

TRANSFORMASI PENDIDIKAN VOKASI

DARI SOCIETY 1.0 HINGGA SOCIETY 5.0



Iin Indriyani., Derinta Entas., Djeni Rahmawati., Aang Sunarto., Julian Amanullah., Ni Made Dwiwana Rasuma Putri., Nuri Hartantyo Susan., Nicko Gana Saputra.

TRANSFORMASI PENDIDIKAN VOKASI DARI SOCIETY 1.0 HINGGA SOCIETY 5.0

Penulis :

In Indriyani

Derinta Entas

Djeni Rahmawati

Aang Sunarto

Julian Amanullah

Ni Made Dwiyana Rasuma Putri

Nuri Hartantyo Susan

Nicko Gana Saputra

Editor:

Muhammad Reyga Wahyudi



TRANSFORMASI PENDIDIKAN VOKASI DARI SOCIETY 1.0 HINGGA SOCIETY 5.0

Copyright © PT Penamuda Media, 2024

Penulis:

Iin Indriyani
Derinta Entas
Djeni Rahmawati
Aang Sunarto
Julian Amanullah
Ni Made Dwiwana Rasuma Putri
Nuri Hartantyo Susan
Nicko Gana Saputra

Editor:

Muhammad Reyga Wahyudi

ISBN: 978-623-8686-76-6

Penyunting dan Penata Letak:

Tim PT Penamuda Media

Desain Sampul:

Tim PT Penamuda Media

Penerbit:

PT Penamuda Media

Redaksi:

Casa Sidoarum RT03 Ngentak, Sidoarum Godean Sleman Yogyakarta

Web: www.penamudamedia.com

E-mail: penamudamedia@gmail.com

Instagram: [@penamudamedia](https://www.instagram.com/penamudamedia)

WhatsApp: +6285700592256

Cetakan Pertama, Oktober 2024

viii + 126 halaman; 15 x 23 cm

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak maupun mengedarkan buku dalam bentuk dan
dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit maupun penulis



Kata Pengantar:

Dengan segala puji dan rasa syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, buku "*Transformasi Pendidikan Vokasi: Dari Society 1.0 Hingga Society 5.0*" dapat kami persembahkan sebagai wujud kontribusi untuk pengembangan pendidikan vokasi di Indonesia. Perubahan global dan kemajuan teknologi yang pesat menuntut adaptasi dan transformasi dalam setiap aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Buku ini hadir sebagai respons terhadap tantangan yang dihadapi pendidikan vokasi, terutama dalam mempersiapkan generasi muda agar mampu bersaing di tingkat global.

Dari Society 1.0 yang masih mengandalkan kekuatan fisik dan keterampilan dasar, hingga Society 5.0 yang menekankan sinergi antara manusia dan teknologi, pendidikan vokasi mengalami perubahan signifikan dalam model dan metode pembelajarannya. Melalui buku ini, kami ingin berbagi gagasan, pengalaman, dan solusi praktis dalam menghadapi tantangan revolusi industri dan masyarakat digital yang semakin kompleks.

Semoga buku ini dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik, mahasiswa, dan para praktisi pendidikan dalam menghadapi era Society 5.0. Kami menyadari bahwa penyusunan buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami membuka diri terhadap saran dan kritik yang konstruktif demi penyempurnaan buku ini ke depannya.



Terima kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah mendukung terwujudnya buku ini.

Selamat membaca.

Penulis



Daftar Isi

Kata Pengantar:	v
EVOLUSI MODEL PEMBELAJARAN DI ERA SOCIETY 1.0 HINGGA ERA SOCIETY 5.0.....	1
A. MODEL PEMBELAJARAN SOCIETY 1.0, 2.0 dan 3.0.....	4
B. MODEL PEMBELAJARAN SOCIETY 4.0	12
C. MODEL PEMBELAJARAN SOCIETY 5.0	21
PEMBELAJARAN ERA SOCIETY 4.0	33
A. Pendahuluan	34
B. Karakteristik Pembelajaran Era Society 4.0	35
C. Proses Adaptasi Pembelajaran Pada Society 4.0 Mulai dari Tahap Konfensional ke Tahap Digital	38
D. Penerapan Model dan Metode Pembelajaran di Era Society 4.0	41
E. Media Pembelajaran Society 4.0.....	46
F. Kendala dan Solusi Mengatasi Pembelajaran di Era Society 4.0	51
G. Strategi dalam Pembelajaran di Era Society 4.0	53
PEMBELAJARAN ERA SOCIETY 5.0	57
A. Pendahuluan	59
B. Deskripsi Pembelajaran 5.0	60
C. Konsep Pembelajaran Society 5.0.....	62
D. Metode Pembelajaran Society 5.0.....	72
E. Rangkuman.....	78
PEMANFAATAN TEKNOLOGI DI ERA TRANSFORMASI DIGITAL DALAM MODEL PEMBELAJARAN VOKASI DI ERA SOCIETY 5.0.....	80
A. Pendahuluan	81
B. Peran Tenaga Pendidik yang Profesional saat Menghadapi Era 5.0	82
C. Dampak Era Industri 5.0.....	82



