

Muhammad Fauzi., Kusmayadi., Dede
Suhendra., Suci Sandi Wachyuni.,
Junizar Eka Susiaty., Budi Bagaskoro.,
Balijan Pardosi., Rina Kurniawati

ADAPTASI KURIKULUM PENDIDIKAN VOKASI SOCIETY 5.0

Editor: Muhammad Reza Pahleui



ADAPTASI KURIKULUM PENDIDIKAN VOKASI SOCIETY 5.0

Penulis:

Muhammad Fauzi
Kusmayadi
Dede Suhendra
Suci Sandi Wachyuni
Junizar Eka Susiaty
Budi Bagaskoro
Balijan Pardosi
Rina Kurniawati

Editor:

Muhammad Reza Pahlevi



ADAPTASI KURIKULUM PENDIDIKAN VOKASI SOCIETY 5.0

Copyright © PT Penamuda Media, 2024

Penulis:

Muhammad Fauzi
Kusmayadi
Dede Suhendra
Suci Sandi Wachyuni
Junizar Eka Susiaty
Budi Bagaskoro
Balijan Pardosi
Rina Kurniawati

Editor:

Muhammad Reza Pahlevi

ISBN: 978-623-8686-75-9

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 + 195 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 memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, kami menyusun buku *"Adaptasi Kurikulum Pendidikan Vokasi Society 5.0"* sebagai bentuk kontribusi dalam pengembangan pendidikan vokasi di Indonesia. Buku ini dihadirkan sebagai respons atas tuntutan perubahan yang cepat dalam dunia teknologi dan industri, yang menuntut kemampuan adaptasi dalam pendidikan. Pendidikan vokasi, khususnya, dituntut untuk mampu mempersiapkan lulusan yang tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga keterampilan interpersonal yang dapat meningkatkan daya saing mereka di dunia kerja.

Society 5.0 menandai revolusi sosial dan industri yang tidak hanya berfokus pada teknologi, tetapi juga pada pengembangan potensi manusia secara holistik. Dalam konteks ini, kurikulum pendidikan vokasi harus diadaptasi agar mampu menciptakan generasi muda yang tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga memiliki kecerdasan emosional, kemampuan komunikasi, serta kepemimpinan yang kuat. Buku ini menguraikan berbagai model dan strategi pengembangan kurikulum vokasi yang



inovatif dan relevan, dengan tujuan mempersiapkan lulusan yang siap menghadapi tantangan masa depan.

Kami menyadari bahwa buku ini masih memerlukan penyempurnaan, oleh karena itu kami terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun. Semoga buku ini bermanfaat bagi para pendidik, mahasiswa, dan pemangku kepentingan di bidang pendidikan vokasi. Terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan buku ini.

Selamat membaca.

Penulis



Daftar Isi

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
KESIAPAN PENGEMBANGAN KURIKULUM VOKASI PADA ERA 5.0	1
A. PENDAHULUAN.....	2
B. PENDIDIKAN PROFESIONAL ERA SOCIETY 5.0.....	3
C. KURIKULUM VOKASI	5
D. MENGEMBANGKAN KURIKULUM VOKASI 5.0	7
E. PERAN GURU DALAM PENGEMBANGAN KURIKULUM VOKASI	12
F. DAMPAK ERA SOSIAL 5.0.....	15
G. DASAR KOMPETENSI KEJURUAN.....	17
H. DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER , BUDAYA DAN KARAKTER.....	28
I. KECAKAPAN TENAGA PENDIDIK.....	34
J. KESIMPULAN.....	63
INOVASI PENGEMBANGAN KURIKULUM SMK VOKASI PERHOTELAN PASCAPANDEMI.....	64
A. PENDAHULUAN.....	65
B. KURIKULUM SEBELUM PANDEMI.....	67
C. INOVASI KURIKULUM SAAT PANDEMI DAN PASCA PANDEMI.....	69
D. PERUBAHAN KURIKULUM SMK VOKASI PERHOTELAN.....	73
E. MODEL KURIKULUM IKM PASCAPANDEMI	79
F. PENUTUP.....	82



