

DIGITALISASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SOSIAL PSIKOLOGI DI ERA SOCIATY 5.0

Tasya Marsha Sabila ¹, Cindi Sandra ², Hania Dwitri Fadhia ³,
Violita Zahyuni ⁴, Andi Gusmaulia Eka Putri ⁵

tasyamrshsabila@gmail.com, cindyecindye63@gmail.com, haniadwitrifadhia@gmail.com

Abstract (English)

The purpose of this study is to ascertain how in the context of society 5.0, humankind can enhance social psychology education through the advancement of digital technology. This study employed a descriptive qualitative methodology that included a review of the literature. A literature review is the method used to gather data; it follows the main idea of this writing technique, which is to review published scientific journals and then elaborate further through description and narrative. The findings of the study demonstrate how mental patterns and behaviour can be altered by exposure to digital media, leading to social cognitive learning. Although people's convenience leads to adaptive social behaviour, it is important to think about the long-term effects of technological advancements on human existence because there are no boundaries between them and technology. Humans' ability to survive in the age of digital technology, including social media, has improved thanks to the social cognitive learning theory. As digital technology advances in the era of society 5.0, a number of opportunities will present themselves for enhancing psychological well-being in individuals, particularly in daily social interactions, as socialising is an essential part of life for all people.

Abstrak (Indonesia)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan bagaimana dalam konteks society 5.0, umat manusia dapat meningkatkan pendidikan psikologi sosial melalui kemajuan teknologi digital. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif yang mencakup tinjauan literatur. Tinjauan pustaka adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data; Ini mengikuti ide utama dari teknik penulisan ini, yaitu meninjau jurnal ilmiah yang diterbitkan dan kemudian menguraikan lebih lanjut melalui deskripsi dan narasi. Temuan penelitian ini menunjukkan bagaimana pola mental dan perilaku dapat diubah oleh paparan media digital, yang mengarah ke pembelajaran kognitif sosial. Meskipun kenyamanan orang mengarah pada perilaku sosial adaptif, penting untuk memikirkan efek jangka panjang dari kemajuan teknologi pada keberadaan manusia karena tidak ada batasan antara mereka dan teknologi. Kemampuan manusia untuk bertahan hidup di era teknologi digital, termasuk media sosial, telah meningkat berkat teori belajar kognitif sosial. Seiring kemajuan teknologi digital di era society 5.0, sejumlah peluang akan muncul untuk meningkatkan kesejahteraan psikologis pada individu, terutama dalam interaksi sosial sehari-hari, karena bersosialisasi adalah bagian penting dari kehidupan bagi semua orang.

Article History

Submitted: 5 Juni 2024

Accepted: 10 Juni 2024

Published: 11 Juni 2024

Key Words

Digitalization,
Psychology, Cociaty 5.0
era

Sejarah Artikel

Submitted: 5 Juni 2024

Accepted: 10 Juni 2024

Published: 11 Juni 2024

Kata Kunci

Digitalisasi, Psikologi, era
Cociaty 5.0

PENDAHULUAN

Kemampuan beradaptasi dalam konteks sosial telah menjadi kepentingan bagi manusia, terutama mengingat pesatnya kemajuan teknologi di seluruh dunia. Hingga saat ini, orang telah

menciptakan dan menggunakan sumber daya teknis secara ekstensif dalam kehidupan sehari-hari mereka, menghasilkan kelahiran zaman yang dikenal sebagai society 5.0. Pemerintah Jepang melihat periode sosial 5.0 sebagai metafora untuk evolusi masyarakat yang lambat namun stabil (Okamoto, 2019).

Mengembangkan teknologi digital dapat berfungsi sebagai media pembelajaran bagi manusia, yang merupakan komponen sumber daya manusia era 5.0, yang cenderung mengalami perkembangan dan dinamika. Kemajuan teknologi digital masih ditandai oleh sifat-sifat yang lazim sepanjang revolusi industri. 4.0, yang merupakan ide dasar kemajuan teknologi modern termasuk jaringan serat, ICT, jaringan komunikasi, virtualisasi, simulasi, komputasi awan, data besar, dan alat digitalisasi untuk koneksi manusia (Fauzan, 2018)).