D. Desain Pembelajaran Berbasis Budaya dan Karakter ...	84
E. Literasi Digital	87
F. Manfaat Literasi Digital.....	91
G. Implementasi Penggunaan AI dalam Bidang Pendidikan	92
H. Dampak Penggunaan Teknologi seperti AI dibidang Pendidikan	93
I. Transformasi Pendidikan Berkaitan dengan AI	93
J. Kesimpulan	94
K. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA.....	96
GLOSARIUM.....	106
TENTANG PENULIS	120





EVOLUSI MODEL PEMBELAJARAN DI ERA SOCIETY 1.0 HINGGA ERA SOCIETY 5.0

Iin Indriyani
Derinta Entas

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, H., Fauziyah, Y., & Fahyuni, E. F. (2019). Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Al-Idarah : Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2).
- Annisa, A. (2001). Sejarah Revolusi Industri dari 1.0 sampai 4.0. Artikel Mahapeserta didik Sistem Telekomunikasi, 1(January).
- Araya, R., Isoda, M., Gonzales, O. (2020). A Framework for Computational Thinking in Preparation for Transitioning to a Super Smart Society. *Journal of Southeast Asian Education The Official Journal of SEAMEO*, 1(August). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/241/1>
- Arifin, A. K. (2020). Inovasi Pembelajaran di Era Society 4.0. Deepublish.
- Astuti, Waluya, S. B., & Asikin, M. (2019). Strategi Pembelajaran Dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi 4.0. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 2(1).
- Baesens, B., et al. (2014). *Big Data Analytics: A Roadmap to Success*. SAS Institute.
- Banggur, M. D. V. (2020). BLENDED LEARNING : SOLUSI PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Cholily, Y. M., Putri, W. T., & Kusgiarohmah, P. A. (2019). Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika (SNP2M)*
- Damanik, R. N. (2019). Daya Tarik Pembelajaran Berbasis Blended Learning di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3.



- Darma, I. K., Karma, I. G. M., & Santiana, I. M. A. (2020). Blended Learning, Inovasi Strategi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 Bagi Pendidikan Tinggi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika.
- E Junaedi. 2015. Model Latihan Inkuiri (Inquiry Training Model) ; Pembelajaran Bermakna Yang Melatih Ketrampilan-Ketrampilan Penelitian. *Quangga Jurnal Pendidikan dan Biologi*, 7(1).
- Emawati, E. (2020). DISRUPSI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA PADA ERA DIGITAL Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang.
- Fatahillah, A., Alfiyantiningih, N., & Dafik, D. (2021). Developing Construct 2 Android-Based Education Math Game to Improve the ICT Literacy on Number Patterns Subject. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1).
- Fathullah, S. A. Z. (2020). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Jurnal*
- Friatna, Y., Purwadhi, & Andriani, R. (2022). MANAJEMEN PENGEMBANGAN PROGRAM BERBASIS KOMPETENSI UNTUK MENINGKATKAN LIFE SKILL PESERTA DIDIK SMK PGRI JATISARI KABUPATEN KARAWANG. *Service Management Triangle: Jurnal Manajemen Jasa*, 4(1), 18-26.
- Gee, J. P. (2007). *Good video games and good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy.* Peter Lang.
- Ghufron, M. . (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018,



1(1).

