

## **Proyeksi Masyarakat 5.0 Melalui Model Pembelajaran Berlandaskan HOTS Di Perguruan Tinggi**

Wijayanti<sup>1</sup>, Susi Yunarti<sup>2</sup>, Dian Harmaningsih<sup>3</sup>

Universitas Persada Indonesia YAI  
Jl. Diponegoro no. 74 Jakarta Pusat

E-mail : [Wijayanti21866@yahoo.co.id](mailto:Wijayanti21866@yahoo.co.id)<sup>1</sup>, [susiyunarti@gmail.com](mailto:susiyunarti@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[harmaningsihdian@gmail.com](mailto:harmaningsihdian@gmail.com)<sup>3</sup>

### **ABSTRAK**

Penulisan artikel penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perlunya pengembangan model dan metode pembelajaran yang berlandaskan HOTS di perguruan tinggi dalam rangka mempersiapkan mahasiswa agar nantinya dapat berkontribusi secara positif pada pengembangan masyarakat 5.0. Metode penelitian adalah deskriptif analitis dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap 30 mahasiswa di dua Perguruan Tinggi di Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan telah terjadi kontradiksi antara keharusan melaksanakan belajar secara daring yang menuntut keterampilan digital mahasiswa untuk lebih berkembang lagi dengan kebutuhan pengembangan HOTS. Kemampuan digital yang menjadi syarat kualitas manusia pada era industri 4.0 harus tetap dilengkapi dengan kemampuan cara berpikir yang problem solving, kritis, kreatif dan inovatif. Untuk kedepannya bisa memproyeksikan masyarakat 5.0.

**Kata kunci : Masyarakat 5.0, Model Pembelajaran, HOTS, Proyeksi**

### **ABSTRACT**

*Writing this research article aims to explain the need to develop learning models and methods based on HOTS in higher education, in order they can really contribute positively to the development of society 5.0. The research method is descriptive analytical by conducting observations and interviews with 30 students at two universities in Jakarta. The results of the study show that there was a contradiction between the necessity to carry out online learning which requires students' digital skills to be further developed, and the need for HOTS development in the learning process. Digital capabilities that are a requirement for human quality in the industrial era 4.0 must still be equipped with the ability to think, which is problem solving, critical, creatives and innovative. For the future can projection society 5.0.*

**Keyword : Society 5.0, Learning Model, HOTS, Projection**

## 1. PENDAHULUAN

Belum selesai upaya untuk mewujudkan industri 4.0 urgensi terbentuknya masyarakat 5.0 menghadang didepan mata dan tidak terhindarkan lagi. Perkembangan peradaban masyarakat di era ke-empat menuntut kesejajaran antara industri 4.0 dengan masyarakat 5.0 karena Masyarakat 5.0 adalah suatu konsep masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-centered*) dan berbasis teknologi (*technology based*), 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. Masyarakat 5.0 merupakan jawaban atas tantangan yang muncul akibat era Revolusi Industri 4.0 yang dibarengi disrupsi dengan ditandai dunia yang penuh gejolak, ketidakpastian, kompleksitas, dan ambiguitas. Masyarakat yang mampu 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.

Konsep masyarakat 5.0 sebenarnya sudah bergulir cukup lama. Konsep ini muncul dalam "*Basic Policy on Economic and Fiscal Management and Reform 2016*" yang merupakan bagian inti dari rencana strategis yang diadopsi Kabinet Jepang, Januari 2016. Masyarakat 5.0 akan menyeimbangkan pembangunan ekonomi dan menyelesaikan masalah sosial. Dalam forum ekonomi dunia dirumuskan sepuluh kemampuan yang harus dimiliki guna menghadapi *super smart society* tersebut. Tiga kemampuan tertinggi yang dibutuhkan adalah kemampuan memecahkan masalah

kompleks, berpikir kritis, dan kreativitas. Kemampuan mendengarkan secara aktif yang dibutuhkan sampai tahun 2015, diprediksi akan menghilang dari sepuluh kemampuan tersebut. (Santoso, 2019)

Merebaknya pandemi di 2019 telah mendorong sistem pembelajaran yang harus dilaksanakan secara daring untuk semua tingkatan. Memaksa kita untuk mensegerakan digitalisasi dalam proses pembelajaran. Berbagai permasalahan timbul dan menjadi *urgent* untuk segera diselesaikan terkait kebutuhan pendidikan masyarakat kita, tidak hanya menyangkut bagaimana pendidikan dapat dilaksanakan dengan baik tetapi juga apakah hasil dan capaiannya sudah sesuai dengan kebutuhan masyarakat industri 4.0, sementara bentuk masyarakat ideal yang dicitakan pada masyarakat 5.0 sudah menjadi tantangan didepan mata.

