



## Trend Pengajaran Bahasa Asing dalam Menghadapi Smart Society 5.0

**Syukur Saud<sup>1</sup>, Nur Aeni<sup>2</sup>, Chaerul Fadlan Saud<sup>3</sup>**

Universitas Negeri Makassar  
Email: syukur.saud@unm.ac.id

**Abstrak.** Society 5.0 merupakan hasil penyempurnaan dari revolusi 4.0. Peran instrument di Universitas merupakan penyanggah utama guna menghasilkan SDM yang mumpuni dalam melancarkan roda pariwisata di negeri ini. Penelitian ini akan menggunakan desain penelitian mixed metod, yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif serta eksplorasi merupakan bagian dari penelitian ini. Pendekatan kuantitatif berupa tindakan kelas selama 2 siklus pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, web-based learning sebagai wujud dari penerapan tren dalam pengajaran menjadi alat yang paling populer untuk berkomunikasi dan melakukan edukasi melalui layar dengan tetap menjaga jarak social di Era generasi Z ini. Penggunaan trend dalam Pendidikan sekarang telah menjadi kebutuhan peradaban sebagai akibat dari pandemi COVID-19. Temuan survei ini menunjukkan bahwa 75% mahasiswa menyatakan bahwa mereka merasa sangat nyaman saat mereka belajar dengan adanya tren dalam pengajaran. Selain itu, mahasiswa sebanyak 87.6 % berpendapat bahwa Penggunaan web-based learning (bamboozle, secret door, nearpod) memotivasi peserta untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas, memberikan umpan balik, diskusi, dan berbagi ide. Bamboozle, Secret Door, dan Nearpod dalam pengajaran bahasa asing dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran siswa, keterlibatan mereka dalam kelas, dan persiapan mereka untuk menghadapi era Smart Society 5.0.

**Kata Kunci:** Trends, Smart Society, Industry 5.0

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang kian hari semakin pesat membawa dampak yang signifikan terhadap seluruh aspek kehidupan manusia. Baik dalam lini kesehatan, informasi dan komunikasi, pembangunan, hingga pendidikan. Dewasa ini, perkembangan teknologi yang tidak dapat dibendung memunculkan gagasan baru yang disebut *Society 5.0* yang dirumuskan oleh negara Jepang. Gagasan yang diusung dalam *Society 5.0* memberikan kemungkinan untuk melakukan aktivitas dan menggunakan ilmu pengetahuan berbasis modern (*AI*, robot, dan *IoT*), dengan penggabungan *cyberspace* and *phisical space*, untuk tujuan yang tak lain untuk memberikan efisiensi dan efektivitas yang lebih baik dari aktivitas yang dilakukan dengan *humanity* sebagai tujuan idelanya.

Gagasan *Society 5.0* ini merupakan resolusi dari revolusi industri 4.0 atau Industrial Revolution (IR) 4.0. Shwab (2016) menjelaskan perubahan revolusi industri merupakan perubahan besar-besaran yang terjadi dalam dunia industri dimulai dari

revolusi industri 1.0 dimana pekerjaan-pekerjaan terdahulu dilakukan menggunakan air dan mesin bertenaga uap. Kemudian selama masa revolusi industri 2.0 pekerjaan mulai dilakukan dengan menggunakan tenaga listrik, hingga pada revolusi industri 3.0 pekerjaan yang dilakukan oleh manusia semakin mudah dengan lahirnya teknologi seperti internet dan perangkat lunak. Setelah itu lahirlah revolusi industri 4.0 yang merupakan gerakan besar dalam peningkatan efisiensi pekerjaan yang dilakukan sehari-hari dengan menggabungkan penemuan teknologi baru secara fisik, digital dan biological.

Kemajuan era ini memberikan kontribusi dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, terlebih pembelajaran bahasa asing dalam hal ini bahasa Inggris. Penerapan teknologi dalam dunia pendidikan merupakan bentuk pemanfaatan perkembangan ilmu pengetahuan yang memberikan kemudahan dan memfasilitasi berbagai aspek pendidikan. Penerapan secara massif yang dilakukan di seluruh sistem pembelajaran menuai banyak manfaat yang dirasakan oleh pendidik dan peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan digunakan sebagai media pembelajaran, alat administratif, dan sumber belajar.

Pemanfaatan internet untuk mencari dan mempelajari materi pembelajaran secara luas dan spesifik menjadi hal yang sangat mempermudah proses pembelajaran. Tidak hanya melalui bacaan, namun juga materi yang interaktif seperti melalui games atau permainan yang sudah sangat banyak dikembangkan dan tersedia diberbagai *web*.

Pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan membuat aktivitas belajar jauh lebih efektif dan nyaman. Beberapa permainan dan media yang dapat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang inovatif dan menarik ialah *Secret Door* dan *Baamboozle* Dua sumber belajar ini memberikan pengalaman secara digital dan nyata bagi peserta didik dalam mempelajari materi baru, khususnya pembelajaran bahasa Asing, dalam hal ini bahasa Inggris.

Mengkaji dan meneliti mengenai bagaimana penerapan *Trend Smart Society 5.0* dalam pengajaran bahasa asing dan mengetahui persepsi mahasiswa terhadap *Trend Smart Society 5.0* dalam pengajaran bahasa asing (bahasa Inggris) diharapkan mampu memberikan kontribusi besar untuk menghadapi *Super-smart Society 5.0* Penelitian di atas bersifat penelitian studi kasus yang membahas masalah dan gejala serta memberikan rekomendasi untuk memperkenalkan trends dalam pengajaran bahasa Inggris dengan mengintegrasikan *web based learning tools* sedangkan penelitian akan menghasilkan produk dari model pembelajaran yang mengintegrasikan trends (*web based learning tools*) sehingga mampu menjadi solusi bagi permasalahan yang ada. Peneliti akan melakukan *field test* dan *need analysis* pada setiap objek sehingga terangkum menjadi model atau scenario pembelajaran dan bisa di gunakan dalam PBM di kelas. Model pembelajaran ini bisa dijadikan referensi trends dalam pengajaran bahasa asing. Sehingga penelitian ini penting untuk dilaksanakan guna memperoleh gambaran



informasi tentang trends pembelajaran yang mengintegrasikan (*web based learning tools*) menjadi referensi bagi mahasiswa dan pengalaman baru. Penelitian ini diharapkan menjadi stand point atau dasar bagi peneliti lain untuk mengembangkan model pembelajaran yang menarik dan memaksimalkan keaktifan mahasiswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini akan menggunakan desain penelitian mixed metod, yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif serta eksplorasi merupakan bagian dari penelitian ini. Pendekatan kuantitatif berupa tindakan kelas selama 2 siklus pembelajaran. Untuk menginvestigasi penerapan Trends dalam pengajaran yang berbasis web based tools (*secret door, bamboozle, nearpod*) serta bagaimana respon atau persepsi mahasiswa dan dosen terhadap penerapan model pembelajaran tersebut, peneliti akan mengidentifikasi penelitian ekplorasi sebagai desain yang sesuai dan signifikan untuk digunakan (Van Wyk, 2012). Kekuatan desain studi eksplorasi adalah tingkat fleksibilitas yang tinggi dan informal struktur, yang memungkinkan eksplorasi masalah secara mendalam.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

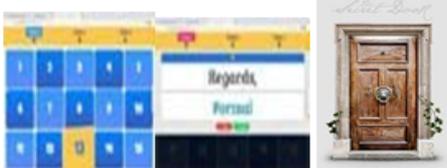
### **Hasil Penelitian**

Peneliti melakukan need analysis (Analisa kebutuhan dan masalah yang terjadi dalam program studi pendidikan bahasa Inggris selama pembelajaran online dan offline di kampus). Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan di kelas online, peneliti memilih menerapkan trends dalam pengajaran (*web-based learning: bamboozle, secret door dan nearpod*) dengan paduan flipped learning yang disematkan pada LMS di UNM yaitu Syam OK) sebagai media untuk menarik minat dan antusias mahasiswa dalam belajar. Fitur ini salah satu fitur sederhana dan, sehingga menjadi alasan bagi peneliti untuk mengaplikasikannya dalam penelitian ini.

a. **Model/Lesson Plan** pengajaran dengan menerapkan trends berupa web-based learning dengan paduan flipped learning yaitu learning management system (LMS) bernama Syam Ok:

**Table 1.** Model Pembelajaran berbasis web-based learning dengan paduan flipped learning

<u>Kegiatan</u>	<u>Deskripsi Kegiatan</u>	<u>Alokasi Waktu</u>
<b>Warm up/Lead in (Pendahuluan)</b>	1. Dosen mengirimkan link pertemuan virtual di grup WhatsApp sebelum kegiatan pembelajaran dimulai 2. Dosen dan Mahasiswa bergabung di platform Google Meet/zoom untuk melaksanakan proses pembelajaran  <b>Orientasi pada masalah:</b> 1. Dosen menampilkan di PPT gambar surat (2 jenis surat yang berbeda), kemudian eliciting tentang surat atau jenis surat yang pernah mereka tulis  2. Guru dan mahasiswa melakukan tanya jawab tentang jenis surat yang ditampilkan	20 menit
<b>Evaluasi</b>	<b>Evaluasi dan Analisa</b> 1. Dosen memeriksa pekerjaan mahasiswa tentang self introduction, one’s relatives, and daily activity 2. Dosen membagikan link quizziz untuk melihat kemampuan mahasiswa memahami materi yang disampaikan mulai dari sesi awal sampai akhir 3. Mahasiswa memberikan kesempatan kepada mahasiswa memberikan tanggapan, saran ataupun pertanyaan untuk setiap tim;	10 menit
<b>Penutup</b>	1. Dosen meminta beberapa mahasiswa menyimpulkan materi yang dipelajari hari itu 2. Dosen meminta mahasiswa untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar yang telah dilakukan 3. Dosen menutup kelas, dengan tetap mengingatkan menjaga kesehatan.	5 menit

<p><b>Inti (Presentation)</b></p>	<p><b>Pengorganisasian peserta didik:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Dosen memulai dengan memperkenalkan trend dalam pengajaran berupa web-based learning berupa Bamboozle, secret door dan nearpod, selain itu Dosen juga mempresentasikan materi (Intensive Speaking dengan tujuan Mahasiswa mampu memperkenalkan diri, menceritakan keluarga serta menceritakan kegiatan sehari hari);</li> </ol>	<p>30 menit</p>
<p><b>Controlled Practice</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Dosen membagi kelas menjadi 2 kelompok, sambil menyiapkan Bamboozle sebagai trend yang pertama untuk menjadi media dalam penjelasan tentang My Family)</li> <li>Dosen membagi mahasiswa ke dalam 2 group berdasarkan pilihan nomor mereka</li> </ol> <p><b>Pembimbingan penyelidikan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Dosen memonitor setiap group virtually,</li> <li>Dosen menyampaikan prosedur penggunaan Bamboozle bahwa mereka harus mendapat giliran untuk menjawab atau melaksanakan setiap clue dari poin pertanyaan dari nomor yang mereka pilih:</li> </ol>	<p>30 menit</p>
<p><b>Freer Practice</b></p>	 <ol style="list-style-type: none"> <li>Dosen memastikan bahwa setiap mahasiswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk menjawab setiap klu dari permainan Bamboozle (<a href="http://www.baamboozle.com">www.baamboozle.com</a>)</li> <li>Dari salah satu clue atau pertanyaan dari Bamboozle berisi mahasiswa membuat surat formal ataupun informal dengan mahasiswa sebagai pengirimnya</li> <li>Selain itu dosen juga menggunakan Secret door yang bisa diakses pada <a href="http://secretdoor.notepadwebdevelopment.com">http://secretdoor.notepadwebdevelopment.com</a></li> <li>Dosen memberikan kesempatan kepada Tim untuk mendiskusikan hasil dari freer practice dengan menceritakan “my family” serta memberikan pendapat mereka tentang gambar yang muncul pada web Secret door</li> </ol>	<p>45 menit</p>

**b. Pencapaian Nilai Mahasiswa pada kemampuan berbicara**

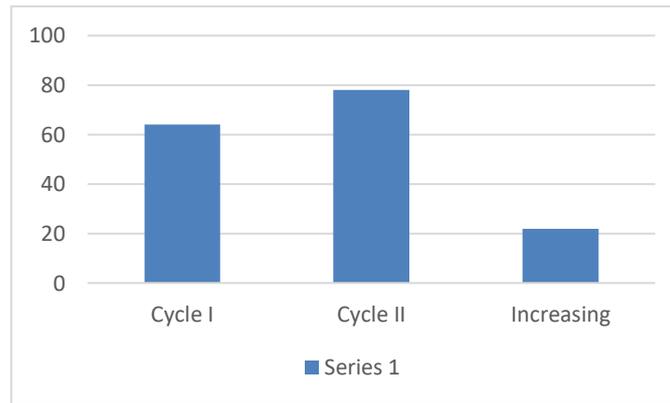
**Table 2.** Peningkatan Kemampuan Berbicara Mahasiswa

NO	VARIABLES	MEAN SCORE		INCREASING (100%)
		CI	CII	
1	Akurasi	63	77	22
2	Kefasihan	64	78	22
3	Mudah dipahami	66	80	22
		193	235	66
		64	78	22

Tabel di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berbicara siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 22%, peningkatan ini cukup baik untuk

mengubah kategori pencapaian mahasiswa pada siklus I dari kategori cukup baik menjadi kategori baik, pada siklus II di mana nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa pada siklus I sebesar 64 kemudian nilai rata-rata pada siklus II sebesar 78. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan berbicara mahasiswa dari siklus I ke siklus II meningkat secara signifikan.