- Graham, C. R. (2006). Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions. *The Handbook of Blended Learning*.
- Harahap, N. J. (2019). MAHAPESERTA DIDIK DAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *ECOBISMA (JURNAL EKONOMI, BISNIS DAN MANAJEMEN)*, 6(1).
- Harun, S. (2021). Pembelajaran di Era 5.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar dalam Mneyambut Era Masyarakat 5.0”. Universitas Negeri Gorontalo.
- Harun, Sulastri. 2021. “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0”. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/download/1074/771>.
- Hasanah, S. A. N., Ningsi, O., Pratiwi, R. I., & Subagia, W. (2022). Perkembangan Pendidikan di Era 5.0. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 78–86.
- Hess, F. M., & Wright, B. L. (Eds.). (2020). *Education in the Fourth Industrial Revolution: Issues and Implications*. Harvard Education Press.
- Hidayat, O. S., Kholis, A., Hanu, L., & Sibarani, C. G. G. T. (2022). Case Study Method dan Problem Based Learning Sebagai Model Pembelajaran Digital terhadap HOTS Learning Pendidik Akuntansi di Masa Era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(4), 2642–2648
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235-266.
- Hobbs, R. (2017). *Create to Learn: Introduction to Digital Literacy*. John Wiley and Sons, Inc. Publisher.



- Holler, J., & Surya Prakash, V. (2014). *Internet of Things: Challenges, Advances and Applications*. CRC Press.
- Ifadah, L., & Utomo, S. T. (2019). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Al-Ghazali*, 2(2).
- Imaduddin, M. (2018). *Membuat Kelas Online Berbasis Android Dengan Google Classroom: Terobosan Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2008). Cooperation and the Use of Technology. In *Educational Technology Research and Development*.
- Kolodner, J. L. (2002). *Learning by Design: Iterations of Design Challenges for Better Learning of Science*. Cognitive Studies.
- Kristanto, A. (2004). *Kecerdasan Buatan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2004.
- Kumar, V., & Ferguson, M. W. (2019). *Introduction to Autonomous Robots: Kinematics, Perception, Localization, and Planning*. Cambridge University Press.
- Laney, D. (2001). *3D Data Management: Control Data Volume, Speed and Variety*. META Group Research Note.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43.
- Maryanti, N., & Apriana, D. (2019). Kompetensi Peserta didik SMK dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Maya, Y. (2020). PENGGUNAAN BLENDED LEARNING PADA PEMBELAJARAN ERA INDUSTRI 4.0. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2).
- Maysitoh, M., Agung, D. F., & Afdal, A. (2018). Pendidikan



- Kejuruan di Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Karier. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(3).
- McLeod, R., & Jensen de Lopez, K. (2018). *Teaching and Learning in the Digital Age: Using the Power of Technology to Engage Students*. SAGE Publications.
- Mindell, D. A. (2015). *Our Robots, Ourselves: Robotics and the Myths of Autonomy*. Viking.
- Muhasim, M. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *PALAPA*, 5(2).
- Mulyasa, E. (2019). *Implementasi Pendidikan Karakter di Era Revolusi Industri 4.0*. PT Bumi Aksara.
- Murtniati, A. (2019). *Pendidika di Era Society 4.0: Tantangan dan Peluang*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mustamin, M. (2019). *Pendidikan Abad 21 di Era Society 4.0*. CV Pustaka Setia.
- Nastiti, F., & Abdu, A. (2020). Kajian: Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1).
- Nata, A. (2020). *Pembelajaran Abad 21: Model dan Stratego dalam Komteks Era Society 4.0*. PT Elex Media Komputindo.
- Nulngafan, N., & Khoiri, A. (2021). ANALISIS KESIAPAN DAN EVALUASI PENGELOLAAN LABORATORIUM IPA BERBASIS TEKNOLOGI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 8(1).
- Pan, Y. (2016). *Heading toward Artificial Intelligence 2.0*. *Engineering*, 2(4).
- Pardede, P. (2021). *Pembelajaran Pendidikan Vokasi di Era Revolusi Industri 5.0*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(1), 51-61.
- Paul, R., & Elder, L. (2006). *The Miniature Guide to Critical*



Thinking Concepts And Tools.

- PNP. (2022). PBL Model Pembelajaran Terbaik Pendidikan Vokasi Semua Jurusan.
- Pranaja, A., & Astuti, Y. (2019). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(3).
- Prasetyo, A. (2020). Kurikulum Pendidikan Vokasi di Era Revolusi Industri 4.0 dan 5.0. Jurnal Pendidikan Vokasi, 10(2), 161-172.
- Prasetyo, H., & Sutopo, W. (2018). INDUSTRI 4.0: TELAAH KLASIFIKASI ASPEK DAN ARAH PERKEMBANGAN RISET. J@ti Undip : Jurnal Teknik Industri, 13(1).
- Prihadi, S. (2017). Model Blended Learning Teori dan Praktek dalam Pembelajaran Geografi. Surakarta: Yuma Pustaka.
- PSMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2017. "Panduan Implementasi Keterampilan Abad 21 Kurikulum 2013 di SMA". Jakarta : Kemendikbud.
- Putnik, G., & Alves, C. (2022). Social Network-based Education and Education 3.0: Application for education on Design and teaching of Industry 4.0 concepts. Procedia CIRP, 109(March), 659–665.
<https://doi.org/10.1016/j.procir.2022.05.310>
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 3(3), 830–838.
- Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi pendidikan menyongsong masa depan indonesia di era society 5.0. Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1).
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Pendidik dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP), 3(2).



