



**Aspek sosial kognitif siswa dalam mengadaptasikan teknologi di era *society* 5.0**  
(*The social cognitive aspects of students in adapting to technology in the society 5.0 era*)

Dhuhrotul Khoiriyah<sup>1</sup>, Muhammad Thohir<sup>2</sup>

<sup>1</sup> SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo, Indonesia

<sup>2</sup> UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

Corresponding author: [ria@smahangtuah2sda.sch.id](mailto:ria@smahangtuah2sda.sch.id)

**ABSTRAK**

Sosial kognitif siswa merupakan kemampuan siswa dalam berpikir dan berinteraksi dengan lingkungan sosial. Sosial kognitif dari Albert Bandura menyampaikan bahwa dengan individu mengamati sesuatu maka dia bisa melakukan hal itu ataupun memilih tidak melakukan hal itu. Dalam pembelajaran dikenal dengan istilah pembelajaran observasi. Saat ini, pembelajaran observasi tidak hanya dilakukan di lingkungan nyata melainkan juga di lingkungan maya. Hadirnya teknologi dalam teori sosial kognitif diartikan sebagai media dalam menerapkan belajar *modelling* kepada siswa. Kehadiran teknologi di era *society* 5.0 disampaikan bisa menggantikan peran seorang guru. Lantas bagaimana siswa dapat mengadaptasikan teknologi? Tujuan penelitian ini ingin mengetahui aspek sosial kognitif siswa dalam mengadaptasi teknologi di era *society* 5.0. Metode dalam penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka yakni dengan mengumpulkan data dari berbagai macam sumber literatur digital baik berupa buku, artikel, ataupun jurnal yang mendukung penelitian dengan pembatasan waktu 3 tahun terakhir (2022-2019). Dalam penelitian ini memberikan informasi baru bahwa bentuk-bentuk adaptasi teknologi di era *society* 5.0 meliputi; 1) siswa membangun kesadaran tentang pentingnya teknologi, 2) siswa mengetahui cara penggunaan teknologi dengan baik, 3) siswa memanfaatkan teknologi sebagai fleksibilitas kerja dan berpikir. Dari temuan konseptual kajian ini menawarkan informasi baru tentang rekonstruksi bentuk adaptasi yang bisa diterapkan di setiap perkembangan zaman kedepan khususnya dalam bidang pendidikan.

**Kata Kunci:** Adaptasi, era *society* 5.0, sosial kognitif

\* Corresponding Author: [ria@smahangtuah2sda.sch.id](mailto:ria@smahangtuah2sda.sch.id)

## **ABSTRACT**

*Students' social cognition refers to their ability to think and interact with the social environment. Albert Bandura's social cognitive theory states that individuals can learn and choose to perform or refrain from certain behaviors by observing others. This learning process is known as observational learning. Currently, observational learning is not only conducted in real-life settings but also in virtual environments. The presence of technology in social cognitive theory is understood as a medium for implementing modeling learning to students. The advent of technology in the Society 5.0 era is said to be capable of replacing the role of a teacher. So, how can students adapt to technology? The aim of this research is to understand the social cognitive aspects of students in adapting to technology in the Society 5.0 era. The method in this research employs a qualitative descriptive approach using a literature study method, which involves gathering data from various digital literary sources such as books, articles, and journals that support the research, with a time limitation of the last 3 years (2019-2022). This research provides new insights into the forms of technology adaptation in the Society 5.0 era, which include: 1) Students building awareness of the importance of technology, 2) the students are knowledgeable about the proper use of technology, 3) students utilizing technology for work flexibility and critical thinking. From the conceptual findings, this study offers new information about the reconstruction of adaptation forms that can be applied in every future era, particularly in the field of education.*

**Keywords:** *Adaptation, social cognition, society 5.0 era*

## **Pendahuluan**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini memiliki pengaruh yang semakin signifikan di berbagai lini kehidupan, salah satunya dari aspek pendidikan (Sianturi, 2021). Teknologi digunakan untuk memperkaya sumber belajar dan media pembelajaran guna mempermudah kegiatan belajar mengajar guru dan siswa karena pada umumnya teknologi dapat memberi manfaat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kahar et al., 2021).

Peran teknologi yang sangat terlihat dalam dunia pendidikan yakni mulai beralihnya sistem pembelajaran konvensional kepada sistem pembelajaran digital. Meski perkembangan teknologi sangat pesat, tetapi peranannya dalam dunia pendidikan masih bergesekan dengan teori-teori pembelajaran (Rahayu, 2021).

Seperti halnya teori sosial kognitif dari Albert Bandura yang menawarkan gagasan bahwa manusia belajar secara langsung dalam sebuah lingkungan sosial. Hal tersebut disampaikan ketika manusia mengamati seseorang maka dia akan memperoleh sebuah pengetahuan, keterampilan, keyakinan juga sikap yang dilakukan seseorang tersebut (Yanuardianto, 2019).

\* Corresponding Author: [ria@smahangtuah2sda.sch.id](mailto:ria@smahangtuah2sda.sch.id)

Dalam salah satu penelitian yang dilakukan oleh Rustiana (2011) menemukan bahwa jika siswa diberikan suasana interaksi yang aktif dan dinamis, maka menunjukkan kemajuan aktivitas dengan menghasilkan psikologis tertentu. Menariknya, tantangan pendidik masa kini tidak hanya melakukan kegiatan *transfer of knowledge* dan *transfer of value* di lingkungan nyata melainkan juga di lingkungan maya.