IMPLEMENTASI KEMAMPUAN ADAPTASI DAN	
KOMPETENSI SISWA.....	84
A. ERA SOCIETY 5.0.....	85
B. KURIKULUM MERDEKA BELAJAR.....	87
C. PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR ERA	
SOCIETY 5.0.....	92
D. PENINGKATAN KOMPETENSI SISWA	104
E. PENINGKATAN KOMPETENSI	125
KESIAPAN PENGEMBANGAN SDM ERA SOCIETY 5.0 .	146
PERLENGKAPAN SDM MENGHADAPI KEMAJUAN	
TEKNOLOGI.....	147
A. SEJARAH	147
B. ERA KEMAJUAN TEKNOLOGI.....	148
C. PERAN SDM DALAM MEMAJUKAN PEMBANGUNAN	
NASIONAL.....	149
D. MEMAHAMI KONSEP MEMPELAJARI,	
MENGHILANGKAN, DAN MENGULANGI.....	154
E. KONSEP PELAJARI, LUPA, DAN LUPAKAN SANGAT	
PENTING.....	155
F. KAPASITAS SUMBER DAYA MANUSIA DI ERA	
MASYARAKAT KEMAJUAN TEKNOLOGI	156
G. DI ERA SOCIETY 5.0, KARYAWAN HARUS	
MEMILIKI BEBERAPA KETERAMPILAN.....	159
H. ANALISIS DARI ZAMAN PURBAKALA HINGGA	
KEMAJUAN TEKNOLOGI.....	163
I. SIMPULAN.....	165
DAFTAR PUSTAKA	166
GLOSARIUM	170
TENTANG PENULIS	185



KESIAPAN PENGEMBANGAN KURIKULUM VOKASI PADA ERA 5.0

KUSMAYADI, MUHAMMAD FAUZI



DAFTAR PUSTAKA

- Aco, A., & Endang H. (2017). Analisis Pendidikan Era Society 5.0 Mahasiswa Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. *Information System and Processing*.
- Akbar, M. A. (2020). DIGITALISASI PENDIDIKAN.
- Ali, M. (2018). Pendidikan Vokasi dan Strategi Pengembangan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 1-10.
- Alimuddin, Z. (2019, Mei 18). *Timesindonesia*. Retrieved from [Timeindonesia.co.id: https://timesindonesia.co.id/Read/214466/20190518/165259/Zulkifar-](https://timesindonesia.co.id/Read/214466/20190518/165259/Zulkifar-)
- Ayu, G. M. (2020). critical thinking, communication, colaboration, creativity .
- Budiarta, K. G. (2020). Merdeka Belajar di SMK. Yayasan Pendidikan Purwa Pembelajaran pada kurikulum merdeka berbasis Projek .
- Cholily, Yus Mochammad dkk. "Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0." Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika "Tantangan dan Peluang Dunia Pendidikan di Era 4.0," (2019)
- Dempsey. John , Reiser Robert A. (2002). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*.



- Denham,C. & Lieberman,A. (1980). Time to Learn. Washington,DC : US Government Printing Office.
- Dewi, R. K., & Sumarna, N. (2020). Strategi Pengembangan Kurikulum Pendidikan Vokasi di Era 5.0. Jurnal Pendidikan Vokasi, 10(2), 117-128.
- ditpsmu.kemendikbud.go.id. (2020). Internet of Things (IoT), Artificial Intelligence (AI), teknologi robot, atau bahkan big data , . Artificial Intellegency.
- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society. www.jef.or.jp, 47-50.
- Hanlie, et al. (dalam Huda, 2015, hlm. 273)
- Herdansyah, Decky, “E-Commerce di Era Industri 4.0 dan Society 5.0.” *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita* 8, no. 2 (2019), 171.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Panduan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Vokasi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mawati, L. (2021, Desember 12). Kajian kompetensi pedagogic.
- Mulyono. (2019). buku modul Kurikulum Merdeka pelajaran bahasa Indonesia sampai dengan Sejarah. Tangerang Selatan .
- Ni Wayan Suwithi, CecilErwin Jr. Boham . Akomodasi Perhotelan untuk SMK Jilid 1. Jakarta : Direktorat



- Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Ohio: Merril Prentice Hall Departemen Pendidikan Nasional, (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Depdiknas. _____, (2004).
- Pardede, P. (2021). Pembelajaran Pendidikan Vokasi di Era Revolusi Industri 5.0. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(1), 51-61.
- Prasetyo, A. (2020). Kurikulum Pendidikan Vokasi di Era Revolusi Industri 4.0 dan 5.0. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(2), 161-172.
- Putra. (2019). menerapkan kurikulum Merdeka Belajar untuk menyiapkan generasi berkualitas dalam menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi.
- Rahman, M. F. (2019). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Vokasi di Era 5.0. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 8(1), 31-36.
- Risdianto, E. (2019). Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Research Gate*, 1-12.
- Seefeldt. (2016). Menjelaskan bahwa salah satu kemampuan yang harus diajarkan kepada siswa yaitu dapat membedakan mana kebutuhan dan hanya sekedar keinginan. p. 21.



- Supriyadi, A., & Rini, R. A. (2018). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Vokasi di Era Industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Vokasional*, 2(2), 91-100.
- Umro, Jakaria, "Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0." *Jurnal AlMakrifat* 6, no. 2 (2021), 108.
- 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

Artificial Intelligence (AI)	: Teknologi yang memungkinkan mesin untuk meniru kecerdasan manusia, termasuk kemampuan untuk belajar, bernalar, dan memecahkan masalah.
Asesmen Kompetensi Minimum	: Pengganti Ujian Nasional yang berfokus pada kemampuan literasi, numerasi, dan karakter siswa, dilakukan pada siswa di tengah jenjang sekolah (kelas 4, 8, 11).
Augmented Reality (AR)	: Teknologi yang memperkaya dunia nyata dengan informasi digital yang dapat dilihat melalui perangkat elektronik.
Big Data	: Kumpulan data yang sangat besar dan kompleks yang memerlukan teknologi dan metode analisis khusus untuk mengolah dan mendapatkan informasi yang berguna.
Digital	: Sifat Gen Z yang bergantung pada teknologi digital dan memiliki



		ekuivalen digital dalam segala aspek fisik.
Digital Culture (Budaya Digital)	:	Konsep yang menggambarkan bagaimana teknologi dan internet membentuk cara seseorang berinteraksi, berpikir, dan berkomunikasi dalam masyarakat digital .
Digital Literacy (Literasi Digital)	:	Kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan menilai informasi dari berbagai sumber digital secara kritis. Melibatkan penggunaan media sosial, privasi digital, dan penciptaan konten online.
Entrepreneurship (Kewirausahaan)	:	Kemampuan untuk menciptakan inovasi, ide-ide baru, dan aturan-aturan baru dalam berbisnis. Seorang entrepreneur membawa sumber daya seperti tenaga kerja, material, dan aset untuk menciptakan perubahan atau menambah nilai yang lebih besar .
Era Agraris	:	Periode sejarah di mana manusia mulai bercocok tanam dan mengembangkan pertanian



		sebagai sumber utama kehidupan.
Era Industri	:	Tahapan dalam sejarah di mana teknologi mesin digunakan untuk meningkatkan produksi barang secara massal.
Etika Digital (Digital Ethics)	:	Panduan moral dalam penggunaan internet, termasuk menghormati hak cipta orang lain dan menggunakan teknologi dengan cara yang bertanggung jawab.
Evolusi Teknologi	:	Perkembangan teknologi dari masa purba hingga era modern yang mengubah cara manusia bekerja dan hidup.
Finding Information (Mencari Informasi)	:	Kemampuan untuk menelusuri, mengevaluasi, dan memilih informasi yang akurat dari berbagai sumber online di tengah banyaknya informasi yang tersedia.
Fomo	:	Sifat Gen Z yang takut melewatkan sesuatu dan selalu berada di barisan terdepan dalam trend dan kompetisi.
Generasi Z (Gen Z)	:	Generasi yang lahir di era digital, sangat akrab dengan teknologi



dan membutuhkan pendekatan pendidikan yang dinamis dan interaktif.