- Rahman, M. F. (2019). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Vokasi di Era 5.0. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 8(1), 31-36.
- Retnaningsih, D. (2019). Tantangan dan Strategi Pendidik di Era Revolusi Industri 4.0 dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*, September.
- Ria, Desi Rosa. 2020. "Guru Kreatif di Era Society 5.0". <https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/3941/3666>.
- Rikidayanto, F. (2021). KORELASI PENGAJARAN BAHASA INDONESIA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DAN SOCIETY 5.0. *Seminar Nasional*
- Risdianto, E. (2019). Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0.
- Rustaman, N. (2017). Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi. PT Raja Grafindo Persada.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspectives*, 6th Edition. New York: Pearson Education Inc.
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution: what it means and how to respond*. World Economic Forum.
- Scott, P. B. (2017). *Emerging Technologies for the Enterprise: A Handbook for Leaders and Innovators*. Apress.
- Seldon, A., Abidoye, O., & Metcalf, T. (2018). *The Fourth Education Revolution: Will Artificial Intelligence Liberate Humanity or Destroy It*. University of Buckingham Press.
- Setiawan, B. (2019). Pendidikan Karakter di Era Revolusi Industri 4.0. PT Bumi Aksara.
- Sharma, P. (2019). Digital Revolution of Education 4.0. *International Journal of Engineering and Advanced*



- Technology, 9(2), 3558–3564.
- Smith, M. K. (2016). Apprenticeship: Learning as an Apprentice. *The Encyclopedia of Informal Education*.
- Soebijono, T., & Erstiawan, M. S. (2020). Peranan Revolusi Industri 4.0 Terhadap Mutu Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Akuntansi. *BIP's JURNAL BISNIS PERSPEKTIF*, 12(2).
- Sohaya, E. M. (2018). Pemanfaatan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Mengembangkan dan Meningkatkan Keprofesionalan Pendidik di Era Revolusi Industri 4 . 0. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 5.
- Sudargini, Y., & Purwanto, A. (2020). Pendidikan Pendekatan Multikultural Untuk Membentuk Karakter dan Identitas Nasional di Era Revolusi Industri 4.0 : A Literature Review. *JOURNAL INDUSTRIAL ENGINEERING & MANAGEMENT RESEARCH (JIEMAR)*, 1(3).
- Sujana, w. (2018). *Pembelajaran di Era Digital : Implementasi Model Pembelajaran Efektif*. Kencana Prenada Media Group.
- Sulistiyanto, S., Mutohhari, F., Kurniawan, A., & Ratnawati, D. (2020). Kebutuhan kompetensi di era revolusi industri 4.0: review perspektif pendidikan vokasional. *Jurnal Taman Vokasi*, 9(1).
- "Sumarno. 2018. Strategi Pembelajaran Model Inkuiri Jurisprudensi Untuk Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 2(2)."
- Suni, J., & Pesonen, J. (2019). Hunters as tourists—an exploratory study of push-pull motivations. *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 19(2), 175–191. <https://doi.org/10.1080/15022250.2017.1407668>.



- Supandi, A., Sahrazad, S., Wibowo, A. N., & Widiyanto, S. (2020). Analisis Kompetensi Pendidik: Pembelajaran Revolusi Industri 4.0. Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia (Prosiding SAMASTA).
- Supriyadi, A., & Rini, R. A. (2018). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Vokasi di Era Industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Vokasional*, 2(2), 91-100.
- Surharyadi, E. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIC) di Era Industri 4.0. *PT Remeja Rosdakarya*.
- Susandi, A. (2017). The Influence Model Blended Learning of Social Sciences Subjects Respecting Indonesian Ethnic and Cultural Diversity To Increasing Activity And Learning Outcomes of Grade V Students in Elementary School 1 Purwoharjo Banyuwangi District Year 2015/2016. *Pancaran Pendidikan*, 6(3), 45-53.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. California: Autodesk Foundation.
- Tjahyanti, L. P. A. S., Saputra, P. S., & Gitakarma, M. S. (2022). Peran Artificial Intelligence (AI) Untuk Mendukung Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19
- Tjandrawinata, R. . (2016). Revolusi Industri Abad Ini Dan Pengaruhnya Pada Bidang Kesehatan Dan Bioteknologi. *Medicinus*, 31-39.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. John Wiley & Sons.
- Utomo, S. W., & Wihartanti, L. V. (2019). PENERAPAN STRATEGI BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS



MAHAPESERTA DIDIK PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.