Selanjutnya, di era *society 5.0* satuan pendidikan harus mampu menjawab segala tantangan dan melakukan banyak perubahan. Era *society 5.0* gagasan Jepang dikeluarkan sebagai antisipasi adanya dinamika disrupsi akibat adanya revolusi 4.0 yang digagas Jerman karena mengakibatkan adanya ketidakpastian yang kompleks dan ambigu. Oleh karena itu, dibutuhkan paradigma pendidikan yang dalam hal ini kurikulum merdeka sebagai jawaban (Kahar et al., 2021). Setidaknya dalam situasi tersebut siswa membutuhkan tiga kemampuan diantaranya kemampuan memecahkan masalah yang kompleks, kemampuan berpikir kritis juga kemampuan kreatif. Ketiga kemampuan tersebut harus dikuatkan dan hal ini menjadi tanggung jawab bersama bagi praktisi dalam dunia pendidikan (Utami, 2019).

Kehadiran teknologi di era *society 5.0* dalam teori sosial kognitif diartikan sebagai media dalam menerapkan belajar *modelling* kepada siswa (Zuhara, 2020). Atas pertimbangan ini maka sudah saatnya untuk berkolaborasi antara *human centered* dengan *technology based* karena selain harus cakap dalam memberikan materi, seorang guru juga harus mampu menggerakkan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Dengan demikian, pendidik dapat memberikan pembelajaran bermakna kepada siswa.

Namun, pada praktiknya pembelajaran bermakna belum didapatkan siswa secara maksimal. Tidak sedikit para guru yang masih menggunakan metode dan media konvensional. Hal demikian sangat bertolak belakang dengan perkembangan teknologi lebih-lebih dalam perkembangan teknologi di era *society 5.0*. Keteringgalan ini harus secepatnya diatasi.

Penelitian terkait perkembangan teknologi di era *society 5.0* telah banyak dilakukan diantaranya oleh Utami (2019), Handayani & Muliastri (2020), Rahayu (2021), Nastiti et al. (2022), serta Indarta et al. (2022). Dari beberapa penelitian tersebut teridentifikasi bahwa riset masih bersifat global dan mayoritas terfokus dengan integrasi kurikulum. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, peneliti ingin meneliti lebih lanjut dari sisi siswa lebih khusus pada aspek sosial kognitif siswa yang merupakan objek utama dalam bidang pendidikan. Beberapa penelitian tersebut juga masih tercerai berai sehingga perlu diberikan ruang dalam *literature review*. Pada akhirnya, penelitian ini bertujuan ingin menemukan aspek sosial kognitif siswa dalam mengadaptasikan teknologi di era *society 5.0*.

## Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif yakni metode yang efektif dalam mendeskripsikan fenomena baik alamiah maupun hasil rekayasa (Dasim 2012). Adapun pendekatan dalam penelitian ini menggunakan studi pustaka (*library research*) yakni dengan mengumpulkan data dari berbagai macam sumber literatur digital baik berupa buku, artikel

\* Corresponding Author: ria@smahangtuah2sda.sch.id

ataupun jurnal yang mendukung penelitian dengan pembatasan waktu 3 tahun terakhir (2022-2019) (Adlini et al. 2022).



Gambar 1. Alur penelitian

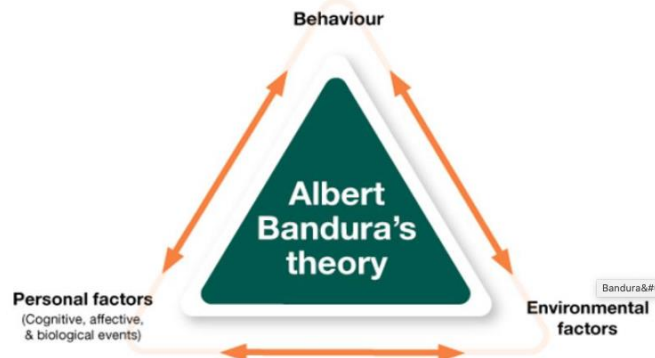
Peneliti melakukan penelusuran data dari Google Scholar. Kemudian peneliti melakukan pengunduhan dan dilanjutkan dengan membaca satu persatu referensi yang sudah ditemukan. Data yang ditemukan akan dianalisis menggunakan analisis isi (*content analyze*) yaitu analisis ilmiah mengenai suatu isi atau data karya tulis ilmiah (Prasad 2008). Analisis isi berada diantara pengamatan dan analisis dokumen yakni peneliti membuat inferensi dengan mengidentifikasi secara sistematis dan objektif karakteristik tertentu dari sebuah konten kemudian ditarik sebuah kesimpulan (Prasad 2008). Melalui analisis isi peneliti mendeskripsikan secara teratur aspek sosial kognitif siswa dalam mengadaptasikan teknologi di era *society* 5.0 sehingga, dapat diterapkan dalam proses pembelajaran secara umum.

## Hasil dan Pembahasan

### Sosial kognitif siswa

Sosial kognitif siswa diartikan sebagai kemampuan siswa dalam berpikir dan berinteraksi dengan lingkungan sosial. Sesuai dengan konsep sosial kognitif yang diperkenalkan oleh Albert Bandura, seorang doktor di bidang psikologi klinis dari University of Iowa (1941). Bandura menyampaikan bahwa sebagian besar pembelajaran individu terjadi di lingkungannya. Dengan individu itu mengamati sesuatu maka dia bisa melakukan hal itu ataupun memilih tidak melakukan hal itu (Yanuardianto, 2019).

