MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN : 2808-8115
p-ISSN : 2809-1051

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i4.1251

PERAN KEPEMIMPINAN DI ERA SOCIETY 5.0 DENGAN KONSEP MULTIEDUHEALTHTAINMENT

Aan Diana & Harry Soeratin
UIN Sunan Gunung Djati Bandung
aandiana2021@gmail.com ; hzss.hzss@gmail.com

Abstract

This article aims to analyze the role of leadership in the Society 5.0 era. with the Multieduhealthtainment concept marked by the convergence between technology, education, health, and entertainment. Leadership has a crucial role to play in addressing the complex and diverse challenges of an increasingly connected society. This study uses a qualitative approach by combining literature reviews and case studies. The results of this study reveal that effective leadership in the Society 5.0 era with the Multieduhealthtainment conception involves the ability to manage change, facilitate collaboration, inspire innovation, and build strong relationships in complex and dynamic contexts.

Keywords *: Leadership; Society 5.0; Multieduhealthtainment*

Abstrak : Artikel ini bertujuan untuk menganalisis peran kepemimpinan dalam era Society 5.0. dengan konsep Multieduhealthtainment ditandai oleh konvergensi antara teknologi, pendidikan, kesehatan, dan hiburan. Kepemimpinan memiliki peran krusial dalam menghadapi tantangan yang kompleks dan beragam dalam masyarakat yang semakin terhubung ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggabungkan tinjauan pustaka dan studi kasus. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa kepemimpinan yang efektif dalam era Society 5.0 dengan konsepsi Multieduhealthtainment melibatkan kemampuan untuk mengelola perubahan, memfasilitasi kolaborasi, menginspirasi inovasi, dan membangun hubungan yang kuat dalam konteks yang kompleks dan dinamis.

Kata Kunci : Kepemimpinan; Society 5.0; Multieduhealthtainment

Jurnal Masaliq is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Di era Society 5.0 perkembangan teknologi digital telah mengubah cara kita hidup, bekerja, dan berinteraksi. Dalam konteks ini, kepemimpinan memiliki peran yang signifikan dalam mengelola kompleksitas dan dinamika yang ada. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami peran kepemimpinan dalam menghadapi tantangan era ini.

Perubahan akan terus terjadi diberbagai sektor kehidupan, dan cara mereka terjadi pasti sesuai dengan revolusi atau perubahan zaman. Kini di Jepang, Society 5.0 telah menggantikan istilah Revolusi Industri 4.0, yang sedang populer saat ini. Pada era ini, teknologi akan membantu setiap aspek kehidupan manusia. Misalnya, robot dapat membantu memainkan permainan kecapi dengan lebih mudah, robot dapat membantu layanan pelanggan di bandara, dan banyak lagi. Selain itu, negeri bambu memiliki tempat wisata yang menggunakan teknologi sebagai pengganti manusia, yang menunjukkan bahwa ini bukan hanya diskusi.

Dalam era digital baru ini, globalisasi dan kemajuan seperti Internet of Things (IoT) dan kecerdasan buatan (AI) telah mengubah nilai masyarakat dan lingkungan. Selain itu, abad ini disebut sebagai "usia ketidakpastian yang menantang" atau "VUCA" karena banyak perubahan dan kebutuhan yang kompleks muncul di dalamnya. Oleh karena itu, sangat penting bagi kita untuk memanfaatkan TIK sepenuhnya dalam berbagai sektor karena ketidakpastian ini muncul di tengah-tengah era ini karena evolusi teknologi yang cepat (Fukuyama: 2020).

Adaptasi dan kompetensi adalah dua hal yang harus dilakukan untuk menghadapi era society 5.0. Untuk beradaptasi dengan Society 5.0, kita perlu memahami perkembangan generasi. Istilah "baby boomers" mengacu pada tingkat kelahiran yang tinggi dari beberapa generasi, mulai dari generasi X hingga generasi, yang merupakan masa transformasi peradaban manusia. Kecakapan hidup abad ke-21 dikenal atau lebih dikenal dengan istilah 4C dibutuhkan untuk menghadapi tantangan Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 dalam pendidikan. 4C adalah kreativitas (Creativity), berpikir kritis (Critical Thingking), komunikasi (Communication), dan kolaborasi (Collaboration) (Kemendikbud:2023).

