

## PERAN GENERASI MUDA DI ERA DIGITALISASI 5.0

**Jujur Gunawan Manullang**

Program Studi Magister Pendidikan Jasmani Universitas PGRI Palembang

Email: [jujurgm@univpgri-palembang.ac.id](mailto:jujurgm@univpgri-palembang.ac.id)

### Abstrak

*Pengabdian ini dilaksanakan kepada pemuda desa Jirak Jaya berlokasi di gedung serba guna desa jirak, jl. Jirak-sopa dusun vii desa jirak kecamatan jirak jaya. Kabupaten musi banyuasin. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada Kamis, 17 November 2022. Tema pengabdian kepada masyarakat ini adalah Peran Generasi Muda di Era Digitalisasi 5.0. Generasi muda saat ini memainkan peran krusial dalam menghadapi era digitalisasi 5.0 yang ditandai dengan integrasi teknologi yang mendalam dalam kehidupan sehari-hari. Generasi muda tidak hanya sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai inovator dan penggerak utama di balik transformasi digital. Pemuda memainkan peran penting dalam mempercepat adaptasi teknologi dalam pendidikan, ekonomi, dan budaya, serta mempengaruhi perubahan sosial melalui konektivitas global dan penggunaan platform digital. Metode pengabdian dilakukan dengan metode ceramah. Hasil dari kegiatan pengabdian ini diharapkan generasi muda dalam digitalisasi 5.0 tidak hanya sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai agen perubahan yang mendorong ke depan masyarakat menuju masa depan yang lebih terhubung, inklusif, dan berdaya saing tinggi dalam era digital global.*

**Kata kunci:** *Generasi muda, digitalisasi 5.0, teknologi, inovasi, perubahan sosial*

### Abstract

*This service was carried out to the youth of Jirak Jaya village located in the multipurpose building of Jirak village, jl. Jirak-sopa hamlet vii jirak village, jirak jaya district. Musi Banyuasin Regency. This community service activity was held on Thursday, November 17, 2022. The theme of this community service is the Role of the Young Generation in the Digitalization Era 5.0. Today's young generation plays a crucial role in facing the era of digitalization 5.0 which is characterized by deep integration of technology in daily life. The younger generation is not only as a user of technology, but also as an innovator and the main driver behind digital transformation. Youth play a crucial role in accelerating technological adaptation in education, economy, and culture, as well as influencing social change through global connectivity and the use of digital platforms. The service method is carried out by the lecture method. The results of this service activity are expected to be the younger generation in digitalization 5.0 not only as technology users, but also as agents of change that push society towards a more connected, inclusive, and highly competitive future in the global digital era.*

**Keywords:** *Young generation, digitalization 5.0, technology, innovation, social change*

Artikel disubmit: 15-07-2024 disetujui tanggal: 30-07-2024 Artikel dipublikasikan: 01-08-2024

Corresponden Author: Jujur Gunawan Manullang e-mail: [jujurgm@univpgri-palembang.ac.id](mailto:jujurgm@univpgri-palembang.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v7i1.16191> 

## PENDAHULUAN

Digitalisasi 5.0 menandai era di mana teknologi dan manusia berkolaborasi untuk menciptakan nilai sosial dan ekonomi yang lebih besar. Generasi muda, sebagai penggerak perubahan, memiliki peran yang krusial dalam memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan kualitas hidup dan menciptakan inovasi (Reni Nurhayati, Sofyan Iskandar, & Dede Trie Kurniawan, 2023).

Akibat dari dunia yang semakin cepat berubah, tidak ada pilihan lain selain selalu belajar dan selalu siap beradaptasi dengan melakukan inovasi yang akan berpotensi melahirkan pekerjaan baru yang semakin banyak namun sebagian besar dari pekerjaan tersebut masih belum tersedia saat ini. Di sisi lain, dampak positif revolusi industri ke-4 yang ditandai dengan industri digital melahirkan kekuatan pada setiap individu untuk bisa diberdayakan oleh teknologi dan mengakses pasar dunia.

