disesuaikan.

Salah satunya adalah dengan melalui pembelajaran terpadu atau secara blended learning. Blended learning adalah cara mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang memungkinkan pembelajaran sesuai bagi masing-masing siswa dalam kelas. Menurut para ahli, blended learning merupakan kombinasi antara pembelajaran berbasis online dengan pembelajaran melalui tatap muka di kelas yang menggabungkan konsep pembelajaran tradisional dan pembelajaran berbasis teknologi (Soesana dkk., 2022).

## **Kesimpulan**

Strategi guru merupakan seperangkat metode pengajaran untuk melaksanakan tujuan pembelajaran. Guru profesional dituntut untuk memanfaatkan teknologi digital dalam mengembangkan pembelajaran. Karena pengaruh revolusi industri 4.0 Serta dibarengi dengan adanya society 5.0, membuat masyarakat menyukai pertumbuhan informasi media digital. Jadi, untuk media digital sebagai inspirasi pendidikan ini harus ada inovasi dan pembaharuan terhadap pembelajaran agar tidak membosankan dan monoton. Salah satunya dengan mengkolaborasikan metode pembelajaran dan strategi pembelajaran serta kompetensi guru yang harus ditingkatkan agar dapat mengikuti pendidikan di era Society 5.0. Peranan metode dan strategi pembelajaran mana yang cocok untuk dikolaborasikan guru untuk siswa agar tertarik dalam pembelajaran dengan peran digital sehingga menunjang dalam strategi pembelajaran di era Society 5.0.

Pendidikan era Society 5.0 atau yang biasa disebut dengan pendidikan 5.0 adalah istilah umum yang digunakan oleh para pakar pendidikan untuk menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi cyber baik secara fisik maupun tidak ke dalam pembelajaran. Pembelajaran abad 21 merupakan era pembelajaran yang dicirikan dengan berkembangnya informasi secara digital.

Dalam hal belajar, minat sangat besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar. Jika seseorang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu hal, maka tidak diharapkan akan berhasil dengan baik. Minat merupakan suatu ketertarikan seseorang untuk memperhatikan atau terlibat dalam aktivitas belajar secara aktif. Guru menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa aktif (bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan pendapat). Minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada seseorang (biasanya disertai dengan perasaan senang), karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.

Strategi guru di era Society 5.0 sangat di perhatikan untuk menarik minat belajar siswa. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap suatu mata pelajaran, sudah tentu akan selalu berupaya untuk memperbaiki hasil belajarnya. Konsep era ini juga pastikan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, Dikaitkan dengan tuntutan masa depan era society 5.0 menuju generasi emas Indonesia 2045 yang bukan hanya

bersifat kompetitif tapi juga sangat terkait dengan berbagai kemajuan teknologi dan informasi maka kualitas massa, khususnya internet dan media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan. Dampak dari hal ini adalah guru bukannya satu - satunya sumber ilmu pengetahuan. Hasilnya, para siswa bisa menguasai pengetahuan yang belum dikuasai oleh guru. Oleh karena itu, tidak mengherankan pada era revolusi industri 4.0 dan society 5.0 ini, guru harus bisa menyesuaikan strategi pembelajaran dengan perkembangan zaman.

### **Daftar Pustaka**

- Achadah, A. (2019). Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Nahdhotul Ulama' Sunan Giri Kepanjen Malang. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam*, 10(2), 363. <https://doi.org/10.30739/darussalam.v10i2.379>
- Aditya, A. M., Setyadi, A. R., & Leonardho, R. (2020). Analisis Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Manazhim*, 2(1), 97–104.
- Anitah, S. (2007). Strategi pembelajaran. *Jakarta: Universitas Terbuka*.
- Ardiana, R. (2022). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.116>
- Dinna Ririn Agustina, R. P. W. (2019). Peran Pendidikan Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama di Era Society 5.0 Sebagai Penentu Kemajuan Bangsa Indonesia. *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya*, 7(2), 137. <https://doi.org/10.25273/equilibrium.v7i2.4779>
- Indramawan, A., & Hafidhoh, N. (2019). *Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Meningkatkan Semangat Belajar*.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]*, 7(1), 113–126.
- Lestiyani, P. (2020). Analisis Persepsi Civitas Akademika Terhadap Konsep Merdeka Belajar Menyongsong Era Industri 5.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian*

- Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 365.  
<https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2913>
- Muammar, M., & Suhartina, S. (2018). Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan minat belajar akidah akhlak. *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 11(2), 176–188.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Ofori, D. A., Anjarwalla, P., Mwaura, L., Jamnadass, R., Stevenson, P. C., Smith, P., Koch, W., Kukula-Koch, W., Marzec, Z., Kasperek, E., Wyszogrodzka-Koma, L., Szwerc, W., Asakawa, Y., Moradi, S., Barati, A., Khayyat, S. A., Roselin, L. S., Jaafar, F. M., Osman, C. P., ... Slaton, N. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN PERHATIAN ORANG TUA TERHADAP KESADARAN BERIBADAH SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 BALEREJO MADIUN. *Molecules*, 2(1), 1–12.
- Parwati, N. P. Y., & I Nyoman Bayu Pramatha. (2021). *STRATEGI GURU SEJARAH DALAM MENGHADAPI TANTANGAN PENDIDIKAN INDONESIA DI ERA SOCIETY 5.0*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.4661256>
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh tingkat pendidikan, perhatian orang tua, dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa indonesia siswa smk kesehatan di kota tangerang. *Pujangga: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 1(2), 31.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh minat belajar siswa dan persepsi atas upaya guru dalam memotivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Ramadhani, D. (2018). PENGARUH INTERAKSI GURU—SISWA DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP MINAT BELAJAR EKONOMI SISWA. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 7(6), 524–532.
- Renata, S. (t.t.). *PENERAPAN DASAR SOCIETY 5.0 DI BIDANG PENDIDIKAN (IMPLEMENTATION OF SOCIETY 5.0 IN EDUCATION)*.
- Risdianto, E., & Cs, M. (t.t.). *ANALISIS PENDIDIKAN INDONESIA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*.

- Sahertian, P. A., & Mataheru, F. (2008). Konsep Dasar dan Teknik Supervisi Pendidikan dalam Rangka Pengembangan Sumber Daya Manusia, Jakarta: Rineka Cipta, 2000. *Konsep Dasar dan Teknik Supervisi Pendidikan, Jakarta: Rineka Cipta.*
- Santoso, K. A. (2019). Pendidikan untuk menyambut masyarakat 5.0. Diakses dari <https://www.alinea.id/kolo/m/pendidikan-untuk-menyambut-masyarakat-5-0-b1XcI9ijL>.
- Sasikiranana, V., & Herlambang, Y. T. (t.t.). *URGENSI MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DAN TANTANGAN SOCIETY 5.0.*
- Silfia, M. (2018). *PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM MENGHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. 2.*
- Simbolon, N. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed, 1(2).*
- Soesana, A., Widyastuti, A., Subakti, H., Susanti, S. S., Brata, D. P. N., Walukow, D. S., Meirista, E., Hasan, M., Yuniwati, I., & Fauzi, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0.* Yayasan Kita Menulis.
- Tjandrawinata, R. (2016). *Industri 4.0: Revolusi Industri Abad Ini Dan Pengaruhnya Pada Bidang Kesehatan Dan Bioteknologi.* <https://doi.org/10.5281/ZENODO.49404>
- Umro, J. (t.t.). *Jurnal Al-Makrifat Vol 5, No 1, April 2020.*
- Warif, M. (2019). Strategi Guru Kelas dalam Menghadapi Peserta Didik yang Malas Belajar. *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 4(01), 38–55.*