Dalam teorinya, Bandura mengembangkan model determinasi *reciprocal* yang didalamnya terdapat tiga komponen penting, di antaranya: perilaku, kognitif, dan lingkungan. Ketiga komponen tersebut saling berinteraksi dan berpengaruh satu sama lain.



Gambar 2. Skema teori Albert Bandura

Sumber: <https://educationaltechnology.net/social-learning-theory-albert-bandura/>

\* Corresponding Author: [ria@smahangtuah2sda.sch.id](mailto:ria@smahangtuah2sda.sch.id)

Dari gambar tersebut dapat diilustrasikan interaksi antar setiap komponen sebagai berikut: ketika guru memberikan materi kepada siswa dan siswa memikirkan tentang apa yang disampaikan oleh guru tersebut diartikan bahwa lingkungan mempengaruhi kognitif. Selanjutnya bagi siswa yang tidak mengetahui maksudnya maka akan mengangkat tangan untuk bertanya mengenai hal tersebut diartikan sebagai kognitif mempengaruhi perilaku. Kemudian guru dengan sigap mengulang penjelasannya kembali secara lebih detail juga disertai praktik secara lebih konkret diartikan perilaku mempengaruhi lingkungan (Marhayati & Chandra, 2020).

Pada akhirnya, guru memberi tugas kepada siswa untuk diselesaikan diartikan lingkungan mempengaruhi kognitif-perilaku. Ketika siswa mengerjakan tugas, mereka yakin dapat mengerjakannya dengan baik diartikan perilaku mempengaruhi kognisi. Kemudian siswa memutuskan bahwa mereka suka dengan tugas tersebut dan bertanya apakah mereka boleh melanjutkan mengerjakan tugas tersebut? Kemudian mereka dibolehkan melakukannya diartikan kognitif mempengaruhi perilaku-lingkungan (Marhayati & Chandra, 2020). Adanya ilustrasi demikian, maka dalam memahami skema teori Bandura menjadi lebih mudah. Selain itu, juga membuktikan bahwa ketiga komponen dari teori Bandura saling mempengaruhi satu sama lain.

Bandura menyampaikan sebuah hipotesis bahwa perilaku, lingkungan, dan kejadian internal siswa mempengaruhi persepsi dan aksi siswa. Perilaku yang dihadirkan oleh model kemudian diperhatikan oleh siswa maka tingkah laku tersebut akan disimpan dalam bentuk kode yang kemudian terjadi pemrosesan kode simbolik dan dapat menghasilkan skema hubungan segitiga tersebut. Oleh sebab itu, proses perhatian (*attention*), pengulangan (*rehearsal*), dan penguatan (*reinforcement*) menjadi hal yang sangat penting (Yanuardianto, 2019).

Selain itu, Bandura juga menyampaikan bahwa penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang kompleks juga sangat dipengaruhi oleh unsur internal siswa, di antaranya *sense of self efficacy* dan *self-regulatory system*. Adapun *sense of self efficacy* diartikan sebagai keyakinan yang dimiliki siswa bahwa dirinya dapat menguasai pengetahuan dan keterampilan sesuai standar yang ada. Sedangkan *self-regulatory system* meliputi struktur kognitif sebagai referensi siswa dalam bertindak laku dan sub proses kognitif sebagai evaluasi serta mengatur siswa dalam bertindak laku (Yanuardianto, 2019).

Selanjutnya, hal yang menarik dalam teori sosial kognitif Bandura ialah menekankan guru sebagai *modelling* dalam menyampaikan materi. Dalam salah satu penelitian menyebutkan bahwa teknik *modelling* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa. Artinya teknik *modelling* efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi siswa (Zuhara, 2020). Di situasi saat ini kehadiran teknologi memiliki peran besar dalam pembelajaran, utamanya sebagai media *modelling*. Dengan adanya bantuan teknologi, guru dapat lebih mengkonkretkan pemahaman siswa melalui penayangan-penayangan video dalam penyampaian materinya.

Pembelajaran dengan melalui pengamatan video tersebut dikenal dengan istilah pembelajaran observasional. Menurut Bandura pembelajaran observasional dapat menggunakan

\* Corresponding Author: ria@smahangtuah2sda.sch.id

imitasi ataupun juga tidak menggunakan imitasi. Dimana imitasi diartikan sebagai salah satu faktor terjadinya proses interaksi sosial (Bali, 2017). Adapun pembelajaran observasional memerlukan empat proses utama.

Pertama, proses memperhatikan (*attentual processes*). Dalam proses ini, siswa memperhatikan dan membuat persepsi akan perilaku model secara tepat. Adapun tingkat keberhasilannya ditentukan oleh karakteristik model ataupun pengamat itu sendiri. Kedua, proses retensi (*retention processes*). Dalam proses ini siswa menyimpan *modelling* dalam ingatan secara imaginal atau mengkodekan peristiwa model kedalam kode simbolik verbal yang mudah digunakan. Terdapat cara lain untuk mengingat yakni siswa dapat membayangkan perilaku model ataupun dengan mempraktikkannya kembali. Ketiga, proses produksi. Dalam proses ini, siswa perlu menerjemahkan gambaran simbolik ke dalam tindakan yang efektif. Sedangkan guru (pengamat) memberikan umpan balik terhadap kinerja yang dilakukan siswa. Keempat, proses motivasi. Dalam proses ini, siswa akan mempraktikkan apa yang telah dipelajari namun tergantung pada motivasinya ingin melakukan hal tersebut ataupun tidak (Tarsidi, 2010).