Generasi muda memiliki peran penting dalam mendukung digitalisasi. Sudah umum dibicarakan bahwa generasimuda tidak asing dengan perkembangan teknologi. Adanya kreativitas pemuda dalam kemampuan bertransformasi di industri ke-4 membuat Indonesia bisa melakukan lompatan besar dengan melahirkan milenial yang siap membangun Indonesia dan menghasilkan Indonesia maju, Indonesia jaya, dan Indonesia

sejahtera. Melalui program Kampus Merdeka, mahasiswa diberikan kebebasan belajar dengan tetap menanamkan karakter Pancasila, sehingga dapat membentuk mahasiswa menjadi pembelajar mandiri, berwawasan global, adaptif, kreatif, dan memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah yang kompleks di era society 5.0.

Society 5.0 dapat mengatasi permasalahan dunia sehingga perlu dipertahankan karena adanya teknologi industri. Selain itu, adanya industri ini memberikan ruang imajinasi bagi akademisi dalam membayangkan harapan masyarakat untuk ke depannya dan mendorong perubahan sosial dengan membentuk peradaban yang memerlukan pengetahuan dan pemahaman untuk mencapai inovasi, sehingga dituntut untuk mengetahui kondisi sebenarnya pada industri saat ini yang menjadi elemen dasar dalam membuat kebijakan teknologi. Adanya permasalahan di masyarakat dalam mencapai society 5.0, yaitu membangun manusia yang memiliki integritas pada standar minded, sehingga kampus mengajarkan dalam memberikan kepastian tetapi tidak nyata (Apyanto, 2022). Di sisi lain, pekerjaan mengajarkan kenyataan namun belum pasti sehingga melalui Merdeka Belajar Kampus Merdeka kita dapat membantu mahasiswa mengetahui keadaan yang sebenarnya.

## BAHAN DAN METODE

Pendekatan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ini disebut dengan pendekatan ceramah. Pada metode ceramah, narasumber menyampaikan materi dengan menggunakan teknik presentasi. Adapun materi yang disampaikan adalah teori-teori seputar peran generasi muda di era digitalisasi 5.0, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab.

Masyarakat yang menjadi sasaran dari pengabdian ini adalah masyarakat dan siswa SMA N 2 Sungai Keruh, kabupaten Musi Banyuasin. Generasi muda memainkan peran krusial dalam era digitalisasi 5.0, yang dikenal sebagai Society 5.0. Era ini menggambarkan integrasi teknologi digital ke dalam semua aspek kehidupan manusia untuk meningkatkan kualitas hidup secara holistik (Rizki, Manullang, & Riyoko, 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal yang berbeda dengan era saat ini yang sudah memasuki era “society 5.0” adalah adanya ikatan utuh antara manusia dan teknologi. Arus informasi dan pengetahuan yang terus mengalir membantu masyarakat menjadi lebih mampu beradaptasi dengan lingkungannya (RAHMAWAN & EFFENDI, 2022). Salah satu fenomena yang perlu diperhatikan adalah siswa dapat belajar dari perangkat untuk melengkapi materi pelajaran yang ditujukan sebagai alat untuk menyelesaikan tugas sekolah. Sebagai metode pengajaran yang populer saat ini, pendidikan juga berfungsi sebagai katalisator pembelajaran siswa. Kegiatan pembelajaran saat ini tidak

hanya menggunakan satu jenis model pembelajaran saja, misalnya guru membimbing siswa dan orang tua mendorongnya, namun metode pembelajaran yang efektif juga perlu melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi yang relatif signifikan hendaknya diimbangi dengan harkat dan martabat manusia.

