

PELATIHAN KOLABORASI PENDIDIK DI ERA SOCIETY 5.0 DI SMA NEGERI 10 PANGKEP

Syamsu A Kamaruddin¹, Hasruddin Nur², Amrah³

^{1,3} Universitas Negeri Makassar

² Universitas Sawerigading Makassar

Email: syamsukamaruddin@gmail.com, asrul23.23.a2@gmail.com, amrah@unm.ac.id

Abstrak

Proses Pendidikan di Indonesia setiap tahunnya berkembang begitu cepat dan itu sangat dirasakan oleh para tenaga pendidik. Berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin ingin menemukan hal yang baru membuat dunia Pendidikan berkembang dengan pesat. Era industry 4.0 begitu cepat kita capai dan sekarang proses Pendidikan di Indonesia sudah memasuki masa Era Revolusi Industri 5.0. Guru memiliki peran central yang begitu penting dalam proses pengembangan Pendidikan di era yang begitu canggih saat ini. Penguasaan teknologi dan peningkatan kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM) pada era society 5.0 ini memang tidak dapat dipisahkan, sehingga menjadi salah satu pemenuhan unsur kompetensi dalam mendidik. Dalam setiap implementasi pembelajaran era society 5.0, kemampuan SDM harus dapat ditingkatkan baik dalam kemampuan berpikir kritis, bernalar, kreatif, komunikatif, kolaboratif, dan memiliki kemampuan problem solving sehingga sistem pembelajaran berbasis teknologi dan ilmu sosial dapat diintegrasikan. Pada proses pengabdian yang dilaksanakan di SMA 10 Pangkep proses atau pola yang digunakan mendapatkan hasil seperti berikut Pertama, penyediaan akses pendidikan yang lebih luas. Society 5.0 memungkinkan akses pendidikan yang lebih luas dan inklusif melalui penggunaan teknologi digital. Dengan teknologi seperti *e-learning*, video konferensi, dan platform pembelajaran online, individu dapat memperoleh pendidikan dari mana saja dan kapan saja, Kedua, pengembangan kurikulum yang relevan. Society 5.0 mempengaruhi pengembangan kurikulum dengan menekankan pada keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan perkembangan teknologi dan pasar kerja. Pendidikan diarahkan untuk mempersiapkan individu dengan keterampilan digital, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kolaborasi. Ketiga, metode pembelajaran yang inovatif. Society 5.0 mendorong penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Contohnya termasuk penggunaan ai dalam personalisasi pembelajaran, *augmented reality* (ar) dan *virtual reality* (vr) untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran, serta penggunaan simulasi dan game edukatif. Keempat, koneksi dengan dunia nyata. Society 5.0 mempromosikan koneksi pendidikan dengan dunia nyata melalui kolaborasi antara lembaga pendidikan, industri, dan komunitas. Pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, kewirausahaan, dan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Kolaborasi, Pendidikan, *era society 5.0*.

Abstract

The education process in Indonesia is developing so rapidly every year and it is really felt by educators. The development of technology and science that increasingly wants to find new things makes the world of education develop rapidly. The era of industry 4.0 we have achieved so quickly and now the education process in Indonesia has entered the Industrial Revolution Era 5.0. Teachers have a central role that is so important in the process of developing education in this sophisticated era. Mastery of technology and improving the ability of Human Resources (HR) in the era of society 5.0 cannot be separated, so that it becomes one of the fulfillment of competency elements in educating. In every implementation of learning in the era of society 5.0, HR capabilities must be improved both in critical thinking skills, reasoning, creativity, communication, collaboration, and having problem solving skills so that technology-based learning systems and social sciences can be integrated. In the community service process carried out at SMA 10 Pangkep, the process or pattern used got the following results. First, providing wider access to education. Society 5.0 enables wider and more inclusive access to education through the use of digital technology. With technologies such as e-learning, video conferencing, and online learning platforms, individuals can gain education from anywhere and at any time. Second, relevant curriculum development. Society 5.0 influences curriculum development by emphasizing skills and knowledge that are relevant to technological developments and the job market. Education is directed to prepare individuals with digital skills, creativity, critical thinking skills, and collaboration. Third, innovative learning methods. Society 5.0 encourages the use of innovative and technology-based learning methods. Examples include the use of AI in personalized learning, augmented reality (AR) and virtual reality (VR) to enhance the learning experience, and the use of simulations and educational games. Fourth, real-world connections. Society 5.0 promotes the connection of education to the real world through collaboration between educational institutions, industry, and communities. Education focuses not only on mastering knowledge, but also on developing social skills, entrepreneurship, and problem solving that are relevant to everyday life.