Hal ini dapat dilihat dengan jelas pada diagram batang di bawah ini:



Bagan 1. Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa

Grafik di atas menunjukkan bahwa persentase peningkatan kemampuan berbicara siswa setelah melakukan tindakan melalui diskusi film lebih tinggi dari sebelumnya. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan kemampuan berbicara siswa pada siklus I ke siklus II (64-78) sebesar 22%.

### c. Feedback atau Respon dari Mahasiswa

Setelah menyelesaikan kursus, sebuah survei diberikan. Tujuan dari survei ini adalah untuk mendapatkan umpan balik dari para siswa mengenai pengalaman mereka diajar dengan menggunakan tren dalam pengajaran berupa aplikasi web-based learning yang diadopsi oleh instruktur kelas. Semua 23 siswa berpartisipasi dalam survei tersebut.

Hasil penelitian berdasarkan data dari respon mahasiswa menunjukkan bahwa mahasiswa sangat menikmati penggunaan web-based learning yang dikemas dalam flipped learning pada Syam Ok.

**Tabel 3.** Respon mahasiswa terhadap penggunaan web-based learning (*Bamboozle; Secret Door; Nearpod*)

Items	Responses				
	Strongly disagree	Disagree	Neutral	Agree	Strongly agree
Saya menikmati kelas selama dosen menerapkan trends (web-based learning) dalam proses		4,5%	20,5%	33,3%	41,7%

belajar mengajar				
Penggunaan web-based learning ( <i>Bamboozle; Secret Door</i> );meningkatkan fokus belajar saya	8,3%	16,7%	41,7%	33,3%
Penggunaan web-based learning ( <i>Bamboozle; secret door</i> ) membantu saya mempelajari konten dan membantu saya terlibat dan berinteraksi	4.2%	33,3%	41,7%	20,8%
Saya menyukai pembelajaran dengan media web-based learning	8,3%	12,5%	54,2%	25%
Penggunaan web-based learning membantu saya mengembangkan kepercayaan diri dalam belajar	12,5%	20,2%	33,3%	20,5%
Penggunaan web-based learning (wujud trends dalam pendidikan) membantu saya meningkatkan keterampilan belajar saya	13%	13%	34,8%	39,2%

**Table 4:** Respon Mahasiswa terhadap Monitoring dan Evaluasi Belajar dengan Menggunakan *web-based learning*

Items	Responses				
	Strongly disagree	Disagree	Neutral	Agree	Strongly agree
Penggunaan web-based learning ( <i>bamboozle, secret door, nearpod</i> ) memotivasi peserta untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas, memberikan umpan balik, diskusi, dan berbagi ide		8%	29,2%	29,2%	29,2 %
Penggunaan <i>web-based</i>		12,5%	29.2%	41,7%	16,7%

<i>learning</i> memudahkan para peserta untuk lebih terlibat dalam diskusi kelas				
Penggunaan <i>web-based learning</i> meningkatkan interaksi mahasiswa secara lisan dengan dosen dan teman sekelas		20,8%	50%	25%
Saya termotivasi mengikuti kelas Intensive Speaking terutama di saat dosen memonitor dan mengevaluasi melalui bamboozle dan nearpod	8%	16,7%	41,7%	29,2%
Saya merasa nyaman menggunakan <i>web-based learning</i> selama kelas online lebih dari google meet, pertemuan panggilan video WhatsApp, Skype, Stream yard, dan pertemuan kelas tatap muka tradisional	12,5%	20,8%	37,5%	25%
Saya merasa nyaman menggunakan <i>web-based learning</i> selama online karena aktivitas selama sesi ini memotivasi mahasiswa untuk mempelajari materi lebih banyak dibandingkan dengan pertemuan kelas tatap muka tradisional tanpa adanya <i>web-based learning</i>	12,6%	29,2%	41,7%	16,7%

## Pembahasan

Berdasarkan temuan tersebut, *web-based learning* sebagai wujud dari penerapan tren dalam pengajaran menjadi alat yang paling populer untuk berkomunikasi dan melakukan edukasi melalui layar dengan tetap menjaga jarak social di Era generasi Z ini. Penggunaan trend dalam Pendidikan sekarang telah menjadi

kebutuhan peradaban sebagai akibat dari pandemi COVID-19. Kami ingin mengetahui bagaimana pembelajaran dapat mengintegrasikan trend melalui *web-based learning* dalam memberdayakan keterampilan metakognitif mahasiswa EFL, bagaimana dosen mengelola kelas online mereka dengan aktivitas yang inovatif dan metakognitif dan apakah ada temuan yang berguna bagi peneliti EFL dan keterampilan bahasa Inggris.