- Wijaya, E. Y, Dwi A. S, & Amat N. 2016. Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3309-3321.
- Yudiati, E., & Hartono, H. (2021). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Vokasi dalam Mewujudkan Sumber Daya Manusia yang Berdaya Saing di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(1), 1-12.
- Yuhana, E., & Prasetyo, A. (2021). Pengembangan Kurikulum Vokasi di Era 5.0 dengan Pendekatan Problem Based Learning. *Jurnal Teknik Mesin Indonesia*, 16(2), 59-64



GLOSARIUM

Alternatif	:	Pilihan diantara dua atau lebih kemungkinan
Antisipasi	:	Perhitungan terhadap hal yang akan (belum) terjadi
Artificial Intelligence (AI)	:	Sistem komputer yang dapat menjalankan tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti pengambilan keputusan, pengenalan wajah, dan pemrosesan bahasa alami.
Augmented Reality (AR)	:	Teknologi yang memperkaya dunia nyata dengan informasi digital yang dapat dilihat melalui perangkat elektronik.
Best Practice	:	Suatu cara paling efisien (upaya paling sedikit) dan efektif (hasil terbaik) untuk menyelesaikan suatu tugas, berdasarkan suatu prosedur yang dapat diulangi yang telah terbukti.



Big Data	: Kumpulan data dalam jumlah besar dan kompleks yang membutuhkan teknologi canggih untuk disimpan, diproses, dan dianalisis.
Blended Learning	: metode pembelajaran dengan cara menggabungkan antara pembelajaran tatap muka di dalam ruangan kelas dan juga pembelajaran secara daring atau jarak jauh
Check-in	: Bahasa Inggris, arti dari kata ini yaitu masuk atau singgah.
Corona	: Nama sebuah wabah virus yang pernah terjadi
Eksistensi	: Keberadaan
Eksperimen	: Percobaan yang sistematis (untuk membuktikan sebuah hal)
Era	: Kurun waktu dalam sejarah
Era Agraris	: Periode sejarah di mana manusia mulai bercocok tanam dan mengembangkan pertanian sebagai sumber utama penghidupan.



- Tahapan dalam sejarah di mana teknologi mesin
- Era Industri : digunakan untuk meningkatkan produksi barang secara massal.
- Merujuk pada sistem pendidikan yang fokus pada kontrol dan pengambilan keputusan yang terpusat.
- Era society 1.0 : Transformasi yang signifikan dalam cara pendidikan yang disusun, disampaikan, dialami, dan didorong oleh kemajuan teknologi dan kebutuhan masyarakat yang berkembang. Istilah ini
- Era society 2.0 : menyoroti keberangkatan dari model tradisional pendidikan dan merangkul pendekatan baru yang memanfaatkan teknologi dan menekankan kolaborasi, personalisasi, dan pembelajaran seumur hidup.



- Dikenal juga era industri, saat era ini manusia telah mulai menggunakan mesin dalam aktivitas sehari-hari. Era ini ditandai dengan peningkatan
- Era society 3.0 : produksi massal barang-barang industri yang dilakukan menggunakan mesin, produksi tersebut umumnya terpusat di kota-kota besar.
- Pada era ini manusia telah mengenal komputer dan internet. Dalam era ini juga, informasi sangat mudah didapatkan dan ditandai dengan kemajuan dalam bidang pendidikan, perubahan karakteristik pola
- Era society 4.0 : kerja, perubahan dalam cara penyebaran pengetahuan, serta cara mencari pengetahuan. Kemajuan juga terjadi dalam penciptaan alat-alat yang digunakan untuk menyebarluaskan dan mengakses pengetahuan baru.