Keywords: Collaboration, Education, society 5.0 era.

PENDAHULUAN

Kolaborasi dalam pendidikan adalah kerja sama antara berbagai pihak yang terlibat di dalamnya, termasuk guru, siswa, orang tua, sekolah, institusi lainnya atau bahkan komunitas lokal. Tujuannya adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan memaksimalkan potensi setiap individu. Dalam *era society 5.0* seperti sekarang ini, pengetahuan dapat dengan mudah diakses melalui internet. Oleh karena itu, penting bagi para pelaku pendidikan untuk berkolaborasi agar para siswa dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan abad ke-21 seperti pemecahan masalah kompleks dan kepemimpinan kolaboratif. Selain itu, kolaborasi juga memungkinkan integrasi lintas disiplin ilmu. Misalnya penggabungan matematika dengan seni atau sains dengan musik. Dengan melakukan hal ini secara efektif akan memberikan pengalaman belajar yang lebih holistik dan mendalam bagi siswa.

Melihat beberapa contoh sukses dari kolaborasi dalam dunia pendidikan bisa menjadi inspirasi bagi kita semua. Salah satunya adalah program "Pendidikan Karakter" yang dilakukan oleh bekerjasama antara sekolah-sekolah dan keluarga di Jepang. Program ini bertujuan untuk membentuk karakter yang kuat pada siswa melalui pendekatan kolaboratif yang melibatkan semua pihak yang terlibat dalam pendidikan. Peserta didik pun tak luput dari tantangan yang ada, seperti teknologi yang dijadikan sebagai alat pembelajaran, dimana bagi sebagian peserta didik yang tidak memiliki akses hal tersebut menjadi hambatan dalam pembelajaran. Overload informasi juga menjadi tantangan bagi peserta didik karena dapat membuat mereka kewalahan dan kesulitan untuk fokus pada pembelajaran yang penting.

Kolaborasi menurut Rahardjo (2010:222) merupakan konsep relasi antara organisasi, relasi antar pemerintah, aliansi strategik dan networks multi organisasi. Kolaborasi membahas Kerjasama dua atau lebih stake holder untuk mengelola sumber daya yang sama, yang sulit dicapai bila dilakukan secara individual. Dijelaskan lebih lanjut oleh Rahardjo (2010:232) bahwa kolaborasi berkaitan dengan adanya aransemen Kerjasama yang jelas, kepercayaan yang diimbangi dengan komitmen, struktur dan kapasitas kelembagaan. Perencanaan strategi yang terkonsentrasi pada kerja sama merupakan perencanaan strategi yang berfokus kepada kolaborasi proses pembelajaran, pola kemitraan dan sistem informasi terkait komunikasi dan distribusi informasi berdasarkan Cisco Enterprise, dimana tujuan akhirnya adalah untuk membuat proses perencanaan strategi kolaborasi universitas sehingga output yang dihasilkan adalah rencana strategis guna mengoptimalkan kerja sama. Menurut Leydesdorff (2013), munculnya Triple Helix model disebabkan beberapa perkembangan dunia yang terjadi secara bersamaan. Pertama, interkoneksi yang semakin kuat antara institusi penghasil pengetahuan dan para pengguna pengetahuan. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya para industriawan dan ilmuwan bekerja sama melakukan prioritas penelitian yang akan dilakukan. Sehingga terjadilah transfer pengetahuan dan teknologi sebagai hasil produksi pengetahuan dari para ilmuwan yang bekerja di perguruan tinggi ke industri. Kedua, semakin masifnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti internet, metamorfosa komputer kotak ke komputer jinjing (laptop) dan telephone genggam ke handphone, membuat pengetahuan mudah diperoleh dari

sumber manapun. Ketiga, cepatnya tumbuh kembang teknologi informasi dan komunikasi memiliki konsekuensi logisnya terjadinya perubahan bentuk koordinasi antara perguruan tinggi, pemerintah, dan industri dari vertikal ke lateral yang memangkas rumitnya birokrasi, sehingga seiring waktu ketiganya semakin padu.

Sementara itu, Menristek Prof. Dr. Bambang Brodjonegoro menyampaikan bahwa Kerjasama inovasi perguruan tinggi dan industri sudah menjadi keharusan saat ini. (kompas.com, 2020) Berdasarkan perumusan masalah maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana Strategi kolaboratif antara perguruan tinggi dengan dunia industri.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis Implementasi program Kolaborasi antara perguruan tinggi dengan dunia industri.