Manusia mendapat manfaat dari sistem digitalisasi karena memungkinkan mereka untuk tumbuh dan terlibat dalam berbagai jenis hubungan sosial dalam skala global. Aspek kinerja industri dan organisasi mungkin lebih didukung oleh evolusi teknologi digital, yang juga memfasilitasi manajemen sistem (Sugiono, 2021). Lebih dari itu, penelitian oleh Sugiyono (2021) menemukan bahwa seiring dengan pertumbuhan pengetahuan, digitalisasi dapat membantu masyarakat 5.0 lebih baik dalam banyak hal dalam hal keberlanjutan sosial, ekonomi, dan lingkungan. Oleh karena itu, kehidupan berkelanjutan akan terbentuk dari banyak generasi dan memenuhi persyaratan masa depan dari semua elemen yang dapat bekerja dengan teknologi digitalisasi. (Taherdangkoo, M., Mona, B., & Ghasemi, 2018).

Para ahli di bidang society 5.0 berpendapat bahwa tuntutan manusia yang selalu berubah akan solusi nyata untuk berbagai masalah memunculkan teknologi digital. Bersama-sama, aliran materialisme dan eksistensialisme mendorong kemajuan teknologi di era modern. Yang pertama berpendapat bahwa semua hal pada akhirnya ditentukan oleh interaksi antara materi dan energi, sedangkan yang kedua berpendapat bahwa manusia lebih dari sekadar objek pemikiran pasif; mereka juga individu yang unik dengan agensi, emosi, dan kapasitas untuk menghasilkan ide-ide baru (Rahmawati, M. Ruslan, A., & Bandarsyah, 2021).

Membangun peradaban global dalam menanggapi kebutuhan yang berkembang, seperti kompleksitas teknologi modern, adalah dasar dari periode Society 5.0. Dengan demikian, studi sebelumnya tentang peradaban 5.0 telah menunjukkan bahwa eksistensialisme dan materialisme, dua nilai kemanusiaan, memiliki peran dalam membawa periode baru ini. Menurut Nakagawa et al. (2021), materialisme berasal dari keinginan untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia, sementara eksistensialisme berakar pada ketidakpuasan dengan keadaan saat ini yang memaksa kita untuk mencari solusi rasional untuk membangun ketertiban di kosmos.

Teknologi digital dapat memberikan dampak positif secara psikologis bagi manusia dalam partisipasi sosial di masyarakat dan kemampuan untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan menjadi outlet media literasi global atau menggunakan platform media sosial seperti YouTube untuk meningkatkan kesadaran tentang kesehatan mental (Badriyah, 2019). Lebih jauh lagi, bahkan jika teknologi telah membuat banyak hal lebih mudah, beberapa orang, terutama yang lebih muda, masih curiga dengan kondisi lingkungan mereka. Misalnya, remaja saat ini sangat paham teknologi sehingga mereka suka bermain video game online; Akibatnya, mereka harus menemukan cara untuk memerangi kecanduan ini, seperti terlibat dalam terapi melalui interaksi sosial. (Damayanti, 2019).

Untuk tujuan mewariskan pengetahuan selama berabad-abad, orang telah bertahan dalam mempelajari hal-hal baru dan mengasah kemampuan teknis mereka dalam upaya untuk memperbaiki berbagai bagian kehidupan. Sebagai masyarakat, kita telah melihat secara langsung

efek positif dari beberapa kemajuan teknologi yang telah membuat hubungan sosial lebih mudah dan nyaman. Teknologi digital telah sangat meningkatkan produktivitas manusia dalam mencapai tujuan hidup di setiap bidang (Sugiyono, 2021). Dengan alat digital saat ini, siapa pun dapat membantu membuat media sosial lebih terbuka dan transparan, mengubahnya menjadi sistem yang dapat digunakan oleh banyak kelompok berbeda untuk mengawasi, bukan hanya organisasi khusus. (Khayyat, M., Alhemdi, F., & Alnunu, 2020).