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk menggambarkan dan menjelaskan model pembelajaran yang ideal dan tepat untuk mendapatkan capaian dan hasil pendidikan yang diperlukan dalam membangun masyarakat 5.0, yaitu peradaban masyarakat teknologi dan informasi yang mengedepankan aspek kemanusiaan.

## 2. METODOLOGI

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif analitis. Pengumpulan data sebagai penunjang penulisan artikel ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara pada 30 mahasiswa selama perkuliahan di semester Ganjil 2020-2021 di dua perguruan tinggi di Jakarta. Untuk mengetahui berbagai permasalahan belajar secara daring dan mencari tahu apakah metode pembelajaran selama belajar secara daring bisa memberikan capaian maksimal hasil pembelajaran. Analisa data yang dilengkapi dengan studi literature serta komparasi dengan pembelajaran luring dilakukan untuk dapat menjelaskan bagaimana model pembelajaran yang ideal dan tepat dalam upaya mengembangkan Pendidikan masyarakat 5.0.

### 3. LANDASAN TEORI

#### Teori Perubahan Sosial

Samuel Koenig (dalam Ariefa Afianingrum, 2011: 10) menyatakan bahwa perubahan sosial adalah terjadinya modifikasi-modifikasi pada pola-pola kehidupan manusia.

Perubahan sosial dapat terjadi karena banyak faktor, salah satunya adalah karena pengaruh budaya masyarakat lain, yang dipercepat karena adanya kontak dengan masyarakat lain, perkembangan sistem Pendidikan formal kearah yang lebih baik, serta adanya orientasi masa depan dengan memperbaiki dan meningkatkan nilai kehidupannya. (Nanang Martono. 2012: 17-19) Sementara pada teori perubahan linear dijelaskan bahwa masyarakat akan senantiasa berubah dan berkembang menuju pada satu titik, dimana perubahan masyarakat bisa diarahkan dan direncanakan. (Etzioni-Halevy dan Etzioni, dalam Sunarto, 2000)

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi dalam Masyarakat 5.0 adalah upaya mencapai masyarakat berwawasan dimana ke depannya mampu memecah rasa stagnasi karena adanya percepatan teknologi dan informasi. Diharapkan masyarakat tetap dapat saling menghormati dan menghargai satu sama lain, setiap orang dapat memimpin kehidupan yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Transformasi teknologi dan nilai ini akan membantu manusia untuk menjalani kehidupan yang lebih bermakna ditengah perkembangan peradaban yang serba cepat dan canggih.

Bagaimana Masyarakat 5.0 bekerja? Dalam masyarakat informasi masa lalu (*Society 4.0*), orang akan mengakses layanan *cloud* (database) di dunia maya melalui internet untuk mencari, mengambil, dan menganalisis informasi serta data. Pada proses berikutnya, dalam Masyarakat 5.0, sejumlah besar informasi dari sensor di ruang fisik terakumulasi di dunia maya.

Selanjutnya data besar ini dianalisis oleh kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI), dan hasil analisisnya diumpankan kembali ke manusia dalam ruang fisik dengan berbagai bentuk, seperti *Drone delivery*, *Home-automation/ Smart Home*, *Smart Farming*, *Medical Care* atau *Autonomous Vehicle*. Pada babak berikutnya AI telah melebihi kemampuan manusia dibanyak hal dan proses ini membawa nilai baru bagi industri dan masyarakat dengan cara yang tidak terbayangkan sebelumnya. (Mayasari-Timesindonesia, 2019)