Di era revolusi 4.0 saat ini, dimana teknologi sangat banyak dimanfaatkan, maka aspek humaniora juga perlu diperhatikan, terutama dalam situasi kehidupan sehari-hari seperti pendidikan dan dunia kerja. Dalam hal penyampaian ilmu kepada siswa, guru diharapkan mampu menyampaikan pelajaran moral dan pendidikan karakter dengan cepat memanfaatkan teknologi di dalam kelas (Manullang & Ngatimin, 2023). Kemajuan teknologi yang pesat dan signifikan memaksa sektor pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan sistem pendidikan digital yang berkembang pesat. Menurut teori pendidikan, era society 5.0 seharusnya mampu memitigasi permasalahan yang terjadi pada masa revolusi industri 4.0. Oleh karena itu, perlu mempertimbangkan lingkungan sosial ketika menerapkan teknologi wearable yang sudah ada sejak era industri 4.0. Salah satu gagasan mendasar masyarakat 5.0 adalah keseimbangan antara pertumbuhan bisnis dan ekonomi serta kohesi sosial.

Dengan bantuan Society 5.0, prinsip desain yang berpusat pada manusia dan memprioritaskan otonomi individu akan mengubah sejumlah besar data yang dikumpulkan secara online di semua bidang kehidupan. Kita hanya bisa

berharap bahwa ini akan menjadi yang pertama dalam sejarah masyarakat. Peserta didik dapat menggunakan teknologi untuk hal yang tidak bermanfaat dan tidak menambah wawasannya mengenai materi pembelajaran. Dampak menggunakan teknologi tanpa dibarengi dengan moral yang baik. Oleh karena itu, banyak siswa saat ini yang menggunakan smartphone untuk bermain game kooperatif dengan teman sekelasnya.

Istilah “masyarakat era 5.0” mengacu pada evolusi respon masyarakat massal terhadap revolusi industri era 4.0, dengan fokus pada kemajuan teknologi yang diharapkan dapat menggantikan tenaga manusia dan mengurangi biaya tenaga kerja. Era ini sangat diantisipasi akan mengurangi kesenjangan yang muncul antara kelas pekerja dan kelas pekerja dalam sepuluh tahun atau bahkan lebih mendatang. Kemajuan zaman berlaku selaras dengan sumber daya manusia yang dapat menggunakan media ini untuk sesuatu bermanfaat dan pengembangan diri yang lebih baik.



Gambar 1. Penjelasan materi oleh narasumber



Gambar 2. Sesi tanya jawab

## KESIMPULAN

Peran manusia sangat penting di era ini karena mereka merupakan komponen krusial dalam Society 5.0. Khususnya generasi muda, sudah saatnya kita membuka mata dan peduli terhadap kemajuan teknologi di era Society 5.0. Generasi muda sebagai penerus strategis pembangunan nasional mempunyai peranan yang sangat penting dalam menghadapi era Society 5.0, yaitu sebagai agen perubahan. Generasi muda juga harus memiliki tingkat berpikir kritis yang tinggi serta memiliki sifat kolaboratif, kreatif, dan inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto, F. (2022). Peran Generasi Muda Terhadap Perkembangan Teknologi. *Media Husada Journal of Community Service*, 2(2), 130–134.
- Manullang, J. G., & Ngatimin. (2023). The Effect Of Hanging Ball Hitting Practice On Smash Results In Volleyball Games. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2), 229–235. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v>

3i2.474

- RAHMAWAN, A. Z., & EFFENDI, Z. (2022). Implementasi Society 5.0 Dalam Kebijakan Dan Strategi Pendidikan Pada Pandemi Covid-19. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 2(1), 34–43.  
<https://doi.org/10.51878/strategi.v2i1.861>
- Reni Nurhayati, Sofyan Iskandar, & Dede Trie Kurniawan. (2023). Karakteristik Masyarakat Abad 21. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 40–45.  
<https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2556>
- Rizki, M. N., Manullang, J. G., & Riyoko, E. (2023). Peran Karang Taruna Dalam Meningkatkan Olahraga Di Desa Lumpatan II, 4(November), 162–170.