Perkembangan terakhir di media digital telah memungkinkan perubahan sosial yang cepat; platform ini berfungsi sebagai platform untuk komunikasi dan aksesibilitas masyarakat modern, tetapi mereka juga menyebarkan informasi dan memiliki dampak besar pada hubungan interpersonal masyarakat (Rahmawati, M. Ruslan, A., & Bandarsyah, 2021). Hingga saat ini, orang-orang telah terhipnotis oleh teknologi digital seperti media sosial melalui berbagai gadget teknis untuk meningkatkan pembelajaran sosial di lingkungan sehari-hari mereka. Akibatnya, siapa pun, dari mana saja di dunia, dapat terlibat secara internasional tanpa batas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi cara-cara di mana digitalisasi masyarakat 5.0 dapat meningkatkan media pembelajaran psikologi sosial.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif berdasarkan tinjauan literatur yang relevan. Tinjauan pustaka adalah teknik pengumpulan data yang dibangun di atas gagasan meninjau jurnal ilmiah yang diterbitkan dan menggambarkan kembali topik melalui narasi dan deskripsi (Okoli, C., & Schabram, 2011). Kami menggunakan Google Scholar, Researchgate, dan Proquest untuk mengumpulkan kriteria artikel jurnal. Untuk ulasan ini, kami melihat makalah jurnal yang diterbitkan antara 2017 dan 2023 yang membahas masalah pendidikan psikologi sosial di era masyarakat 5.0 yang berkaitan dengan media digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Era Society 5.0

Pemerintah Jepang telah meluncurkan Society 5.0 sebagai hasil dari sejumlah besar penyelidikan ilmiah dan teknis yang dilakukan manusia (Okamoto, 2019). Society 5.0, menurut penelitian sebelumnya (Rojko, 2017), adalah tren aktual menuju penciptaan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju. Sejumlah sarjana telah meletakkan langkah-langkah menjelang periode masyarakat 5.0 dengan menelusuri fase-fase sejarah manusia yang telah berkontribusi pada munculnya inovasi teknis yang semakin maju. Selama bertahun-tahun, orang telah datang dengan berbagai solusi untuk memenuhi kebutuhan dasar mereka. Masyarakat 5.0 bertujuan untuk menciptakan keberlanjutan, yang berarti memenuhi persyaratan saat ini tanpa mengorbankan generasi mendatang. Perkembangan ini harus memperhitungkan generasi yang ada dan yang akan datang. (Sugiyono, 2021).

Hingga saat ini, penggunaan internet telah menjadi yang terdepan dalam meningkatkan digitalisasi elektronik dalam kehidupan sosial, dan era society 5.0 yang diusulkan Jepang akan tetap ada (Purnomo & Erwin, 2021). Sebagai hasil dari kemajuan teknologi selama revolusi industri 4.0, yang terbatas pada sektor manufaktur, masyarakat baru 5.0 muncul, mengaburkan batas antara manusia dan mesin (Fukuyama, 2018). Dengan demikian, dalam society 5.0, masyarakat diibaratkan dapat hidup sepenuhnya melalui penggunaan kecanggihan teknologi dan

harmonisasi dengannya. Dengan demikian, peradaban 5.0 dapat didefinisikan sebagai upaya manusia yang inklusif untuk menciptakan kemajuan teknologi, ekonomi, dan kehidupan yang menyenangkan bagi semua orang.