Melihat dari gambaran diatas maka dianggap perlu untuk melakukan sebuah perluasan informasi tentang pentingnya lembaga Pendidikan melakukan sebuah kolaborasi dalam memajukan dunia Pendidikan khususnya yang ada di sekolah SMA 10 Pangkep. Tidak bisa dipungkiri bahwa keberagaman adalah fakta sosial, dimana latar belakang peserta didik, guru dan stakeholder melekat dalam keseharian. Identifikasi awal terhadap permasalahan yang dihadapi oleh mitra yakni Guru SMA 10 Pangkep tahun ajaran 2023/2024 adalah sebagai berikut:

1. Kurang pemahannya para guru tentang perkembangan bentuk kolaborasi Pendidikan di era society 5.0
2. Minimnya panduan bagi para guru tentang kolaborasi Pendidikan di era society 5.0
3. Masih kurangnya Kebutuhan atau sarana dan prasarana para guru tentang perkembangan kolaborasi Pendidikan di era society 5.0 pasca pandemi covid 19 beberapa wakt yang lalu.

Setelah melihat dan menganalisis kondisi tersebut, maka tim pengabdian kepada masyarakat dari beberapa dosen melihat ada beberapa hal yang harus di berikan pemahaman kepada para guru di SMA 10 Pangkep. Dengan memberikan bentuk pelatihan Pengembangan Profesi Guru Di Era Society 5.0. Dari pelatihan tersebut diharapkan dapat memudahkan para guru dalam memberikan pembelajaran dan bisa lebih mengembangkan bentuk dari proses Pendidikan yang semakin berkembang.

METODE

Metode yang digunakan sebagai solusi permasalahan dalam kegiatan PKM ini berupa Pelatihan Kolaborasi Pendidik Di Era Society 5.0 SMA 10 Pangkep. Kegiatan pelatihan diawali dengan pemberian materi tentang konsep tentang bentuk dari pengembangan profesi guru dalam melakukan kolaborasi pada proses pembelajaran di Era Society 5.0 yang semakin maju dan terus berkembang. Hal ini tidak terlepas untuk

bisa meningkatkan dan memberikan pemahaman kepada para peserta didik tentang bentuk perubahan sosial. Pada kegiatan selanjutnya memberikan materi dan tutorial tentang proses pembelajaran di Era Society 5.0 serta peningkatan mutu dalam dunia Pendidikan. Berdasarkan uraian pada analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra maka solusi yang ditawarkan adalah sebagai berikut:

- 1) Pemberian pemahaman tentang konsep sebuah kolaborasi dalam dunia pendidikan di era society 5.0 bagi guru-guru SMA 10 Pangkep
- 2) Memberikan pemahaman tentang implementasi bentuk sebuah kolaborasi dalam dunia pendidikan di era society 5.0 untuk para guru SMA 10 Pangkep
- 3) Memberikan sosialisasi pedoman penyelenggaraan kolaborasi dalam dunia pendidikan di era society 5.0 untuk para guru SMA 10 Pangkep
- 4) Melakukan penandatanganan komitmen pelaksanaan kolaborasi dalam dunia untuk para guru bersama kepala sekolah di SMA 10 Pangkep
- 5) Melalui pemberian pemahaman dan sosialisasi ini maka diharapkan para guru khususnya di SMA 10 Pangkep bisa memahami secara komprehensif terkait bentuk kolaborasi dalam dunia Pendidikan di era society 5.0. Dari pemahaman itu juga sehingga bisa memiliki komitmen untuk mendorong dan memajukan Pendidikan yang ada di SMA 10 Pangkep

Luaran yang dihasilkan dalam kegiatan ini adalah Memberikan pahamiannya para guru tentang perkembangan Pendidikan menuju era 5.0. Selanjutnya memberikan panduan bagi para guru tentang perkembangan Pendidikan menuju era 5.0, memberikan Kebutuhan para guru tentang perkembangan Pendidikan menuju era 5.0 pasca pandemi covid 19 beberapa waktu yang lalu. Evaluasi keberhasilan dalam kegiatan pelatihan ini dilakukan setelah masing-masing sesi pelatihan dan pada akhir kegiatan. Setiap sesi pelatihan akan dilakukan evaluasi kemudian dilakukan evaluasi materi secara keseluruhan diakhir kegiatan. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon positif dan para peserta melalui bentuk evaluasi yang telah di berikan dan serta bentuk diskusi yang dilakukan selama proses kegiatan. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai media untuk mencerdaskan peserta didik sehingga guru bisa lebih berkreasi dalam mengembangkan konsep pembelajaran yang sesuai dengan bentuk perkembangan Pendidikan di *era society 5.0*. Di sisa lain, dengan adanya bentuk Pengembangan Profesionalisme Guru di *era Society 5.0* mampu berkolaborasi dalam mengembangkan karir dan kinerja seorang guru dalam mencapai tujuan Pendidikan.