### **Adaptasi teknologi di era *society* 5.0**

Era *society* 5.0 dikenal sebagai *era super smart society* yang digagas oleh Jepang pada tanggal 21 Januari 2019. Di era *society* 5.0 menyarankan agar semua permasalahan ataupun dinamika kehidupan masyarakat dapat diselesaikan dengan memanfaatkan teknologi, di antaranya: *Artificial Intelligence (AI)*, *Internet of Things (IoT)*, serta *virtual/ augmented reality*. Pemanfaatan beberapa teknologi tersebut diharapkan dapat melahirkan lulusan yang memiliki kualitas dan kompetensi yang siap pakai di dunia industri (Indarta et al., 2022; Kahar et al., 2021; Rahayu, 2021; Utami, 2019; Nastiti et al., 2022; Handayani & Muliastri, 2020).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pakpahan (2021) menyampaikan bahwa *Artificial Intelligence (AI)* telah terbukti memberikan manfaat yang sangat signifikan bagi kehidupan manusia seperti halnya di bidang ekonomi adanya *e-commerce*, di bidang kesehatan ada pengukur suhu, deteksi virus covid-19, dll. Namun lebih lanjut Pakpahan menyampaikan kehadiran AI selain memberikan terobosan yang inovatif teknologi juga memberikan ancaman sumber daya manusia karena saat ini sudah mulai banyak pekerjaan yang tergeser. Meski demikian ada satu hal yang tidak bisa tergantikan oleh hadirnya AI yakni emosional manusia yang meliputi rasa cinta kasih dan kepedulian terhadap sesama.

Selanjutnya, manusia dengan kemampuannya dalam menciptakan sebuah teknologi baru membuatnya mampu berpikir secara rasional. Adanya perkembangan era *society* 5.0 manusia akan menjadi pusat (*human centered*) dan nantinya akan berbasis dengan teknologi (*technology-based*) (Indarta et al., 2022). Pada akhirnya, dengan masuknya perkembangan zaman di era *society* 5.0 harus segera diupayakan adaptasi di segala bidang baik ekonomi, kesehatan, bahkan dunia pendidikan. Upaya adaptasi ini tidak hanya dilakukan seorang guru sebagai subjek utama dalam bidang pendidikan melainkan juga siswa sebagai objek utama dalam bidang pendidikan.

\* Corresponding Author: ria@smahangtuah2sda.sch.id



Saat ini, menjadi seorang guru selain dituntut memiliki kemampuan profesional dalam mengajar juga dituntut melek teknologi. Satu upaya adaptasi yang dapat dilakukan seorang guru diantaranya mengikuti pelatihan penggunaan media berbasis digital. Hal demikian sesuai dengan yang disampaikan oleh Habibah (2022) bahwa ada dua aspek penting yang dapat dilakukan sebagai upaya peningkatan kompetensi digital guru yakni mengikuti kegiatan bimtek, memperdalam secara mandiri, dan mengaktualisasikannya dalam proses pembelajaran secara berkelanjutan karena era digitalisasi akan terus dinamis.

Selaras juga dengan yang disampaikan oleh Setiawan (2018) bahwa masih diperlukannya kegiatan sosialisasi dan pelatihan bagi guru madrasah tentang penggunaan internet sebagai media informasi juga sebagai alat dalam pembuatan bahan ajar yang menarik bagi siswa. Lebih lanjut, Setiawan menyampaikan teknologi internet memberikan kemudahan bagi guru dalam menemukan sebuah informasi dalam pembuatan bahan ajar yang kemudian diolah dengan baik sehingga didapatkan bahan ajar yang sangat menarik dengan memanfaatkan multimedia dan pada akhirnya guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.

Kemudian Salsabila et al., (2023) juga menyampaikan bahwa setidaknya ada lima kompetensi yang harus dimiliki guru dalam menjawab tantangan zaman saat ini, yakni kompetensi mengajar dengan memanfaatkan teknologi, kompetensi memanfaatkan teknologi dalam membangun jiwa *entrepreneurship*, kompetensi beradaptasi dengan dunia global, kompetensi dalam berbagai penelitian, dan kompetensi sebagai konselor.

Adapun bentuk teknologi pendidikan yang paling sering digunakan di Indonesia diantaranya: pembelajaran berbasis komputer, *e-learning* (Classroom), *blended learning* (Zoom dan Google Meet), pengumpulan/ input data (Google Form). Adanya bentuk teknologi demikian guru dan siswa dapat berinteraksi melalui sistem *outing class* yakni melalui *digital platform*. Dengan demikian siswa akan menjadi lebih aktif dan harapannya dapat melahirkan siswa yang mandiri, berani, cerdas, santun serta berkompeten (Suntoro & Widoro, 2020).

Dengan demikian, dapat dipahami bersama bahwa hadirnya teknologi memberikan keringanan terhadap pekerjaan manusia, khususnya guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswanya. Namun bertolak dari kemanfaatan teknologi tersebut ditemukan adanya dampak negatif teknologi (gadget) dalam dunia pendidikan. Berikut beberapa fakta terkait penggunaan gadget di era *society* 5.0 telah ditemukan dalam beberapa penelitian, di antaranya.

Pertama, hasil penelitian yang dilakukan Sianturi (2021) menyampaikan bahwa kebiasaan bermain gadget siswa SD membuat anak asing dengan lingkungan sekitar dikarenakan anak kurang berinteraksi sosial. Anak yang seringkali menghabiskan waktunya untuk bermain *game* cenderung tidak peduli terhadap lingkungan. Kegemaran anak demikian sangat berbahaya bagi perkembangan sosial anak. Meski hasil penelitian menyebutkan bahwa orang tua memberikan gadget sebagai bentuk pengenalan teknologi lebih dini dan beranggapan dapat cepat memperluas persahabatan anak, namun dengan durasi penggunaan yang panjang dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak menjadi pribadi yang antisosial.