Hard Skills : Keterampilan teknis yang spesifik dan dapat diukur yang dibutuhkan dalam pekerjaan, seperti pemrograman komputer, pengoperasian mesin, atau kemampuan teknis lainnya.

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.

Keamanan Online (Online Safety Skills) : Pengetahuan dan keterampilan untuk mengidentifikasi risiko potensial saat menggunakan internet dan menjaga keamanan pribadi dalam aktivitas online seperti mencari informasi, berbagi data, atau menjelajah.



Kemampuan Transversal	: Keterampilan yang dapat digunakan di berbagai sektor pekerjaan, 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 Dunia Usaha dan Industri	: Keterlibatan dunia usaha dan industri secara integratif dalam penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar untuk meningkatkan daya saing pendidikan vokasi.
Kolaborasi Global	: Kerjasama lintas negara dan budaya yang difasilitasi oleh



<p>Kompetensi Operasional</p>	<p>teknologi informasi, untuk mencapai tujuan bersama dalam skala global.</p> <p>Kemampuan teknis dan konseptual yang dimiliki oleh individu atau kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu.</p>
<p>Kurikulum 2013 (K13)</p>	<p>Kurikulum pendidikan di Indonesia yang memiliki tiga aspek penilaian: pengetahuan, keterampilan, dan sikap dan perilaku.</p>
<p>Kurikulum 5.0</p>	<p>Kurikulum pendidikan yang dirancang untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era Society 5.0, dengan fokus pada pengembangan teknologi, inovasi, dan keterampilan manusia.</p>
<p>Kurikulum Merdeka Belajar</p>	<p>Sebuah kurikulum yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia untuk menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, berfokus pada pengembangan karakter dan kompetensi siswa, serta</p>



menanggapi dampak pandemi Covid-19.

- Kurikulum pendidikan yang dirancang untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan praktis dan pengetahuan yang diperlukan
- Kurikulum Vokasi** : untuk memasuki pasar kerja dalam bidang tertentu. Kurikulum ini menekankan pada kombinasi teori dan praktik, termasuk magang di lapangan kerja.
- Penurunan minat dan hasil belajar siswa yang terjadi akibat gangguan
- Learning Loss** : dalam proses pembelajaran, seperti yang dialami selama pandemi Covid-19.
- Kompetensi dasar yang melibatkan kemampuan membaca, menulis, dan memahami informasi
- Literasi dan Numerasi** : (literasi), serta kemampuan memahami dan menggunakan angka dalam berbagai konteks (numerasi).



<p>Masyarakat Berbasis Pengetahuan</p>	<p>: Masyarakat yang dibentuk oleh pengetahuan dan inovasi, yang didorong oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.</p>
<p>Pembelajaran Berbasis Komputer</p>	<p>Metode pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer sebagai alat bantu utama untuk mengajar. Ini mencakup penggunaan perangkat lunak, simulasi, video, dan platform online untuk mendukung proses pembelajaran.</p>
<p>Pembelajaran Berbasis Teknologi</p>	<p>Metode pendidikan yang menggunakan teknologi seperti internet dan perangkat digital untuk mendukung proses belajar-mengajar.</p>
<p>Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)</p>	<p>Metode pembelajaran aktif yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok. Dalam model ini, siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.</p>



Pembelajaran Seumur Hidup (Lifelong Learning)	: Proses pendidikan yang terus berlangsung sepanjang hidup seseorang, untuk mengikuti perkembangan pengetahuan dan teknologi.
Pemikiran Kritis (Critical Thinking)	: Kemampuan untuk berpikir mandiri, mengevaluasi informasi dengan skeptis, dan mengajukan pertanyaan kritis untuk meningkatkan pemahaman dan menghindari informasi palsu . Pendidikan yang menyiapkan generasi muda untuk bekerja
Pendidikan Vokasi	: berwirausaha dan mendukung pertumbuhan ekonomi bangsa.
Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM)	: Proses meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan individu agar lebih siap untuk bersaing dalam dunia kerja.
PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh)	: Sistem pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk mengadakan belajar mengajar dari jarak jauh.
PKL (Praktik Kerja Lapangan)	: Kegiatan belajar mengajar yang melibatkan praktik kerja lapangan untuk menghadapi dunia industri.