Para mahasiswa juga mengatakan bahwa mereka merasa nyaman belajar di kelas dan mereka menganggap pendekatan flipped learning yang diadopsi oleh instruktur kelas menyenangkan dan mereka merasa percaya diri untuk mengambil bagian secara aktif dalam sesi pembelajaran. Temuan survei ini menunjukkan bahwa 75% mahasiswa menyatakan bahwa mereka merasa sangat nyaman saat mereka belajar dengan adanya tren dalam pengajaran. Selain itu, mahasiswa sebanyak 87.6 % berpendapat bahwa Penggunaan *web-based learning* (bamboozle, secret door, nearpod) memotivasi peserta untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas, memberikan umpan balik, diskusi, dan berbagi ide.

Bamboozle, Secret Door, dan Nearpod dalam pengajaran bahasa asing dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran siswa, keterlibatan mereka dalam kelas, dan persiapan mereka untuk menghadapi era Smart Society 5.0. Namun, penting untuk mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk memastikan penggunaan teknologi ini berjalan dengan efektif dan efisien.

## **KESIMPULAN**

Pemanfaatan aplikasi web seperti Bamboozle, Secret door dan nerapod adalah contoh nyata dari inovasi teknologi dalam Pendidikan. Mereka memungkinkan pengajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan bagi mahasiswa.

Aplikasi web ini memberikan berbagai alat dan fitur yang dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dengan elemen-elemen seperti permainan interaktif (Bamboozle), eksplorasi rahasia (Secret Door), dan berbagi materi (Nearpod), siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pelajaran. Bamboozle, Secret Door, dan Nearpod dalam pengajaran bahasa asing dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran siswa, keterlibatan mereka dalam kelas, dan persiapan mereka untuk menghadapi era Smart Society 5.0. Namun, penting untuk mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk memastikan penggunaan teknologi ini berjalan dengan efektif dan efisien.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pada kesempatan ini, dengan hati yang ikhlas penulis ucapkan terima kasih yang terhingga kepada Rektor Universitas Negeri Makassar, Ketua LP2M Universitas Negeri Makassar, Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar dan Para Stafnya. penelitian ini merupakan dana hibah PNPB dengan nomor kontrak



## REFERENSI

- Aeni, N., Fitriani, F., & Fitri, N. (2019). The Use of Circle Games to improve the Mastery of English Vocabulary of the Indonesian Maritime Academy Students. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 5(3), 239-244.
- Deguchi, A., Hirai, C., Matsuoka, H., Nakano, T., Oshima, K., Tai, M., & Tani, S. (2020). What is society 5.0. *Society*, 5, 1-23.
- Dewi, Ratna Kumala. (2021) Innovation of Biochemistry Learning in Welcoming the Super Smart Society 5.0 Era. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 2, 197-208.
- Hitachi-UTokyo Laboratory (2018). *Society 5.0 A People-centric Super-smart Society*. Springer Open. Tokyo, Japan.
- Holroyd, C. (2022). Technological innovation and building a 'super smart' society: Japan's vision of society 5.0. *Journal of Asian Public Policy*, 15(1), 18-31.
- Hussin, A.A. (2018). Education 4.0 Made Simple: Ideas for Teching. *IJELS: International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92-98.
- Maritsa, A., Salsabila, U.H., Wafiq, M., Anidya, P.R., Ma'shum, M.A. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.
- Lestrani, Sudarsi. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2, 94-100.
- Pitarch, Ricardo Casañ. (2018). An Approach to Digital Game-based Learning: Video-games Principles and Applications in Foreign Language Learning. *Journal of Language Teaching and Research*, 9, 1147-1159.
- Shwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution: what it means, how to respond*. Accessed from <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond>
- Widiasih, R., & Hermayanti, Y. (2020). International Students' Experience of Studying at Indonesian Universities: A Systematic Review. *Journal of International Students*, 10(S3), 24-43.