Era Society 5.0	:	Konsep di mana manusia dan teknologi hidup bersama secara harmonis untuk mencapai kemajuan sosial dan keberlanjutan
Etimologi	:	cabang ilmu linguistik yang mempelajari tentang asal-usul kata.
Evolusi Teknologi	:	Perkembangan teknologi dari masa purba hingga era modern yang mengubah cara manusia bekerja dan hidup.
Formal	:	Resmi, sesuai dengan peraturan yang sah
Futuristik	:	Terarah, terjuru ke masa yang akan datang
Global	:	Secara umum dan menyeluruh
Implementasi	:	Pelaksanaan, penerapan
Inisiatif	:	Prakarsa, kepekaan
Inklusi Digital	:	Upaya untuk memastikan bahwa semua orang memiliki akses yang sama terhadap teknologi digital, termasuk



	internet dan perangkat elektronik.
Internet of Things (IoT)	: Jaringan perangkat yang terhubung ke internet dan dapat saling berkomunikasi untuk melakukan tugas-tugas secara otomatis.
Kecerdasan Buatan (AI)	: Salah satu bidang dalam ilmu komputer yang mempelajari dan membuat mesin (komputer), agar mampu melakukan tugas dan pekerjaan yang serupa atau bahkan melebihi pekerjaan yang dilakukan oleh manusia. Keterampilan yang dapat digunakan di berbagai sektor pekerjaan,
Kemampuan Transversal	: seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.
Kepemimpinan Digital	: Kemampuan untuk memimpin dan mengelola organisasi atau kelompok dalam era digital, di mana



teknologi menjadi pusat dari setiap aktivitas.

- Keterampilan Interpersonal : Kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain secara efektif, yang melibatkan komunikasi, kolaborasi, dan kerja sama.
- Kewarganegaraan Digital : Kemampuan untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan etis, dengan menghormati hak-hak dan kewajiban sebagai warga digital di dunia maya.
- Kolaborasi : (perbuatan) kerja sama Kerjasama lintas negara dan budaya yang difasilitasi oleh
- Kolaborasi Global : teknologi informasi, untuk mencapai tujuan bersama dalam skala global.
- Kompetensi : Kemampuan menguasai secara abstrak atau Batinah



Kompetensi Operasional	:	Kemampuan teknis dan konseptual yang dimiliki oleh individu atau kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu.
Kontribusi	:	Sumbangan (Perbuatan / peran)
Kurikulum 5.0	:	Kurikulum pendidikan yang dirancang untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era Society 5.0, dengan fokus pada pengembangan teknologi, inovasi, dan keterampilan manusia. Kumpulan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi-kompetensi
Literasi Digital	:	yang diperlukan untuk berkembang dalam budaya yang didominasi oleh teknologi.



Masyarakat Berbasis Pengetahuan (Knowledge-based Society)	:	Masyarakat yang dibentuk oleh pengetahuan dan inovasi, yang didorong oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.
Non formal	:	Tidak resmi, tidak sesuai dengan peraturan yang sah Sebuah istilah yang digunakan untuk
Offline	:	menyebutkan saat kita tidak terhubung dengan internet (tidak terkoneksi). Kegiatan yang menggunakan
Online	:	fasilitas jaringan internet untuk melakukan berbagai kegiatan.
Pandemic	:	Tersebar luas di suatu kawasan
Pembelajaran Berbasis Teknologi	:	Metode pendidikan yang menggunakan teknologi seperti internet dan perangkat digital untuk mendukung proses belajar-mengajar.



Pembelajaran Seumur Hidup (Lifelong Learning)	: Proses pendidikan yang terus berlangsung sepanjang hidup seseorang, untuk mengikuti perkembangan pengetahuan dan teknologi.
Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM)	: Proses meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan individu agar lebih siap untuk bersaing dalam dunia kerja.
Perspektif	: Sudut pandang
Produktifitas	: Bersifat / mampu menghasilkan (perbuatan)
Profesionalisme Digital	: Kompetensi dalam menjalankan tugas dan pekerjaan menggunakan teknologi digital, dengan tingkat integritas dan efisiensi yang tinggi.
Realitas Virtual (VR)	: Teknologi yang mampu menciptakan simulasi. Simulasi ini bisa mirip seperti dunia nyata.



- Revolusi Industri : Periode sejarah di mana masyarakat mulai menggunakan mesin dan teknologi untuk meningkatkan produktivitas. Tahap revolusi industri yang ditandai dengan otomatisasi, pertukaran data, dan penggunaan teknologi canggih seperti AI dan IoT dalam proses produksi.
- Revolusi Industri 4.0 : Cabang teknologi yang berhubungan dengan desain, konstruksi, dan penggunaan robot untuk membantu aktivitas manusia.
- Robotik : Ilmu dan teknologi untuk merancang, membangun, dan menggunakan robot dan sistem cerdas. Ini menggabungkan elemen dari berbagai bidang, termasuk teknik mesin, teknik elektro, ilmu komputer, dan kecerdasan buatan (AI), untuk menciptakan mesin yang dapat melihat, menalar, dan bertindak di dunia fisik.
- Robotika :