\* Corresponding Author: [ria@smahangtuah2sda.sch.id](mailto:ria@smahangtuah2sda.sch.id)

Keadaan berkurangnya interaksi sosial telah terbukti pada masa pandemi covid-19. Hal demikian selaras dengan penelitian Indriyani et al., (2021) bahwa diberlakukannya PSBB pada saat pandemi membuat anak mengalami keterbatasan berinteraksi sosial, anak harus terbiasa untuk mengikuti pembelajaran daring yang berfokus pada gadget. Adanya pembelajaran daring sebagian siswa mulai lebih suka menyendiri.

Kedua, hasil penelitian yang dilakukan oleh Chaidirman et al., (2019) menyampaikan bahwa penggunaan gadget dengan berlebihan membuat para remaja suku Bajo mengalami penurunan sosialisasi dan peningkatan gangguan kesehatan dikarenakan kurangnya aktivitas fisik. Sehingga Chaidirman menyampaikan sebagai solusi bagi remaja suku Bajo hendaknya diberikan edukasi terkait bahaya penggunaan gawai yang berlebihan. Penelitian lain juga dilakukan oleh Arifin (2015) menyampaikan hasil penelitiannya bahwa penggunaan gadget bagi anak dibawah usia 17 tahun menunjukkan perilaku introvert, gemar selfi, sulit berkonsentrasi dan pada dunia nyata menunjukkan perilaku antisosial, dan penyimpangan sosial.

Ketiga, berbeda dengan penggunaan gadget untuk anak usia dini dan remaja dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Jamun et al., (2019) menemukan bahwa penggunaan gadget oleh siswa SMA memiliki dampak positif karena dapat digunakan sebagai media belajar. Dengan adanya gadget siswa dapat mengakses sumber-sumber belajar. Selain itu, siswa juga dapat saling berdiskusi dengan teman melalui aplikasi WhatsApp mengenai tugas yang diberikan oleh guru. Dengan intensitas pemakaian yang relatif lebih tinggi dari tiga jam sehari disisi terdapat dampak positif juga ditemukan dampak negatif yakni siswa ketika belajar merasa terganggu apabila ada panggilan masuk dari teman atau orang lain dan pada akhirnya siswa tersebut mengabaikan kewajiban belajarnya (Harfiyanto et al., 2015).

Dari beberapa penelitian di atas maka dapat disimpulkan besarnya pengaruh positif dan negatif dari gadget di era *society* 5.0 adalah sesuai dengan tingkatan usia pemakainya. Semakin dewasa usia seseorang yang menggunakan gadget maka dia dapat mengontrol penggunaan gadget dengan lebih bijak. Hal demikian berbeda dengan anak usia dini yang cenderung bersikap eksploitatif dalam penggunaan gadget. Selain itu, panjang pendeknya durasi pemakaian gadget akan berpengaruh terhadap kemanfaatan gadget itu sendiri.

Selanjutnya, yang menjadi poin penting adalah interaksi sosial yang ditawarkan melalui jaringan internet bukanlah interaksi yang tanpa resiko. Resiko yang ada dikarenakan konten yang tersedia bisa bernilai positif juga bernilai negatif. Dalam beberapa penelitian responden mengungkapkan sebagai seseorang yang sedang mencari jati diri, rasa ingin tahu dan kebiasaan meniru hal yang baru cenderung sangat kuat. Oleh karenanya sebagai seorang siswa hendaknya pintar-pintar dalam berinteraksi sosial, baik di lingkungan nyata maupun di lingkungan maya.

Dalam penelitian Nurwati (2005) menemukan bahwa pengaruh interaksi guru dengan siswa (26,6%) dalam proses belajar dikalahkan dengan pengaruh interaksi teman sebaya yakni sebesar (27,7%). Penelitian tersebut menyarankan siswa agar dapat berinteraksi dengan baik. Hal demikian dilakukan supaya mendapat manfaat yang maksimal karena interaksi yang baik dapat mengarahkan kepada prestasi belajar yang baik pula.

\* Corresponding Author: [ria@smahangtuah2sda.sch.id](mailto:ria@smahangtuah2sda.sch.id)



Dilanjutkan dengan penelitian Pratiwi (2016) menyampaikan hal selaras yakni jika interaksi teman sebaya buruk menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku *bullying* yang tinggi. Hal demikian karena dalam penelitian ditemukan bahwa interaksi sosial teman sebaya meliputi intensitas interaksi, peran teman, keterlibatan kelompok dan sikap individu dalam penerimaan sosial individu yang lain (Widodo, 2013).

Kemudian bentuk-bentuk sosial kognitif siswa membentuk adaptasi teknologi di era *society* 5.0 yang dapat ditawarkan adalah: Pertama, siswa membangun kesadaran tentang pentingnya teknologi. Teknologi yang semakin tinggi, canggih dan hebat mempengaruhi kultur abad-21 yang ditandai dengan siswa memiliki kemampuan 4C (*Critical Thinking, Creative, Communicative* serta *Collaborative*) juga mampu berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill-HOTS*). Atas dasar tersebut, siswa membangun kesadaran dengan memahami dan mengkaji kembali makna *high tech* dan *high touch* di era *society* 5.0 yakni menikmati sebuah kemajuan teknologi yang berkembang namun tetap berpegang teguh dengan ajaran yang diperintahkan Tuhan (Utami, 2019).