Media Teknologi Digital

Teknologi maju dengan kecepatan yang sangat tinggi, sebagian besar didorong oleh kebutuhan revolusi industri untuk proses yang efisien dan sejumlah kenyamanan baru. Orang-orang dari semua lapisan masyarakat yang menggunakan media sosial juga merasakan dampak ini dalam hal informasi sosial dan keterlibatan. Banyak pengetahuan dan berita baru telah muncul selama ini, dan telah disebarluaskan dengan cepat kepada masyarakat umum berkat internet. Di era media digital di mana-mana ini, juga dikenal sebagai Internet of Things (IoT), pengguna dapat mengakses data melalui berbagai platform digital, dan interaksi yang dihasilkan antara alat-alat ini dan penggunaanya berkembang pesat. (Schwab, 2016).

Ada beberapa pergolakan sosial di banyak bagian penting dunia sejak munculnya Internet of Things (IoT). Karena ketersediaan sumber daya online yang meluas di periode modern masyarakat 5.0, Macek (2014) menemukan bahwa budaya dunia maya sedang mengalami transisi menuju penekanan pada fenomena sosial dan jaringan di masyarakat rata-rata. Platform media sosial digital modern memungkinkan orang untuk terhubung satu sama lain terlepas dari lokasi fisik atau hambatan fisik lainnya. Teknologi digitalisasi media baru membantu menyatukan orang-orang dari semua lapisan masyarakat dan seluruh penjuru dunia. (Fukuyama, 2018).

Situs web, blog, obrolan, dan platform lain seperti Instagram, Facebook, Quora, dan sebagainya adalah bagian dari media teknologi digital yang tersedia dan sering digunakan saat ini. Karena berbagai ide media sosial dan tuntutan pengguna, ada banyak peluang bagi individu untuk bekerja sama. Di era digital saat ini, media digital telah menjadi bagian integral dari setiap industri, termasuk transportasi, pengiriman paket (kargo), dan layanan pelacakan. Satu-satunya cara hal-hal sederhana dan dapat diakses, menurut Schwab (2016), adalah melalui penggunaan aplikasi seluler. Ada beberapa jenis digitalisasi. Dengan demikian, aman untuk mengatakan bahwa internet dan media sosial telah memainkan peran kunci dalam globalisasi media digital.

Digitalisasi Sebagai media pembelajaran social psikologi era society 5.0

Pergeseran mutlak terjadi pada periode masyarakat 5.0 sebagai akibat dari keinginan masyarakat untuk kenyamanan yang akan dicapai. Sejauh ini, kemudahan komunikasi sebagian besar ditentukan oleh tuntutan manusia untuk interaksi sosial. Manusia memiliki dorongan bawaan untuk terlibat dalam interaksi sosial satu sama lain untuk tujuan mendorong pembelajaran kooperatif dalam pengaturan kelompok. Teknologi digital seharusnya menjadi bagian integral dari keberadaan manusia, meningkatkan banyak aspek kehidupan sosial, ekonomi, dan lingkungan secara lebih berkelanjutan.

Penelitian lain menemukan bahwa anak-anak saat ini lebih cenderung bertindak skeptis terhadap lingkungan mereka sebagai akibat dari tumbuh dengan teknologi digital. Ini termasuk hal-hal seperti menghabiskan terlalu banyak waktu bermain video game dan tidak cukup waktu berinteraksi dengan orang sungguhan (Damayanti, 2019). Pemerintah mengalami kesulitan dalam mempromosikan perilaku sosial yang baik melalui keharusan untuk membatasi penggunaan teknologi digital sebagai alat pembelajaran. (Khayyat, M., Alhemdi, F., & Alnunu, 2020).

Meskipun demikian, teknologi digital sebagai alat pengajaran merupakan bagian integral dari kehidupan modern. Salah satu kendala dalam membangun peradaban global di era society 5.0



adalah media pembelajaran digital (Purnomo & Erwin, 2021). Menurut penelitian lain, teknologi digital di era peradaban modern 5.0 telah bekerja sama untuk memberikan tuntutan yang berubah dan penting untuk kelangsungan hidup (Rahmawati, M. Ruslan, A., & Bandarsyah, 2021). Dengan demikian, untuk meningkatkan kesejahteraan pembelajaran sosial otonom, perlu untuk mempertimbangkan komponen paling penting dari keberadaan media sosial digital.