Tantangan dunia Pendidikan menjadi semakin kompleks dalam kontribusinya mengembangkan masyarakat 5.0 karena kita dihadapkan pada perubahan yang cepat dan non-linear. Kemajuan teknologi di era revolusi industry 4.0 berdampak pada adanya otomatisasi di semua bidang dengan lompatan besar pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi. Era VUCA (*volatility, uncertainty, Complexity dan ambiguity*) telah menggeser kemampuan utama yang dibutuhkan individu untuk survive dan berperan serta dalam masyarakat 5.0, dimana anak-anak masa depan tidak cukup hanya diinput berbagai ilmu pengetahuan tetapi juga pengembangan cara berpikir yang canggih.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa 80% mahasiswa mengalami kebosanan dengan pelaksanaan pembelajaran secara daring, karena hanya mendengarkan dosen yang berusaha memberi penjelasan berbagai materi dan beban tugas yang menumpuk. Kesempatan berdiskusi sangat minim baik dengan dosen maupun teman sekelas, karena walaupun didukung dengan teknologi komunikasi dan informasi yang cukup canggih namun tetap terdapat berbagai keterbatasan. 35% mahasiswa mengatakan excited untuk mengikuti pembelajaran daring karena sesuatu yang baru buat mereka, 65% menganggap belajar daring adalah hal yang biasa. Hambatan utama dalam pembelajaran daring adalah ketersediaan *divice* (masih cukup banyak mahasiswa yang tidak memiliki laptop) belajar daring walaupun bisa diakses menggunakan HP (*selular phone*) namun

dirasa agak kurang nyaman dan efektifitasnya, saluran internet dan kuota internet (pendapat dari 90% mahasiswa yang diwawancara). Semua mahasiswa yang diwawancara sepakat lebih menyukai kuliah secara luring karena lebih memotivasi sementara teknologi komunikasi dan informasi yang sudah sedemikian canggih lebih dimanfaatkan untuk melengkapi data dan informasi terkait penerapan ilmu yang didapatkan.

Kemampuan apakah yang dibutuhkan untuk mempersiapkan mahasiswa kita menjadi manusia-manusia yang dapat berkontribusi dan berperan aktif dalam pengembangan masyarakat 5.0, adalah cara berpikir untuk beradaptasi di masa depan, yaitu kemampuan berpikir analitis, kritis, dan kreatif, yaitu cara berpikir tingkat tinggi (HOTS: *Higher Order Thinking Skills*). Berpikir yang bukan biasa-biasa saja, tapi berpikir secara kompleks, berjenjang, dan sistematis.

Dalam proses pembelajaran dimasa pandemi ini telah terjadi kontradiktif antara keharusan melaksanakan belajar secara daring yang menuntut keterampilan digital mahasiswa untuk lebih berkembang lagi dengan kebutuhan pengembangan HOTS. Karena kemampuan HOTS ini lebih dapat dilatih dalam proses pembelajaran di kelas, yang dapat memberikan ruang kepada mahasiswa untuk menemukan konsep pengetahuan berbasis aktivitas didunia nyata dan cenderung dapat mendorong mahasiswa untuk membangun kreativitas dan berpikir kritis. Dosen bisa menerapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan HOTS, seperti *discovery learning*, *project-based learning*, *problem-based learning*, dan *inquiry learning*. Kesemua model ini merupakan model pembelajaran yang mampu melatih dan mengembangkan nalar kritis mahasiswa.

Untuk menghadapi era society 5.0 dibutuhkan adanya perubahan paradigma Pendidik, yaitu pergeseran dari peran sebagai *learning material provider* menuju pada peran sebagai fasilitator, tutor, penginspirasi dan pembelajar sejati yang memotivasi untuk mewujudkan 'merdeka belajar'. Selanjutnya untuk menjawab

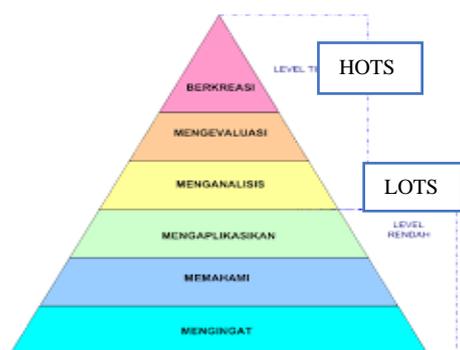
tantangan Revolusi industri 4.0 dan Masyarakat 5.0 dalam dunia pendidikan diperlukan kecakapan hidup abad 21 atau lebih dikenal dengan istilah 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration*). Yang dapat menjadi indikator keberhasilan Pendidikan adalah kemampuan 6 literasi dasar seperti literasi data yaitu kemampuan untuk membaca, analisis, dan menggunakan informasi (*big data*) di dunia digital. Kemudian literasi teknologi, memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi (*coding, artificial intelligence, machine learning, engineering principles, biotech*). Dan terakhir adalah literasi manusia yaitu *humanities*, komunikasi, & desain (Dwi Nurani, 2021)

Sri Andjani (2020), seorang mahasiswa dari perguruan tinggi ternama, melalui tulisannya di Kompasiana sepakat bahwa perlu tiga kemampuan utama untuk dapat berperan aktif dalam masyarakat 5.0 yaitu kemampuan dalam memecahkan masalah yang kompleks, kemampuan untuk bisa berpikir secara kritis, dan kemampuan untuk berkreaitivitas, dan Pendidikan bertanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan ketiga kemampuan ini. Dengan membekali anak-anak muda kita cara berpikir HOTS. Dimana menurutnya untuk bisa mengembangkan cara berpikir HOTS ini adalah melalui pengajaran yang mengenalkan dan memberikan pengalaman dan perasaan secara langsung didunia nyata.