Kedua, siswa mengetahui cara penggunaan teknologi dengan baik. Beragamnya kemudahan yang ditawarkan oleh kecanggihan teknologi di era *society* 5.0 mengharuskan siswa bijak dalam memilih dan memilih segala fitur-fitur yang membawa manfaat bagi kehidupan, meninggalkan dan mengabaikan fitur-fitur yang membawa kemudharatan bagi kehidupan. Selain itu, siswa juga senantiasa memperkuat pengetahuannya sehingga tidak mudah termakan informasi yang bernilai hoax. Siswa membekali diri dengan kemampuan tiga literasi dasar yakni literasi data meliputi kemampuan membaca, analisis dan menggunakan informasi (*big data*) di dunia digital. Literasi teknologi meliputi memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi (*coding, artificial intelligence, machine learning, engineering principles, biotech*). Literasi manusia meliputi *humanities*, komunikasi, dan desain (Kahar et al., 2021)

Ketiga, siswa memanfaatkan teknologi sebagai fleksibilitas kerja dan berpikir. Era *society* 5.0 merupakan era disrupsi informasi yakni adanya berbagai macam inovasi secara besar-besaran diberbagai bidang. Siswa harus mulai mencoba memanfaatkan teknologi dalam setiap aktivitasnya. Bahkan lebih dari itu, siswa yang gaya belajarnya konvensional harus segera beralih ke digital. Hal demikianlah yang dinamakan siswa berkesempatan belajar yang tidak terbatas ruang dan waktu yang kemudian dikenal dengan gagasan belajar sepanjang hayat. Pada akhirnya harapan jauh kedepan sistem pendidikan nasional dapat mewujudkan tatanan masyarakat 5.0 yakni tatanan masyarakat berbasis teknologi, *super smart*, sejahtera serta berkeadaban (Handayani & Muliastri, 2020).

### **Peluang dan tantangan mengadaptasikan teknologi era *society* 5.0 dalam proses pembelajaran**

Realisasi era *society* 5.0 memiliki tujuan menciptakan masyarakat yang *super smart*. Hal demikian merupakan perkembangan yang sangat besar dalam sejarah sejak dimulai dari era *society* 1.0 masyarakat sebagai pemburu-pengumpul, era *society* 2.0 masyarakat dalam tahap

\* Corresponding Author: ria@smahangtuah2sda.sch.id

agrarian, era *society* 3.0 masyarakat dalam tahap industri hingga era *society* 4.0 masyarakat dalam era informasi dimana *Big Data* dikumpulkan berdasarkan internet dan dikonversi menjadi tipe intelijen baru. Konsep *society* 5.0 hadir memberikan solusi berbagai permasalahan masyarakat diseluruh dunia, baik terkait kapitalisme ekonomi maupun perkembangan teknologi dengan tujuan keadilan, pemerataan, kemakmuran bersama hingga terwujud *super smart society* (Handayani and Muliastri 2020).

Dengan demikian, adanya perkembangan masif dari sistem tatanan lama ke tatanan baru pada era *society* 5.0 harus disikapi secara cepat dan tepat. Peluang dan tantangan harus dikenali lebih dini sebagai persiapan dalam menghadapi era disrupsi ini. Adapun peluang era *society* 5.0 diantaranya penduduk Indonesia didominasi oleh anak muda. Hal demikian sesuai dengan hasil sensus Badan Pusat Statistik yang menyatakan bahwa jumlah anak usia muda di Indonesia (kelahiran 1997-2012) berjumlah sebesar 27.94%. Artinya, dengan banyaknya jumlah anak muda di Indonesia sangat berpotensi dalam melakukan inovasi diberbagai bidang di Indonesia.

Selain itu, jumlah user teknologi di Indonesia belum merata seperti pada daerah 3T (Tertinggal, Terluar dan Terdepan) dimana teknologi belum masuk dan belum dikenal. Artinya, dengan pemerataan teknologi di seluruh wilayah Indonesia sangat berpotensi dalam maksimalnya penerapan era *society* 4.0 sehingga dapat mengantarkan masyarakat memasuki era *society* 5.0 yakni masyarakat yang mampu menyeimbangkan antara *technology based* juga *human centered*. Sehingga kehadiran teknologi mampu menjadi alat yang senantiasa mempermudah juga mempercepat aktivitas dalam kehidupan sehari-hari (Nastiti, Ni'mal 'abdu, and Kajian 2022).

Hal demikian telah terbukti pada masyarakat modern yang telah mengenal pemanfaatan *Internet of Things (IoT)* mereka dapat melakukan pembelian secara online tanpa harus datang ke tempat sehingga dapat memanfaatkan waktu secara efisien dan bagi penjual dapat memanfaatkan karyawan secara efisien karena pelayanan dapat dilakukan oleh beberapa karyawan saja dalam satu waktu (Kahar et al. 2021). Dalam salah satu penelitian yang dilakukan oleh Thohir et al., (2021) menemukan bahwa hampir semua responden dalam penelitiannya mengaku pernah berbelanja online. Dalam penelitiannya menyampaikan memang pada awalnya dikarenakan peralihan akibat tekanan pandemi Covid-19. Namun karena kepiawaian *e-commerce* membingkai marketingnya sehingga yang awalnya sebuah produk/jasa dibeli karena kebutuhan sekarang lebih karena dorongan *impulsive* mengikuti *life style* dan *trend* (Thohir et al., 2021).