Platform Merdeka Mengajar (PMM)	:	Alat pendukung bagi guru dalam penerapan Kurikulum Merdeka, yang menyediakan sumber daya dan komunitas belajar untuk meningkatkan kompetensi mengajar.
Privasi Digital (Digital Privacy)	:	Perlindungan data pribadi saat menggunakan platform digital, termasuk perlindungan dari kejahatan siber seperti pencurian data, peretasan, dan pencurian identitas .
Problem Solving (Pemecahan Masalah)	:	Proses berpikir kritis untuk mencari solusi atas suatu masalah dengan menggunakan strategi, teknik, atau cara tertentu. Dalam konteks pendidikan, ini adalah model pembelajaran yang mengutamakan keterampilan siswa untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah.
Profesionalisme Digital	:	Kompetensi dalam menjalankan tugas dan pekerjaan menggunakan teknologi digital, dengan tingkat integritas dan efisiensi yang tinggi.



Profil Pelajar Pancasila	:	Konsep yang menggambarkan karakter dan kompetensi yang diharapkan dari siswa di Indonesia, termasuk berpikir kritis, kreatif, mandiri, gotong royong, berkebinekaan global, dan beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
Reskilling dan Upskilling	:	Proses meningkatkan keterampilan dan kompetensi sumber daya manusia untuk menyesuaikan dengan tuntutan pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0.
Revolusi Industri	:	Periode sejarah di mana masyarakat mulai menggunakan mesin dan teknologi untuk meningkatkan produktivitas.
Revolusi Industri 4.0	:	Era yang mengkombinasikan teknologi otomatisasi dengan teknologi siber. Ditandai dengan penggunaan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence), Internet of Things, dan robotik untuk meningkatkan efisiensi dalam berbagai sektor.



Revolusi Industri 4.0	: Tahap revolusi industri yang ditandai dengan otomatisasi, pertukaran data, dan penggunaan teknologi canggih seperti AI dan IoT dalam proses produksi.
Robotik	: Cabang teknologi yang berhubungan dengan desain, konstruksi, dan penggunaan robot untuk membantu aktivitas manusia.
Sertifikasi Kompetensi	: Proses yang membuka persaingan lulusan pendidikan vokasi dengan lulusan dari pendidikan formal, nonformal, dan informal, serta tenaga kerja asing di pasar global.
Sistem Pendidikan Berbasis Teknologi	: Pendidikan yang menggunakan teknologi sebagai sarana utama untuk pengajaran dan pembelajaran, baik di sekolah formal maupun di luar sekolah.
Smart City	: Kota yang menggunakan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi infrastruktur, transportasi, dan layanan publik, serta meningkatkan kualitas hidup warganya.



Society 1.0	:	Masa awal perkembangan manusia yang mengandalkan kekuatan alam untuk bertahan hidup.
Society 2.0	:	Masa revolusi pertanian, cara mendapatkan makanan berubah dari mengumpulkan menjadi memproduksi.
Society 3.0	:	Masa revolusi industri, pola kerja beralih dari tenaga manusia menjadi menggunakan mesin.
Society 4.0	:	Masa revolusi industri informasi, teknologi informasi, jaringan internet, data, dan kecerdasan buatan (AI) menjadi sendi kehidupan.
Society 5.0	:	Konsep masyarakat yang menggunakan teknologi canggih (seperti Artificial Intelligence, Internet of Things, Big Data) untuk menyelesaikan tantangan sosial dan meningkatkan kualitas hidup manusia. Society 5.0 berfokus pada manusia dengan memanfaatkan teknologi.
Soft Skills	:	Keterampilan non-teknis yang penting dalam dunia kerja, seperti



komunikasi, kepemimpinan, kerjasama tim, dan kemampuan beradaptasi.

Metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis yang melibatkan

Teknologi : penerapan ilmu pengetahuan dan sarana untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.

Studi atau penggunaan peralatan elektronik, terutama komputer, untuk menyimpan, menganalisis, dan mendistribusikan informasi

Teknologi Informasi (Information Technology) : seperti teks, angka, dan gambar. Teknologi ini mencakup perangkat keras, perangkat lunak, dan teknologi komunikasi untuk pengiriman informasi .