Hasil pengamatan Suryadi (2020), melihat bahwa fakta yang diketahui bersama Institusi Pendidikan yang dikategorikan unggulan di Indonesia pun belum menerapkan sistem industri 4.0 dan society 5.0 ini. Mulai dari sistem pendidikannya, cara berinteraksi pendidik dan yang terdidik, serta pemupukan paradigma berpikir modern. Perubahan yang perlu segera untuk dilakukan adalah pendidik harus meng-upgrade kompetensi pengajaran menuju 4.0, mengembangkan kemampuan digital mahasiswa dan memanfaatkan potensinya dengan berbagai cara, baik metode, media, dan proses pembelajarannya. Pembelajaran dengan pendekatan HOTS sudah sepatutnya di

implementasikan dalam pembelajaran Pendidikan 4.0.

HOTS adalah pengembangan dari Taksonomi Bloom yaitu sebuah struktur hierarki yang mengidentifikasi keterampilan dari tingkat paling rendah ke tingkat paling tinggi. Diambil dari nama seorang peneliti yaitu Benjamin Samuel Bloom.



Gambar 1. Struktur Tingkatan Taksonomi Bloom

Sesuai standar internasional yang ditetapkan oleh OECD, TIMMS dan PISA, HOTS didefinisikan sebagai kemampuan untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan dan nilai dalam membuat penalaran dan refleksi dalam memecahkan suatu masalah, mengambil keputusan, dan mampu menciptakan sesuatu yang bersifat inovatif. (Arifin Nugroho, 2018: 16-17)

Istilah HOTS sendiri pertama kali diperkenalkan oleh Brookhart yang mendefinisikan HOTS sebagai model serta metode untuk mentransfer pengetahuan, berpikir kritis, dan memecahkan masalah. HOTS bukan sekedar model soal, tetapi juga mencakup model pembelajaran. HOTS adalah tujuan akhir yang dicapai melalui pendekatan, proses dan metode pembelajaran. (Fuaddilah Ali Sofyan, 2019: 3) Selanjutnya Lewis dan Smith (dalam Ridwan Abdullah Sani, 2019: 2) menjelaskan bahwa berpikir tingkat tinggi akan terjadi jika seseorang memiliki informasi yang disimpan dalam ingatan dan memperoleh informasi baru, kemudian menghubungkan dan menyusun serta mengembangkan informasi tersebut untuk

mencapai suatu tujuan atau memperoleh jawaban solusi yang mungkin untuk suatu situasi yang membingungkan sehingga keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) adalah mencakup berpikir kritis, berpikir kreatif, problem solving, dan membuat keputusan.

HOTS dalam pembelajaran bukan berperan sebagai sebuah metode pembelajaran melainkan lebih sebagai landasan untuk menentukan metode dan model pembelajaran yang sesuai dan tepat sehingga menghasilkan capaian pembelajaran berupa kemampuan yang tidak hanya memahami tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, menilai serta kreatif-inovatif membantu memecahkan berbagai persoalan masyarakat. Model pembelajaran seperti *Inquiry Learning*, *discovery learning*, *project-based learning*, *problem-based learning*, adalah model-model pembelajaran yang akan membuat mahasiswa terbiasa dengan HOTS.

Model pembelajaran *inquiry learning* adalah model pembelajaran yang memfasilitasi mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan, melakukan penyelidikan atau pencarian, eksperimen hingga penelitian secara mandiri untuk mendapatkan pengetahuan yang mereka butuhkan. Yang menarik dalam pembelajaran model ini adalah bila mahasiswa tidak berminat untuk bertanya maka dosen bisa melempar pertanyaan ditengah penjelasan yang diberikan sehingga memancing perdebatan dan mendorong mahasiswa untuk mengeksplor lebih jauh lagi tentang sebuah permasalahan.

Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran dengan melakukan observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferensi, sebagai *cognitive process* untuk sampai kepada *discovery* itu sendiri yaitu *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind*. Dengan memberikan stimulus dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab dengan penjelasan yang *comprehensive* atau memberikan tugas untuk mengumpulkan data dan menganalisisnya.

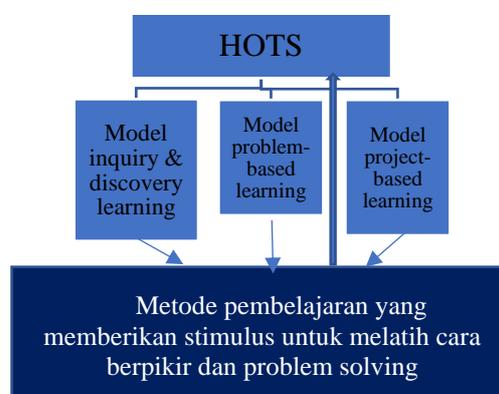
Model pembelajaran *problem-based learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan autentik, kerjasama dan menghasilkan karya serta peragaan. Untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah. (Ibrahim, 2002: 5) Dengan pendekatan pembelajaran pada masalah autentik sehingga mahasiswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inkuiri, memandirikan mahasiswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri (menurut Arends dalam Abbas, 2000:13).

Model pembelajaran *project-based learning* adalah salah satu model pembelajaran *student centered* yang menggunakan proyek atau kegiatan nyata sebagai inti pembelajaran. Dalam pembelajaran *project-based learning* mahasiswa akan melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan pengolahan informasi lainnya untuk menghasilkan berbagai bentuk belajar yang sangat dekat dengan pekerjaan nyata di lapangan.

Persoalan yang sungguh mengkhawatirkan dan memprihatinkan saat ini adalah minimnya kemampuan mahasiswa dalam mengenali *problem-problem* sosial yang ada disekitarnya. Ini terbukti ketika mereka masuk pada tugas akhir menyusun skripsi, mereka akan kebingungan menentukan masalah dan materi penelitiannya, alih-alih mencari tahu berbagai perkembangan disekitarnya mereka memilih untuk mempelajari skripsi seniornya di perpustakaan dan hasilnya sudah bisa ditebak, permasalahan yang tidak lagi *up to date*. Hal ini terjadi karena mereka tidak terbiasa diajak berdiskusi tentang berbagai permasalahan yang sedang menjadi fenomena dan harus dihadapi bersama. Tidak diberikan latihan untuk mengidentifikasi persoalan masyarakat sesuai bidangnya, kurang meng-update perkembangan berbagai permasalahan. Bahkan di era kemudahan komunikasi dan informasi seperti sekarang.

Persoalan lainnya adalah, bahkan sampai mereka ditetapkan sebagai sarjana mereka tetap belum mengetahui apa yang menjadi *passion*, minat dan tujuan hidupnya kedepan. Menyedihkan, sehingga akhirnya mereka hanya dapat mencoba melamar pekerjaan secara serabutan, *trial and error*, gambling, untung-untungan, berharap ada yang mau memperkerjakan mereka apapun jenis pekerjaannya. Dunia kerja masih sulit untuk mengidentifikasi individu yang benar-benar punya minat dan bakat yang mencerminkan kemampuan seseorang sesuai nilai kesarjanaannya.

Yang perlu segera disadari kemudian adalah dalam proses pembelajaran tidak cukup hanya menjejalkan buku dan teori kepada mahasiswa namun yang terpenting adalah memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk merasakan dan menyerap banyak pengalaman sesuai bidang ilmu yang dipelajari. Sehingga mereka dapat berhasil menjadi lulusan yang kompeten, lengkap memiliki *hard skills* dan *soft skills* sesuai yang dibutuhkan.



Gambar 2. Model Pembelajaran Berbasis HOTS

Mengacu pada model pembelajaran berbasis HOTS, dalam penerapannya HOTS tidak hanya sebagai landasan dalam menentukan metode pembelajaran melainkan juga menjadi tujuan dan indikator keberhasilan pembelajaran, yaitu mahasiswa yang terlatih mengembangkan cara berpikir yang mampu memecahkan persoalan, mengatasi kesulitan, kreatif dan inovatif. Tugas dosen adalah aktif

memberikan stimulus baik dengan mengembangkan pertanyaan-pertanyaan yang membangun pemikiran, membuka forum diskusi, menawarkan project yang inovatif sebagai tugas belajar dan pengembangan diri mahasiswa, serta mendorong mahasiswa untuk *aware* (memiliki kesadaran) dan kritis terhadap berbagai permasalahan dilingkungannya. Maka selanjutnya mahasiswa dan dosen bersama-sama adalah individu-individu yang berwawasan luas, kritis, kreatif dan inovatif.