Adanya peluang demikian diprediksikan Indonesia pada tahun 2030 mengalami badai disrupsi dimana sekitar 375 juta pekerja akan beralih profesi terutama operator manusia karena telah tergantikan oleh teknologi. Sehingga tantangan yang harus dihadapi oleh masyarakat saat ini adalah meningkatkan kualitas SDM. Fenomena terkini banyaknya pengangguran bukan karena disebabkan kurangnya lapangan pekerjaan melainkan kurangnya orang yang siap untuk bekerja. Artinya, ditemukan sebuah kesenjangan antara kualifikasi lulusan yang dihasilkan dengan kebutuhan lapangan pekerjaan. Perubahan yang cepat, ketidakpastian, keruwetan juga kebingungan (VUCA) ini paling dirasakan oleh anak muda. Sehingga perlu bagi anak muda

\* Corresponding Author: ria@smahangtuah2sda.sch.id

untuk melakukan *borderness education* dengan menyeimbangkan antara *human touch* juga *technology touch* (Kahar et al. 2021).

Selanjutnya, tantangan tersebut menjadi hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Kualifikasi lulusan sebagai produk dunia pendidikan belum mampu menghasilkan SDM yang berkualitas sehingga meski akademik sebagai dasar namun belum tentu bisa menentukan masa depan. Guru dan siswa harus senantiasa memberikan bekal keterampilan sehingga melahirkan siswa yang kreatif, inovatif, dan kompetitif global. Sesuai dengan upaya tersebut, setidaknya terdapat sembilan tren dalam dunia pendidikan yang meliputi; belajar pada waktu dan tempat yang berbeda, pembelajaran individual, variasi metode, berbasis proyek, pengalaman lapangan, interpretasi data, variasi evaluasi, keterlibatan siswa juga mentoring (Kahar et al. 2021).

Namun pada praktiknya belum tercapai secara maksimal pada semua satuan pendidikan di Indonesia. Hal demikian dikarenakan banyak ditemukan ketidakseimbangan teknologi, sarana prasarana yang belum memadai, keterbatasan SDM guru, minimnya peran orang tua, juga rendahnya literasi merupakan faktor yang menyebabkan kualifikasi lulusan setiap satuan pendidikan berbeda. Sehingga, sangat diperlukan pemerataan teknologi, *updating* sarana prasarana pembelajaran abad 21, *upskilling/reskilling* bagi guru, juga adanya sinkronisasi kurikulum yang mampu menghasilkan SDM unggul yang mampu belajar sepanjang hayat tidak terbatas ruang dan waktu. Dan pada akhirnya, adaptif perubahan tidak hanya dilakukan dari satu sumber saja melainkan semua harus ikut berbenah menuju Indonesia emas pada tahun 2045 (Handayani and Muliastri 2020).

## Kesimpulan

Sosial kognitif siswa diartikan sebagai kemampuan siswa dalam berpikir dan berinteraksi dengan lingkungan sosial. Sesuai dengan konsep sosial kognitif yang diperkenalkan oleh Albert Bandura yang menyampaikan bahwa sebagian besar pembelajaran individu terjadi dalam lingkungan sosialnya. Dengan individu itu mengamati sesuatu maka dia bisa melakukan hal itu ataupun memilih tidak melakukan hal itu. Hal tersebut dikarenakan adanya tiga komponen utama yang disampaikan Bandura dalam skema teorinya yakni: perilaku, kognitif, dan lingkungan. Bandura juga menekankan guru sebagai *modelling* dalam menyampaikan materi. Lebih dari itu, kehadiran teknologi memiliki peran penting sebagai media *modelling* dalam pembelajaran. Dengan adanya perkembangan teknologi maka manusia akan menjadi pusat (*human centered*) yang nantinya akan berbasis dengan teknologi (*technology-based*). Satu solusi yang ditawarkan adalah siswa berkolaborasi antara *human centered* dan *technology-based*. Pada akhirnya sosial kognitif siswa membentuk adaptasi teknologi di era *society 5.0* meliputi; 1) siswa membangun kesadaran tentang pentingnya teknologi, 2) siswa mengetahui cara penggunaan teknologi dengan baik, 3) siswa memanfaatkan teknologi sebagai fleksibilitas kerja dan berpikir. Penelitian ini masih terbatas pada aspek kognitif siswa dalam mengadaptasi teknologi sehingga kedepan penelitian ini memiliki peluang untuk terus dikembangkan dengan fokus di luar aspek kognitif seperti aspek afektif juga psikomotor siswa dalam mengadaptasi teknologi. Selain itu,

\* Corresponding Author: ria@smahangtuah2sda.sch.id

perkembangan teknologi yang begitu pesat, tidak dapat dipungkiri juga penelitian yang sama dapat dilakukan kembali dengan adaptasi teknologi di era *society* 6.0.