Belajar melalui platform media sosial bertujuan untuk menumbuhkan individu yang mandiri dan efisien; menurut penelitian Badryah (2019), siapa pun dapat mempromosikan diri mereka di YouTube dan platform digital lainnya; Ini menghadirkan peluang besar untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi sosial dalam skala global, di mana akses internet sudah tersedia. Sementara munculnya Internet of Things (IoT) telah menyebabkan beberapa pergeseran dalam kebiasaan sosial masyarakat, temuan penelitian menunjukkan bahwa kemajuan teknologi telah membuat elemen sosial lebih menonjol dan terbuka untuk pengawasan. (Badriyah, 2019).

Sampai sekarang, ada banyak orang yang dapat mempengaruhi kebiasaan dan cara hidup orang melalui media sosial dan bentuk pengaruh digital lainnya. Untuk tujuan menghasilkan pertukaran sosial di berbagai bidang seperti ekonomi, masyarakat, dan persuasi, influencer berfungsi sebagai platform untuk interaksi sosial satu arah atau dua arah. Orang-orang lebih cenderung percaya bahwa model mereka bisa menjadi metode pembelajaran sosial terbaik jika influencer mereka menjadi populer dalam hitungan minggu. Tetapi seperti yang ditunjukkan oleh penelitian Damayanti, ada efek yang harus dipikirkan ketika anak-anak tidak berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan nyata dan menghabiskan seluruh waktu mereka di layar.

Masalah dengan masyarakat 5.0 berkembang dengan cepat, tetapi ini benar-benar bermanfaat bagi kita karena orang-orang belajar beradaptasi dengan pembelajaran digital sendiri. Semua orang tampaknya setuju bahwa kita sekarang hidup di era "masyarakat 5.0", ketika orang mengharapkan teknologi digital untuk membuat semua kebutuhan sosial mereka terpenuhi. Menurut penelitian yang dikutip, ada pola reguler ketika individu biasa memeriksa telepon mereka.

Dengan demikian, teknologi digital memiliki potensi untuk mempengaruhi perkembangan kognitif manusia, terutama pada anak-anak (Setyawati, 2015). Orang-orang tertarik pada platform media sosial seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan lainnya karena memungkinkan interaksi terbuka dan di seluruh dunia. Ini membuktikan bahwa orang dapat mempelajari hal-hal baru dengan cepat dan beradaptasi dengan situasi yang berbeda saat berinteraksi dengan orang lain secara online. Beberapa penemuan baru telah dikembangkan oleh generasi yang mencari aktualisasi diri melalui media sosial. Inovasi ini bertujuan untuk membuat kontak sosial lebih sederhana dalam aspek kognitif, terutama bagi siswa ketika datang ke pemanfaatan informasi. (Kriestanto, D., & Sari, 2016).

Teknologi digital mandiri dan perlunya pengawasan Informasi yang dibutuhkan untuk pembelajaran sudah tersedia dari berbagai sumber di era masyarakat 5.0, membuat pembelajaran menjadi tantangan. Beradaptasi dengan lingkungan sosial seseorang menjadi lebih mudah sebagai akibat dari meningkatnya tuntutan manusia dan pesatnya perkembangan teknologi. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa koneksi sosial dapat dengan mudah difasilitasi melalui berbagai platform media yang mudah diakses. Salah satu aspek mempertahankan kontak sosial yang bebas, terbuka, dan transparan di periode modern adalah kenyataan bahwa teknologi tidak dapat dipisahkan dari keberadaan manusia.