Sifat Gen Z yang terpacu oleh

Terpacu : perubahan dan kebutuhan untuk selalu maju dan tidak ketinggalan.

Perubahan menyeluruh yang melibatkan teknologi digital untuk

Transformasi Digital : meningkatkan proses dan layanan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan dan bisnis.



Transliterasi (Transliteracy)	:	Kemampuan untuk menggunakan berbagai platform digital untuk membuat, membagikan, dan mengkomunikasikan konten. Ini mencakup penggunaan media sosial, grup diskusi, atau layanan online untuk berkomunikasi secara efektif.
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



Ir. Kusmayadi, M.M. lahir di Pemalayan, Cisewu- Garut, pada tahun 1968. Ia menyelesaikan pendidikan sarjananya pada tahun 1992 di Fakultas Pertanian Universitas Djuanda Bogor dan Pendidikan Magister Manajemen (M.M.) dengan konsentrasi Manajemen Pemasaran pada Universitas Trisakti Tahun 2002.

Sejak Mahasiswa, ia berpengalaman menjadi asisten mata kuliah praktikum Biologi umum (1988-1990, asisten mata kuliah response Matematika I (1988-1989), Matematika II (1989-1990), dan Pengantar Ilmu Ekonomi (1989).

Setelah lulus sarjana (1992), ia bekerja di *National Forest Inventory* (NFI) Project, FAO-Dirjen Intag, Departemen Kehutanan RI. Kemudian menjadi peneliti pada *Agricultural Manpower Developmen* Kehutanan RI. Kemudian menjadi peneliti. Ia juga mengabdikan kepada almamaternya yaitu sebagai Dosen Luar Biasa untuk mata kuliah Kewirausahaan dan Teknik Pengembangan Usaha Kecil. Mulai pertengahan tahun 1997, ia tergabung di Akademi Pariwisata Trisakti sebagai tenaga peneliti pada Pusat Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat, dan sejak 1999 dipercaya menjadi kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti.





Muhammad Fauzi S.T.Par Menempuh pendidikan jenjang pendidikan SMK disekolah kejuruan SMKN 3 Kota Tangerang program studi perhotelan dan lulus pada tahun 2011. Penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang D-3 Perhotelan di AKPAR GSP International lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan kuliah di Kampus Politeknik Sahid jenjang pendidikan D-4 Pengelolaan perhotelan. Penulis pernah bekerja di Hotel Saripan Pacific place tahun 2011 selama 9 bulan sebagai Housekeeping attendant, pernah bekerja di pullman jakarta central park selama 8 bulan sebagai waitres, bekerja di hotel olive karawaci tahun 2012 - 2024 sebagai asst. manager housekeeping.

Penulis bekerja di Hotel Olive selama kurang lebih 10 tahun penulis juga mengajar di SMK CITRA NUSANTARA PANONGAN 2020 - 2024 untuk jurusan perhotelan dan penulis mengajar perhotelan di SMKN 8 KOTA TANGERANG SELATAN Sejak tahun 2024 sampai sekarang.

Penulis juga mengikuti pelatihan pengembangan sumber daya manusia tahun 2014 yang diselenggarakan oleh dinas pemuda olahraga dan pariwisata, Tahun 2015 mengikuti pelatihan tata graha yang di selenggarakan oleh Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP).



Pada tahun 2023 penulis melaksanakan pelatihan instruktur terampil yang dikeluarkan oleh Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP) penulis juga menjadi instruktur di badan latihan kerja (BLK) kerjasama dengan Disnaker BLK Kota tangerang , kabupaten tangerang dan BLK Kabupaten serang.



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.





Dede Suhendra adalah seorang praktisi berpengalaman yang telah beralih profesi menjadi pendidik di bidang perhotelan. Dengan latar belakang yang kuat di industri perhotelan, Dede berkomitmen untuk terjun langsung dalam dunia pendidikan, bertujuan untuk memajukan sektor ini melalui pendidikan yang berkualitas. Ia dikenal sebagai seorang praktisi yang berpengalaman, dan memiliki visi untuk memastikan bahwa lulusan yang dihasilkan dari program pendidikan yang ia jalani dapat diterima dan diserap secara maksimal oleh industri perhotelan. Dedikasinya terhadap pendidikan dan industri menjadikannya sosok yang inspiratif dalam upaya meningkatkan standar pendidikan di bidang perhotelan.