Cara berpikir manusia yang kritis dan memiliki kesadaran terhadap lingkungannya adalah merupakan perwujudan kearifan pada diri seseorang. Cara berpikir manusia yang kritis, kreatif dan inovatif harus terus dilatih dan distimulus dengan banyak pengalaman sehingga dapat terus berkembang dengan baik. Maka dibutuhkan metode pembelajaran yang memberikan banyak kesempatan untuk terus menggali dan menambah pengalaman, serta berdiskusi untuk menambah wawasan dan membuka cara berpikir yang seluas-luasnya. Sementara untuk menumbuhkan kesadaran akan lingkungan (*awareness*) dapat dilatih dengan terus meng-update berbagai permasalahan yang berkembang di masyarakat, memahami dan mempelajarinya serta berusaha memberikan penyelesaian dan memprediksi bagaimana kedepannya.

Sesuai dengan penggambaran pada Taksonomi Bloom, kemampuan lulusan perguruan tinggi diharapkan tidak berhenti pada LOTS (*Lower Order Thinking Skills*), mengingat, memahami dan mengaplikasikan, tetapi harus dapat terus berkembang mencapai level berikutnya pada tataran HOTS (*Higher Order Thinking skills*), mampu menganalisis, mengevaluasi, menilai dan berkreasi. Dalam memproyeksikan masyarakat 5.0 sebagai *super smart society*, dimulai dengan mendorong masyarakat untuk mengembangkan dan memiliki kemampuan secara digital di berbagai bidang kehidupan sesuai kebutuhan masyarakat industry 4.0, namun tetap *smart* dalam cara berpikir,

*aware*, Kritis, kreatif dan inovatif, dimana hanya dapat diwujudkan bila setiap individu memiliki kemampuan berpikir sampai pada level HOTS.

## 5. KESIMPULAN

Ketika kemajuan teknologi adalah sebuah keniscayaan, maka hendaknya peradaban manusia adalah menuju pada kebaikan dan kesejahteraan. Dimana manusia tidak boleh kehilangan sisi kemanusiaannya. Harus dipertahankan bahwa manusialah yang menguasai teknologi bukan sebaliknya manusia dikuasai oleh teknologi. Maka pada perkembangannya manusia harus dapat mempertahankan eksistensi dirinya dengan mengembangkan cara-cara berpikir yang manusiawi, didalam upayanya terus mengembangkan peradaban dan teknologi bagi kemudahan kehidupan manusia. Proyeksi masyarakat 5.0 tidak akan lepas dari peran dunia Pendidikan yang mampu mengimplementasikan model dan metode pembelajaran yang tetap mengedepankan fungsi dan peran penting manusia di alam semesta ini. Manusia yang penuh kearifan, punya cara berpikir yang *problem solving*, kritis, kreatif dan inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariefa Afianingrum, 2011. Jurnal Perubahan Sosial dan Pendidikan, FIP.UNY
- Abbas, Nurhayati. 2000. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (ProblemBased Instruction). Program Studi Pendidikan Matematika Program pascasarjana. UNESA
- Andjani, Sri. 2020. Melalui Pendidikan persiapkan diri hadapi society-5-0. <https://www.kompasiana.com/serianjani/5ceb08faa3ccd3c0e630b44/>

Ibrahim. 2000. “Pembelajaran Berbasis Masalah”  
<http://www.wordpress.com>.

Martono, Nanang. 2012 Sosiologi Perubahan Sosial. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada

Nugroho, R. Arifin. (2018). HOTS Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi: Konsep, Pembelajaran, Penilaian, dan Soal-Soal. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia

Nurani, dwi. 2021. Menyiapkan Pendidik Profesional di Era Society 5.0  
<https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/>

Sani, Ridwan Abdullah, 2019. Pembelajaran Berbasis HOTS (Tangerang: Tira Smart).

Santoso, Kurniawan adi. Pendidikan untuk menyambut masyarakat 5.0. Senin, 11 Mar 2019 20:09 WIB

<https://www.alinea.id/kolom/pendidikan-untuk-menyambut-masyarakat-5-0-b1XcI9ijL>)