SIMPULAN

Pengaruh media pada pikiran dan tindakan orang memiliki potensi untuk mendorong pembelajaran sosial kognitif. Perilaku sosial adaptif individu dibentuk oleh kenyamanan yang mereka dapatkan dari teknologi, tetapi kita harus memikirkan konsekuensi yang akan mengikuti dari kaburnya garis antara teknologi dan keberadaan manusia. Teori belajar sosial kognitif telah membantu orang menyesuaikan diri dengan teknologi baru dan tetap bertahan di era media sosial dan bentuk komunikasi digital lainnya. Karena berinteraksi dengan orang lain sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia, evolusi teknologi digital ke era masyarakat 5.0 tidak diragukan lagi akan melahirkan banyak peluang untuk meningkatkan kesehatan emosional dan mental masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, S. . (2019). Social cognitive theory: a Bandura thought review published in 1982-2012. *Journal Psikodimensia*. 18(1), 85-100. DOI 10.24167/psidim.v18i1.1708.

Badriyah, S. (2019). Portal medsos: promosi sehat mental dalam bermedia sosial lewat youtube. Peluang dan tantangan psikologi menghadapi era revolusi industri dan society 5.0. (Prosiding the 2nd Academic Conference on Psychological Issues), 175-179.

Damayanti, C. (2019). Mengurangi penggunaan gadget pada anak usia dini dengan bersosialisasi. Peluang dan tantangan psikologi menghadapi era revolusi industri dan society 5.0. (Prosiding the 2nd Academic Conference on Psychological Issues), 49-53.

Fauzan, R. (2018). Karakteristik model dan analisa peluang tantangan industri 4.0. *Jurnal Teknik Infomrasi Politek Hasnur*. 4(1), 1-11. <https://doi.org/10.46365/pha.v4i01.271>.

Fukuyama, M. (2018). Aiming for a new human-centered society. *Japan Economic Foundation, Special Article 2*, 47-50. <https://www.jef.or.jp/journal/>.

Khayyat, M., Alhemdi, F., & Alnunu, R. (2020). The Challenges and Benefits of Blockchain in Egovernment. *International Journal of Computer Science and Network Security*, 20(4), 15-20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4236/jdaip.2015.33007>.

Kriestanto, D., & Sari, D. . (2016). Clustering aspek kognitif mahasiswa terhadap pemanfaatan teknologi informasi. *Jurnal Teknologi Informasi*, 31(11).

Nakagawa EY, Antonino PO, Schnicke F, Capilla R, Kuhn T, & L. P. (2021). Industry 4.0 reference architectures: State of the art and future trends. *Computers and Industrial Engineering*. 156, 1-13. <https://doi.org/10.1016/J.CIE.2021.107241>.

Okamoto, M. (2019). Standardization activities on ‘society 5.0’ in Japan. *Society Standardization Promotion Committee*, 0-18.



Okoli, C., & Schabram, K. (2011). A Guide to Conducting Literature Review of Information System Research. *Communications of the Association for Information System*. 37(43), 879-910.

Purnomo & Erwin. (2021). *Educational Inovation in Society 5.0 Era: Challenges and Opportunities*. Routledge.

Rahmawati, M. Ruslan, A., & Bandarsyah, D. (2021).). The Era of Society 5.0 as the unification of humans and technology: A literature review on materialism and existentialism. *Jurnal Sosiologi Dialektika*. 16(2), 151-162 <https://dx.doi.org/10.20473/jsd.v16i2.2021.151-162>.

Rojko, A. (2017). Industry 4.0 Concept: Background and Overview. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 11(5), 77–90. <https://doi.org/10.3991/ijim.v11i5.7072>.

Schwab, K. (2016). *Summary for Policymakers (Intergovernmental Panel on Climate Vhange, Ed)*. Cambridge University Press.

Sugiyono, S. (2021). Peran e-government dalam membangun society 5.0: tinjauan konseptual terhadap aspek keberlanjutan ekonomi, sosial, dan lingkungan. *Mata Pembaruan Jurnal Inovasi Kebijakan*. 5(2), 115-125. <https://doi.org/10.21787/mp.5.2.2021.115-125>.

M., Mona, B., & Ghasemi, K. (2018).). The role of industries' environmental reputation and competitive intensity on sustainability marketing strategy. *Spanish Journal of Maketing*. 23(1), 3–24. <https://doi.org/10.1108/SJME-02-2018-0005>.