Junizar Eka Susiaty, S.Pd.
Menempuh pendidikan jenjang SMK di SMKN 3 Kota Bengkulu program studi perhotelan dan lulus pada tahun 2001. Penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang S-1 Pendidikan Bahasa Inggris di

Universitas Bengkulu lulus pada tahun 2006. Pada tahun 2018 penulis mengikuti program sertifikasi keahlian dan Sertifikasi pendidik bagi SMK/SMA (keahlian ganda) bidang keahlian perhotelan. Sejak tahun 2006 sampai tahun 2010 penulis mengajar Bahasa Inggris di SMA PGRI Kota Bengkulu dan SMA Muhammadiyah 2 Kota Bengkulu. Sejak tahun 2010 sampai tahun 2014 penulis diangkat menjadi Guru PNS di SMKN 3 Kota Bengkulu dan mengajar mata pelajaran perhotelan. Pada tahun 2014 sampai tahun 2021 penulis mengajar di SMKN 3 Kota Tangerang Selatan mata pelajaran Bahasa Inggris. Pada tahun 2021 sampai Juni 2024 penulis mengajar mata pelajaran perhotelan di SMKN 7 Kota Tangerang Selatan, dan pada bulan Juli tahun 2024 penulis mengajar mata pelajaran perhotelan di SMKN 8 Kota Tangerang Selatan.

Pada tahun 2021 penulis menjadi peserta diklat guru vokasi bagi guru SMK Kompetensi Keahlian Perhotelan Klaster Penyediaan Layanan Akomodasi Reception yang



di selenggarakan oleh Kementrian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Balai Besar Pengembangan Penjaminan Mutu Pendidikan Vokasi Bisnis dan Pariwisata.

Pada tahun 2024 penulis menjadi peserta Upskilling dan Reskilling berstandar industri guru kejuruan SMK bisnis dan pariwisata program keahlian perhotelan skema sertifikasi kualifikasi 4 bidang hotel subbidang Housekeeping (Guest Service Supervision) yang di selenggarakan oleh Kementrian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Balai Besar Pengembangan Penjaminan Mutu Pendidikan Vokasi Bisnis dan Pariwisata.

Penulis pernah melakukan magang kerja di hotel Samudra Dwinka Bengkulu di tahun 2000, Hotel Royal Padjajaran Bogor tahun 2018, dan di Hotel Emersia Lampung di tahun 2024.





Balijan Pardosi memiliki pengalaman profesional yang luas di bidang pertambangan dan konstruksi, khususnya dalam bidang General Affairs dan Health, Safety, and Environment (HSE). Ia memulai kariernya sebagai **General Affair Foreman** di **PT Harita Nickel Mining**, Maluku, Indonesia, dari tahun 2010 hingga 2012, di mana ia bertanggung jawab atas pengelolaan operasional dan administrasi perusahaan tambang nikel. Setelah itu, ia melanjutkan perannya sebagai **HSE Supervisor** di **PT Nira Murni Konstruksi**, Sumatera Selatan, Indonesia, dari tahun 2013 hingga 2014, di mana ia mengawasi kepatuhan keselamatan dan kesehatan kerja di proyek konstruksi besar. Pada tahun 2017 hingga 2018, ia kembali mengambil peran sebagai **HSE Supervisor** di **PT Jurong Engineering Lestari**, Jawa Barat, Indonesia, di mana ia berfokus pada peningkatan standar keselamatan di berbagai proyek teknik dan konstruksi. Dengan latar belakang yang kuat dalam manajemen keselamatan dan kepatuhan operasional, ia membawa keahlian yang komprehensif dalam industri pertambangan dan konstruksi di Indonesia.