Sistem Pendidikan Berbasis Teknologi	<p>Pendidikan yang menggunakan teknologi sebagai sarana utama untuk :</p> <p>pengajaran dan pembelajaran, baik di sekolah formal maupun di luar sekolah.</p>
Smart City	<p>Kota yang menggunakan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi :</p> <p>infrastruktur, transportasi, dan layanan publik, serta meningkatkan kualitas hidup warganya.</p>
Society 4.0	<p>Pendahulu Society 5.0 yang menekankan penggunaan :</p> <p>teknologi informasi dan komunikasi untuk kemajuan masyarakat.</p>
Society 5.0	<p>Konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dengan memanfaatkan :</p> <p>kemajuan teknologi seperti kecerdasan buatan untuk meningkatkan kehidupan manusia.</p>
Soft skill	<p>(Keterampilan tambahan) :</p> <p>kecakapan dalam menyelesaikan sesuatu</p>



Teknologi	:	Metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis yang melibatkan penerapan ilmu pengetahuan dan sarana untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.
Teknologi Otomatisasi	:	Penggunaan mesin, kontrol, dan perangkat lunak untuk menggantikan atau membantu tugas manusia. Dalam hal ini manusia berperan dalam mengelola dan mengawasi sistem otomatisasi.
Tentatif	:	Belum pasti, masih dapat berubah
Transformasi	:	Perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi dan sebagainya)
Transformasi Digital	:	Perubahan menyeluruh yang melibatkan teknologi digital untuk meningkatkan proses dan layanan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan dan bisnis.
Virtual Reality (VR)	:	Teknologi simulasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan lingkungan buatan yang terlihat nyata melalui perangkat khusus.



VUCA : Volatility, Uncertainty, Complexity, dan Ambiguity; konsep yang menggambarkan sifat dunia yang tidak dapat diprediksi.



TENTANG PENULIS



Assoc. Prof. Dr. Derinta Entas, S.E., M.M. lahir di Jakarta pada tanggal 2 Desember 1971. Saat ini tercatat sebagai Dosen Program Studi Magister Terapan Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata dan menjabat sebagai Direktur di Politeknik Sahid Jakarta Tahun periode 2023-2027. Aktif melakukan Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui pengajaran, penelitian dan pengabdian masyarakat. Kegiatan penelitian pariwisata berfokus pada pengembangan pariwisata daerah, pariwisata perkotaan, wisata budaya dan sejarah. Gelar Sarjana Ekonomi diperoleh dari Universitas Sahid Jakarta tahun 1994. Kemudian melanjutkan pendidikan Magister Manajemen, konsentrasi Manajemen Pemasaran Pariwisata di Universitas Sahid lulus pada Tahun 2003. Derinta dinyatakan lulus Program Doktor Program Studi Kajian Budaya dari Universitas Udayana, Denpasar Bali. pada Tahun 2017. Korespondensi dapat dilakukan melalui email derintaentas@polteksahid.ac.id.





Iin Indriyani, S.IP lahir pada tanggal 7 November 1983 di Kabupaten Lebak Provinsi Banten. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan Adi Nurhadi dan Ibu Tuti. Menempuh pendidikan formal di SD Negeri Malingping Utara 1, SLTP 1 Malingping dan SMUN 1 Malingping. Pada tahun 2008 penulis menyelesaikan pendidikan sarjana di Universitas Majalengka Pandeglang Jurusan Ilmu Sosial dan Politik, selama kuliah penulis bekerja sebagai tenaga pendidik di SMK Negeri 1 Malingping sampai dengan saat ini.





Djeni Rahmawati, Lahir pada tanggal 04 Januari 1998, di Jakarta Barat Provinsi DKI Jakarta. Penulis merupakan Anak ke 4 dari 4 bersaudara, dari pasangan H. Satrio Aksiyanto, S.Pd dan Hj. Suimah, S.Pd. Penulis pertama kali masuk pendidikan Formal di SDN Kalideres 04 Petang Jakarta pada tahun 2004 dan tamat pada tahun 2010. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 169 Jakarta dan tamat pada tahun 2013. Setelah tamat di SMP, penulis melanjutkan ke SMK Negeri 27 Jakarta dan tamat pada tahun 2016. Pada tahun 2019 penulis tamat Diploma III Jurusan Perhotelan selama kuliah penulis pernah bekerja di beberapa hotel yaitu Grand Hyatt Jakarta, Allium hotel dan Park Hotel, Lalu tahun 2020 penulis terdaftar sebagai Mahasiswi di Universitas Terbuka Jakarta Fakultas Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Keguruan Sekolah Dasar. Pada tahun 2021 penulis melanjutkan Pendidikan Diploma III di Politeknik Sahid Jakarta Jurusan Manajemen Perhotelan dibarengi dengan profesi keguruan sampai saat ini.