HASIL

Berkembangnya zaman yang semakin canggih telah memberitahu kita mengenai penyesuaian diri dan meningkatkan pembelajaran dengan mengkaitkannya dengan apa yang sedang berkembang di zaman tersebut. Peningkatan pendidikan dapat terjadi secara efektif yang dapat dimulai dengan meningkatkan kualitas dari guru serta mengetahui tantangan yang akan di hadapi oleh guru, sehingga guru dapat mempersiapkan diri dalam berubah yang terjadi. Perubahan teknologi, sosial, dan lingkungan sedang terjadi secara global membuat seorang pendidik atau guru perlu meningkatkan keterampilan dan kualitas agar dapat menyesuaikan diri serta memberikan edukasi efisien terhadap peserta didik. Melihat kurangnya beberapa kategori pendidikan di Indonesia membuat peran guru sangat penting untuk ditingkatkan. Adanya bukti yang menjelaskan mengenai kekurangan pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, dimana pada kategori membaca, matematika, dan sains dinyatakan bahwa siswa berada di bawah kompetensi minimum. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi yaitu, menggunakan media digital yang berlebihan. Negara Indonesia termasuk kedalam negara dengan pengguna terbanyak dalam penggunaan internet dalam waktu yang panjang. Hal yang perlu diluruskan mengenai bagaimana penggunaan internet tersebut mengarah kedalam hal positif yang memberikan dampak secara langsung maupun tidak langsung karena jika penggunaan media digital tidak dibenarkan akan memicu kesalahan yang berdampak buruk. Dengan begitu teknologi harus dikembangkan dan dimanfaatkan dengan baik.



Teknologi harus dapat membantu guru untuk berkembang dengan lebih mudah dalam skala besar, teknologi harus mendukung ekosistem perubahan yang lebih besar, dan tidak ditujukan untuk menggantikan interaksi manusia. Dengan adanya teknologi dampak yang dapat diberikan yaitu mengurangi kompleksitas, meningkatkan efisiensi, menambah inspirasi, dan pendekatan yang customized. Pengembangan teknologi juga tidak luput dengan peran penting seorang guru dalam pembelajaran di era saat ini. Terkhusus untuk di SMA 10 Pangkep, peran sebuah teknologi begitu sangat menunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kemajuan teknologi dan adanya aturan yang ada di Kurikulum Merdeka yang ada

saat ini, mengharuskan para guru untuk bisa aktif dan harus paham tentang pembelajaran yang berbasis teknologi. Dalam proses Pendidikan yang ada di SMA 10 Pangkep, seperti apa yang terjadi bahwa peran seorang pendidik akan memberikan dampak kepada bagaimana peserta didik berkembang. Seorang pendidik tentunya perlu mengembangkan kualitas diri untuk memberikan edukasi yang terbaru serta efektif. Perkembangan teknologi di era saat ini merupakan tahap dimana seorang pendidik dapat mengembangkan dan menghubungkan antara pengetahuannya dengan teknologi. Berikut ini bentuk peran penting guru dalam pembelajaran di era *society 5.0* di SMA 10 Pangkep, diantaranya:

1. Motivator (memberikan semangat, psiko sosial siswa, harapan, dan keinginan)
2. Konselor (teman diskusi, nasehat, dan perbaikan)
3. Fasilitator (layanan belajar untuk lebih efisien dan efektif)
4. Mentor (melatih, membimbing, dan mengajar)
5. Asesor (penilaian, evaluasi, dan *feedback*)
6. Inovator (Penemuan, strategi, model, dan media pembelajaran baru)
7. Kolaborator (bersama orang tua, masyarakat, dan pemangku kepentingan lain dalam pemberdayaan ekosistem pembelajaran)
8. Inspirator (menginspirasi gagasan, dan inisiasi)