Rina Kurniawati, dilahirkan di Jakarta, 6 April 1981. Ia adalah seorang akademisi dan peneliti di bidang pariwisata yang saat ini menjabat sebagai dosen tetap program pascasarjana magister terapan pariwisata (S2) dan menjabat sebagai Koordinator Training & Kantor Urusan Internasional (KUI) Politeknik Sahid. Beliau memiliki gelar PhD dari Rosen College of Hospitality Management, University of Central Florida, Amerika Serikat. Area penelitian beliau diantaranya manajemen krisis, perilaku konsumen, dan pemasaran pariwisata. Selain itu, beliau aktif dalam berbagai konferensi internasional, dan pernah menjadi ketua penyelenggara kegiatan International, Hospitality, Travel and Events (IHTREC). Ia juga ditunjuk sebagai editor International Journal Hospitality, Travel and Events (IJOTHE) yang dikelola oleh P3M Politeknik Sahid. Sebelum bergabung dengan Politeknik Sahid, beliau pernah bekerja sebagai Training Manager Hotel dan merupakan seorang Guru Bahasa Inggris.





Dr. Suci Sandi Wachyuni, S.Tp., M.M.lahir di Banyumas pada tanggal 18 Januari 1991. Saat ini tercatat sebagai Dosen Tetap di Politeknik Sahid dan aktif menjadi dosen tamu di beberapa kampus seperti STIPAR API Yogyakarta, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada dan Universitas Muhammadiyah Tangerang. Gelar Sarjana Teknologi Pangan diperoleh dari Universitas Sahid Jakarta. Kemudian melanjutkan pendidikan Magister Manajemen, konsentrasi Pemasaran Pariwisata di Universitas Sahid Jakarta yang didanai oleh beasiswa unggulan Kemdikbud. Suci dinyatakan lulus Program Doktor Kajian Pariwisata UGM pada tahun 2022. Suci juga bergabung dalam manajemen Perguruan Tinggi Vokasi sebagai Direktur Lembaga Sertifikasi Profesi Pihak-1 Politeknik Sahid periode 2015-2020, kemudian sebagai Kepala Biro Penjaminan Mutu, Public Relation dan Kemahasiswaan Politeknik Sahid tahun 2021 sampai sekarang. Selain itu, Suci juga merupakan Asesor Kompetensi Badan Nasional Sertifikasi Profesi sejak Tahun 2018 di bidang Pariwisata. Suci aktif melakukan Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui pengajaran, penelitian dan pengabdian masyarakat. Mata kuliah yang diampu antara lain Gastronomi dan Kuliner Indonesia, Kajian Pengelolaan Makanan dan Minuman, Statistik Pariwisata Deskriptif dan Riset Hospitality. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan antara lain erkolaborasi dengan pemerintah dan asosiasi, terutama dalam mendampingi UMKM



khususnya kuliner dan desa wisata dalam pengelolaan, pengemasan dan pemasaran produk secara digital. Penelitian yang telah dipublikasi dapat diakses melalui Google Scholar ID: Suci Sandi Wachyuni. Email: sucisandi@polteksahid.ac.id dan sucisandi91@gmail.com. Akun Instagram: @sucisandd. Scopus ID:58091854600.



ADAPTASI KURIKULUM PENDIDIKAN VOKASI SOCIETY 5.0

Buku "Adaptasi Kurikulum Pendidikan Vokasi Society 5.0" membahas transformasi penting dalam sistem pendidikan vokasi yang berfokus pada kesiapan menghadapi era Society 5.0. Dalam era ini, teknologi seperti Artificial Intelligence (AI), Internet of Things (IoT), dan Big Data menjadi pusat dari berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Buku ini mengeksplorasi strategi-strategi pengembangan kurikulum vokasi yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat modern. Selain itu, buku ini juga memberikan panduan praktis mengenai model kurikulum vokasi yang memadukan keterampilan teknis (hard skills) dan keterampilan non-teknis (soft skills) yang diperlukan di dunia kerja. Melalui kurikulum berbasis proyek, peningkatan kecakapan digital, serta kolaborasi dengan industri, buku ini menyajikan solusi komprehensif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital dan Society 5.0.



PT Penerbit Penamuda Media Godean,
Yogyakarta
085700592256
@penamuda.media
penamuda.com