Julian Amannullah, saya terakhir menyelesaikan Pendidikan pada program Diploma III tahun 2019 dengan mengambil keahlian program studi Pariwisata khususnya bidang Perhotelan dan menyangand gelar Ahli Madya Pariwisata di AKPAR GSP Internasional – Jakarta. Saat ini saya memiliki pengalaman di bidang kuliner dan bisnis kuliner dengan berkarir sebagai pendidik di Lembaga Pendidikan Negeri kota Tangerang Selatan.



Nuri Hartantyo Susan, lahir pada 20 Oktober 1976 di Jelupang, Banten. Nuri Hartantyo Susan memiliki pengalaman kerja dibidang pariwisata tepatnya di Hotel Melawai Blok M sebelum memutuskan untuk membagikan pengalaman berharganya dengan mengajar bidang perhotelan di SMK IPTEK Tangerang Selatan atau biasa dikenal dengan SMK WASKITO. Nuri Hartanto juga aktif mengikuti upskilling/reskilling guru SMK dan mengikuti magang guru di berbagai hotel seperti, hotel grandsollmarina, pranaya, batika dan lainnya agar ilmu yang diajarkan selalu *up to date* dan *relate* dengan yang industri butuhkan.





NICKO GANA SAPUTRA, S.ST,Par., M.M.

Pengalaman 12 tahun di pendidikan bidang hospitaliti dan Hotel Manajemen. Sebagai Ka. Prodi Sarjana Terapan Pengelolaan Perhotelan, Menyukai belajar dengan hal-hal baru dan cepat menyerap informasi. Khususnya dalam pengembangan kurikulum di Perguruan Tinggi. Selain itu, Penulis berpengalaman selama 5 tahun dalam memberikan kontribusi dalam penyusunan transformasi kurikulum vokasi di Politeknik Sahid.



Ni Made Dwiwana Rasuma Putri, S.E., M.M lahir di Denpasar pada tanggal 7 April 1992. Saat ini terdaftar sebagai Dosen Tetap Program Studi Pengelolaan Perhotelan dan menjabat sebagai Kabag. Unit Penjaminan Mutu di Politeknik Sahid Jakarta. Gelar Magister (S2) diperoleh dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Program Studi Manajemen di Universitas Udayana tahun 2017.





Aang Sunarto, MM, Lahir di Tangerang, Banten pada tanggal 15 Mei 1980 Menyelesaikan Studi S2 di Universitas Pamulang pada program studi Manajemen Sumber Daya Manusia tahun 2019. Saat ini bekerja di Politeknik Sahid Jakarta sebagai Dosen Program Studi Perhotelan dan Usaha Perjalanan Wisata. Email: aangsun@gmail.com



TRANSFORMASI PENDIDIKAN VOKASI

DARI SOCIETY 1.0 HINGGA SOCIETY 5.0

Buku "Transformasi Pendidikan Vokasi: Dari Society 1.0 Hingga Society 5.0" menggambarkan perjalanan dan perubahan mendasar dalam pendidikan vokasi dari era industri pertama hingga era digital supercanggih saat ini. Buku ini berfokus pada evolusi model pembelajaran di setiap era, mulai dari Society 1.0, di mana pendidikan masih berbasis kekuatan fisik dan produksi massal, hingga Society 5.0 yang menekankan harmonisasi antara manusia dan teknologi. Dalam Society 5.0, pendidikan vokasi diarahkan pada pembelajaran berbasis kecerdasan buatan, Internet of Things (IoT), serta peningkatan soft skills yang mencakup empati, kerja sama, dan kecerdasan emosional. Buku ini menguraikan model dan metode pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan masyarakat, seperti project-based learning, blended learning, hingga pemanfaatan VR dan AR dalam pengajaran. Dilengkapi dengan tantangan dan solusi dalam penerapan pembelajaran di era Society 4.0 dan 5.0, buku ini menjadi panduan penting bagi pendidik dalam membentuk SDM yang adaptif dan kompetitif di era transformasi digital.

ISBN 978-623-8686-76-6