Selain itu pula dalam membentuk pribadi seorang guru di era *Society 5.0* harus ada bentuk karakter yang dimiliki. Berdasarkan peran seorang pendidik atau guru yang dapat menyesuaikan dengan pembelajaran di era *society 5.0*, seorang pendidik dapat dinyatakan telah menjadi pendidik di era *society 5.0* jika telah memenuhi ciri-ciri berikut ini:

1. Dapat menyesuaikan diri
2. Dapat mengambil resiko yang telah dipertimbangkan, dan inovatif
3. Dapat berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif
4. Dapat menjadi model teladan yang menjadi inspiratif bagi peserta didik
5. Memiliki kepemimpinan dalam pembelajaran
6. Mempunyai visi, dan komitmen
7. Dapat mengakses web
8. Memiliki keterampilan yang kreatif dan ketertarikan dengan publikasi
9. Dapat mengelola informasi dan digital literasi
10. Dapat berpikir pedagogis
11. Dapat Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif
12. Dapat membangun paradigma baru
13. Dapat melakukan pekerjaan di rumah secara efektif atau *work from home* (WFH).

Dari uraian tersebut bisa kita simpulkan bahwa Perkembangan dan peningkatan pendidikan di Indonesia dapat diawali dari seorang pendidik yang berkualitas dan dapat menyesuaikan diri dengan beragam situasi dalam satunya kemajuan teknologi yang semakin canggih apa lagi dalam menghadapi *era society 5.0*. Guru berkualitas yang diharapkan bagi negara Indonesia yaitu guru yang mampu memahami akan tugas dan perannya dengan baik dan benar, menjadi pengajar dan pembelajar, dapat mengikuti kemajuan zaman, proses kreatif, inovatif dalam memanfaatkan sumber/media belajar, memiliki spiritual yang tinggi, mampu menjadi pemimpin pembelajaran, mengarahkan, mengendalikan, mengawasi, mengorganisasi, dan mendorong partisipasi. Perjuangan seorang guru dalam mendidik siswa merupakan bagian dari meningkatkan pendidikan di Indonesia yang patut untuk dihargai dan diberikan fasilitas dalam mempermudah mendidik generasi muda Indonesia.

DISKUSI

Banyak tantangan dan perubahan yang harus dilakukan di era *society 5.0* ini. Termasuk yang harus dilakukan oleh satuan pendidikan sebagai gerbang utama dalam mempersiapkan SDM unggul. Era *super smart society (society 5.0)* sendiri diperkenalkan oleh Pemerintah Jepang pada tahun 2019, yang dibuat sebagai antisipasi dari gejolak disrupsi akibat revolusi industri 4.0, yang menyebabkan ketidakpastian yang kompleks dan ambigu (VUCA). Dikhawatirkan invansi tersebut dapat menggerus nilai-nilai karakter kemanusiaan yang dipertahankan selama ini. Dalam menghadapi era *society 5.0*, dunia pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas SDM. Selain pendidikan beberapa elemen dan pemangku kepentingan seperti pemerintah, Organisasi Masyarakat (Ormas) dan seluruh masyarakat juga turut andil dalam menyambut era *society 5.0* mendatang. “Untuk menghadapi

era society 5.0 ini satuan pendidikan pun dibutuhkan adanya perubahan paradigma pendidikan. Diantaranya pendidik meminimalkan peran sebagai *learning material provider*, pendidik menjadi penginspirasi bagi tumbuhnya kreativitas peserta didik.

“Selain itu dalam melaksanakan merdeka belajar diperlukan manajemen tata kelola dari semua unsur, baik pemerintah daerah, swasta (industri dll), kepala sekolah, guru dan masyarakat. Melalui manajemen berbasis sekolah diperlukan jiwa kepemimpinan seorang kepala sekolah yang berkolaborasi dengan pemerintah daerah dan masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolahnya. Untuk peningkatan sumber daya manusia, baik guru maupun kepala sekolah, diperlukan pembinaan baik lokal maupun internasional yang berkelanjutan sehingga mampu menjawab tantangan dunia industry atau menghadapi era revolusi industry 4.0 dan society 5.0. Dalam menghadapi *era society* ada dua hal yang harus dilakukan yaitu adaptasi dan kompetensi. Pendidik juga harus memiliki kecakapan hidup abad 21 yaitu memiliki kemampuan *leadership, digital literacy, communication, emotional intelligence, entrepreneurship, global citizenship, team working* dan *problem solving*. Tenaga pendidik di abad *society 5.0 ini harus* menjadi guru penggerak yang mengutamakan murid dibandingkan dirinya, inisiatif untuk melakukan perubahan pada muridnya, mengambil tindakan tanpa disuruh, terus berinovasi serta keberpihakan kepada murid.