## Referensi

- Adlini, Miza Nina, Anisya Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, and Octavia Chotimah. 2022. "Metode penelitian kualitatif studi pustaka." 6(1): 974–80.
- Arifin, Zaenal. 2015. "Perilaku remaja pengguna gadget." 26(September): 287–315.
- Bali, Muhammad Mushfi El Iq. 2017. "Model interaksi sosial dalam mengelaborasi keterampilan sosial." *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan* 4(2): 211–27. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/19>.
- Chaidirman, Diah Indriastuti, Narmi. 2019. "Fenomena kecanduan penggunaan gawai ( gadget ) pada kalangan remaja suku Bajo." 2(2): 33–41.
- Dasim, Sarnawi M. 2012. "Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran sains di sekolah dasar." *Universitas Pendidikan Indonesia: repository.upi.edu* III: 78–95.
- Habibah, Maimunatun. 2022. "Pengembangan kompetensi digital guru pendidikan agama islam sekolah dasar dalam kerangka kurikulum merdeka."
- Handayani, Ni Nyoman Lisna, and Ni Ketut Erna Muliastri. 2020. "Pembelajaran era disruptif menuju era society 5.0 (Telaah perspektif pendidikan dasar)." *Prosodong Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya* 0: 1–14. <https://prosiding.iahntp.ac.id>.
- Harfiyanto, Doni, Cahyo Budi Utomo, and Tjaturahono Budi. 2015. "Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMAN 1 Semarang." *Pola interaksi sosial Siswa pengguna Gadget di SMAN 1 Semarang* 4(1): 1–5. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>.
- Indarta, Yose et al. 2022. "Relevansi kurikulum merdeka belajar dengan model pembelajaran abad 21 dalam perkembangan era society 5.0." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(2): 3011–24.
- Indriyani, Lusi, Nana Sutarna, and Yani Fitriyani. 2021. "Analisis perubahan interaksi sosial siswa sekolah dasar di masa pandemi." *Jurnal Lensa Pendas* 6(2): 47–54. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas>.
- Kahar, M. Iksan, Hairuddin Cika, Nur Afni, and Nur Eka Wahyuningsih. 2021. "Pendidikan era revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0 di masa pandemi covid 19." *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial* 2(1): 58–78.
- Marhayati, Nelly, and Pasmah Chandra. 2020. "Pendekatan kognitif sosial pada pembelajaran pendidikan agama islam social cognitive approaches in learning islamic education." 3(2): 250–70.
- Marryono Jamun, Yohannes et al. 2019. "Pengaruh penggunaan gadget terhadap pola interaksi sosial siswa SMA di kecamatan Langke Rembong." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* III(10): 1–7. <https://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd/article/view/201>.
- Muhammad Saprudin, Nurwahidin. 2021. "Implementasi metode diferensiasi dalam refleksi pembelajaran pendidikan agama Islam." *Frontiers in Neuroscience* 14(1): 1–13.
- Nastiti, Faulinda Ely, Aghni Rizqi Ni'mal 'abdu, and Jurnal Kajian. 2022. "Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era society 5.0." *Edcomtech* 5(1): 61–66.
- Nurwati, A. 2005. "Hubungan antara interaksi sosial siswa dengan prestasi belajar bahasa indonesia siswa Madrasah Ibtidaiyah se-kabupaten Gorontalo." *Panduan konseling behavioral dengan teknik self management untuk meningkatkan kerja keras siswa*

\* Corresponding Author: [ria@smahangtuah2sda.sch.id](mailto:ria@smahangtuah2sda.sch.id)

*Pengantar* (2): 1–7.

- Pakpahan, Roida. 2021. “Analisa pengaruh implementasi artificial.” 5(2): 506–13.
- Prasad, B Devi. 2008. “Content analysis: A method of social science research.CSS.” : 1–20.
- Pratiwi, Regina Putri. 2016. “Hubungan perilaku bullying dengan kemampuan interaksi sosial siswa kelas III SDN Minomartani 6 Sleman.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(5): 141–51.
- Rahayu, Komang Novita Sri. 2021. “Sinergi pendidikan menyongsong masa depan Indonesia di era society 5.0.” *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(1): 87–100.  
<https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/edukasi/article/view/1395>.
- Rustiana, Eunike R. 2011. “Efek psikologis dari pendidikan jasmani ditinjau dari teori neurosains dan teori kognitif sosial.” 1.
- Setiawan, Heri Satria. 2018. “Pelatihan guru dalam penggunaan internet of things pada Masdarsah Darussa’adah.” 9(2): 167–76.
- Sianturi, Yohana R. U. 2021. “Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar.” *Jurnal Kewarganegaraan* 5(1): 276–84.
- Sugeng Widodo, Agustinus. 2013. “Harga diri dan interaksi sosial ditinjau dari status sosial ekonomi orang tua.” *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia* 2(2): 131–38.
- Suntoro, Ranu, and Hendro Widoro. 2020. “Internalisasi nilai merdeka belajar dalam pembelajaran PAI di masa pandemi covid-19.” *Mudarrisuna* 10(2): 143–65.  
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/7343>.
- Tarsidi, Didi. 2010. “Teori kognitif sosial Albert Bandura.”
- Thohir, Muhammad, Aprilia Indah Sari, and Erhasah Nuril Aini. 2021. “Konsumerisme dan e-commerce: Perilaku konsumen online saat pandemi dalam tinjauan pendidikan ekonomi Islam.” XII.
- Unik Hanifah Salsabila, Desti Meliana Ramandhani, Risma Ayunissa, Anisa Qurratu A’yun, Halimatus Sadiyah. 2023. “Peran teknologi dalam mengembangkan kreativitas guru pendidikan agama Islam di era merdeka belajar.”
- Utami, Rizka. 2019. “Integrasi kurikulum di Indonesia dalam menghadapi era society 5.0.” *Jurnal FTIK*: 213–18.
- Yanuardianto, Elga. 2019. “Teori kognitif sosial Albert Bandura.” 01(02): 94–111.
- Zuhara, Evi. 2020. “Efektivitas konseling kelompok dengan teknik modeling untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.” *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling* 6(1): 41.

\* Corresponding Author: [ria@smahangtuah2sda.sch.id](mailto:ria@smahangtuah2sda.sch.id)