Karakteristik dari masyarakat akan berubah dengan adanya teknologi ini. Hal ini dikarenakan banyak hal yang mengalami disrupsi baik dalam sektor perekonomian, pendidikan, sosial budaya. Muncul berbagai sektor pekerjaan baru, yang bahkan tidak termunculkan dalam pikiran kita sebelumnya, serta banyak jalan baru untuk melakukan

proses produksi dan pembelajaran. Dan tentu berbagai hal ini harus kelola dengan baik agar hasilnya juga maksimal.

Society 5.0. juga memiliki beberapa dampak negatif seperti Ethical Issues "Society 5.0 Misconduct" yakni penyalahgunaan big data karena tidak adanya etika bisnis yang jelas, kemudian cyber – crime kejahatan dunia maya seprti scamming, pencurian kartu kredit, penyadapan yang dilakukan melalui internet, selanjutnya ada penghilangan lapangan kerja yang digantikan dengan robot seperti pengacara, akuntan, analisis keuangan, tenaga kesehatan, buruh bangunan, koki, sopir, pegawai administrasi. Selanjutnya ada pengurangan interaksi manusia, ancaman pengurangan nilai – nilai utama nasional, serta menjadikan generasi manja. Dari berbagai kelebihan dan keuntungan yang di dapat dalam Society 5.0. ini tentunya memerlukan sosok pemimpin yang dapat menyesuaikan dan beradaptasi dengan perubahan – perubahan yang terjadi dan agar dapat mengantisipasi permasalahan atau dampak negatif yang dimunculkan karena perubahan teknologi yang dilakukan masyarkat 5.0 (Karouw: 2020).

Maka pemimpin yang berani, kreatif, dan inovatif pada saat bertemu dengan tantangan perubahan zaman akan menjawab tantangan tersebut dengan program yang kreatif dan inovatif sesuai dengan zamannya. Hal – hal tersebut merupakan harapan dari setiap pemimpin pendidikan di Indonesia, tetapi jika pemimpinnya telah mengalami perubahan sedangkan para bawahannya tidak mau mengikuti itu adalah suatu tantangan juga. Ada beberapa perubahan mungkin yang harus dilakukan dalam memimpin masyarkat yang hidup di era Society 5.0 mengingat pada saat ini mungkin semua hal akan berbasis dengan teknologi.

METODE

Studi ini menggunakan metodologi kualitatif. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang gagasan Multieduhealthtainment Society 5.0 dan peran kepemimpinan, tinjauan literatur dilakukan. Studi kasus ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana para pemimpin dalam organisasi yang relevan telah menangani tantangan zaman sekarang.

Adapun jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif fenomenologi, yaitu peneliti melakukan pendekatan yang berfokus pada mengungkap fenomena pengalaman yang dialami secara sadar oleh subyek yang diteliti, sehingga menghasilkan data untuk dikaji peneliti. Kemudian penelitian ini mendapat data sekunder dari aturan-aturan pemeritah berupa undang-undang, peraturan menteri, peraturan pemerintah daerah, dan petunjuk

teknis yang dikeluarkan badan atau instansi tertentu, kemudian sumber literatur lainnya yang bisa dipertanggungjawabkan.

HASIL

1. Kepemimpinan

Menurut Colquittt, LePine, dan Wesson, kepemimpinan didefinisikan sebagai menggunakan otoritas untuk mengarahkan upaya karyawan untuk mencapai tujuan. Menurut Fred Luthans, sumber daya, ide, dan kolaborasi karyawan adalah semua yang diperlukan untuk kepemimpinan. Menurut James L. Gibson, John M. Ivancevich, James H. Donnelly, JR, dan Robert Konopaske, menggunakan otoritas atau kekuatan untuk mendorong orang lain untuk mencapai tujuan tertentu disebut kepemimpinan (Purnomo:2016). Kepemimpinan adalah seni dalam mengajak serta menggerakkan orang lain untuk bekerja dalam mencapai sasaran.