Pendidikan adalah pilar utama dalam membentuk masa depan generasi muda. Namun, dengan perkembangan teknologi yang pesat dan perubahan sosial yang terjadi, pendekatan konvensional terhadap pendidikan sudah tidak lagi relevan. Untuk menghadapi tantangan ini, diperlukan paradigma baru dalam dunia pendidikan - kolaborasi. Kolaborasi dalam pendidikan adalah kerja sama antara berbagai pihak yang terlibat di dalamnya, termasuk guru, siswa, orang tua, sekolah, institusi lainnya atau bahkan komunitas lokal. Tujuannya adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan memaksimalkan potensi setiap individu.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari revolusi pendidikan di era Society 5.0 adalah bahwa teknologi telah membawa perubahan besar dalam cara di SMA 10 Pangkep kita belajar dan mengajar. Pembelajaran berbasis teknologi memberikan peluang yang lebih luas dan memungkinkan akses pendidikan yang lebih terjangkau. Namun, tantangan juga muncul dalam hal adaptasi terhadap teknologi dan memastikan bahwa siswa tetap terlibat dan terhubung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidikan harus mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dan peluang yang ada di era ini dengan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk bekerja dengan teknologi, serta memperhatikan aspek sosial dan emosional para peserta didik. Pendidikan diarahkan untuk mempersiapkan individu dengan keterampilan digital, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kolaborasi. Ketiga, metode pembelajaran yang inovatif. Society 5.0 mendorong penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Contohnya termasuk penggunaan ai dalam personalisasi pembelajaran, *augmented reality (ar)* dan *virtual reality (vr)* untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran, serta penggunaan simulasi dan game edukatif. Keempat, koneksi dengan dunia nyata. Society

5.0 mempromosikan koneksi pendidikan dengan dunia nyata melalui kolaborasi antara lembaga pendidikan, industri, dan komunitas. Pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, kewirausahaan, dan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS



Terima Kasih kepada seluruh lapisan yang terlibat langsung dalam proses pengabdian kepada Masyarakat ini. Bapak Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberi amanah kepada Tim PKM untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Ketua Lembaga Pengabdian UNM Makassar atas kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan pengabdian. Para peserta sosialisasi Pelatihan Kolaborasi Pendidik Di Era Society 5.0 di SMA Negeri 10 Pangkep dan Seluruh pihak yang telah berpartisipasi dan mendukung pelaksanaan PKM pengabdian. Semoga Allah SWT. memberikan ampunan, melimpahkan rahmat, dan mencurahkan karuniaNya serta melipatgandakan pahala amal kebajikan semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama proses penyelesaian pengabdian ini.

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini, telah di publis di media online pada link: <https://www.sman10pangkep.sch.id/2024/05/universitas-negeri-makassar-dan-sma.html>

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmita, Rahardjo. 2010. *Pembangunan Kawasan dan Tata Ruang*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society. *Japan Spotlight Journal*, 47, 47–50. Retrieved from <https://www.jef.or.jp/journal/>.
- Furqon. (2015). *Etnopedagogi : Pendekatan Pendidikan Berbudaya dan Membudayakan*. Makalah Seminar Internasional. FPIPS Universitas Lambung Mangkurat.
- Leydesdorff dan Etzkowitz. (2001). *The Transformation University-Industry-and Government Relations*. *Electronic Journal of Sociology*
- Rahman, Fatur. 2019. Society 5.0: Konsep Peradaban Masa Depan, diakses 12 Mei 2022; tersedia pada :<https://medium.com/hmif-itb/society-5-0-konsep-peradabanmasa-epand1b29ebbac9e>.
- Ria, Desi Rosa. (2020). Guru Kreatif di Era Society 5.0. (<https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/3941/3666>. diunduh Jumat, 31 Mei 2022).
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/menyiapkan-pendidik-profesional-di-era-society-50>.
- <http://hotnewsbatam.com/2019/02/19/society-5-0-solusi-masa-depan-dunia/>.
- http://sriamadhani2804.blogspot.co.id/2013/05/rancangan-pembelajaran-modelassure_9182.html
- Kompas.com,<https://edukasi.kompas.com/read/2020/10/16/081247371/pentingnya-kolaborasi-inovasiperguruan-tinggi-dengan-industri?page=all>.