Knezevich kemudian membagi pemimpin menjadi dua kategori: sumber dan atribut. Menurut sumber, pemimpin resmi dari status pemimpin disebut sebagai (1) pemimpin resmi, dan (2) pemimpin tidak resmi, yang disebut sebagai emerging leader, real leader, actual leader, functional leader, atau recognition leader (Arifin:2019).

Menurut Overton, beberapa ciri pemimpin adalah sebagai berikut:

a. Kecerdasan, para pemimpin biasanya lebih cerdas daripada anggotanya;
b. Kematangan social, ini berarti kematangan emosi dan minat yang sangat luas;
c. Memiliki keinginan dan fokus untuk prestasi. Pemimpin selalu berusaha mencapai satu tujuan, dan jika itu berhasil, mereka akan melanjutkan ke tujuan yang lebih besar.
d. Pemimpin juga harus memiliki rasa percaya diri dan dapat berkomunikasi dengan baik dengan staf dan atasan mereka (Arifin:2019)

Menurut Mc. Grogor dan Hendiyat Soetopo, ada empat jenis kepemimpinan: autoritarian, laissez-faire, demokratis, dan pseudo-demokrasi.

a. Gaya autoritarian memiliki pemimpin yang ingin berkuasa sepenuhnya, dan suasana organisasi biasanya tegang karena mereka tidak memberikan kebebasan pengambilan keputusan.
b. Gaya Laissez-faire, sifat kepemimpinan tidak tampak dan karyawan diberi kebebasan penuh menentukan kebijakan.

c. Gaya demokratis melibatkan antara pekerja dan pemimpin. Mungkin juga menganut sistem kerja sama..
d. Gaya pseu-dodemokratis, pseudo berarti palsu, tetapi tidak demokratis. Dalam situasi ini, pemimpin bersifat autoritarian, tetapi tingkah lakunya membuatnya terlihat seperti kepemimpinan demokratis (Rahmat:2017).

2. Era Multieduhealthtainment Society 5.0

Gambaran evolusi industri hingga tahun 2030 disebut sebagai era society 5.0. Tujuannya adalah untuk menemukan dan mengatasi tantangan transformasi digital masyarakat, yang berarti seluruh teknologi, robot, dan penyimpangan awan (storage cloud) akan menjadi jawaban atas masalah dalam kehidupan kita. Jepang memulai memperkenalkan era ini pada tahun 2019 sebagai antisipasi revolusi industri 4.0.

Perjalanan menuju society 5.0 dimulai dengan masyarakat 1.0, yang terdiri dari masyarakat pemburu yang bertahan hidup dengan berburu dan mengumpulkan tumbuhan dan hewan liar untuk dikonsumsi tanpa usaha untuk membudidayakan (huntergatherer society). Selanjutnya, masyarakat 2.0 mulai mempelajari cara menanam, dan dikenal sebagai masyarakat agraris (agrarian society). Masyarakat industri 3.0 mulai mengenal industri untuk mengatasi masalah (industrial society). Kemudian pada era 4.0 mulai digunakan teknologi dalam masyarakat.

Negara-negara di seluruh dunia, termasuk Indonesia, sedang mempersiapkan diri untuk menghadapi society 5.0, yang merupakan era penerapan teknologi yang berfokus pada kehidupan manusia sebagai pengembangan dari masyarakat 4.0. Salah satu ciri society 5.0 adalah robot yang menggunakan kecerdasan buatan untuk membantu manusia, tetapi jika teknologi ini tidak digunakan dengan benar, itu akan berdampak buruk pada masyarakat. Di sinilah pendidikan diperlukan untuk mengajarkan tentang teknologi dan bagaimana ia dapat digunakan dalam kehidupan. agar tidak disalahgunakan lagi.

Konsep ini memungkinkan masyarakat untuk menggunakan ilmu pengetahuan modern, seperti AI, robot, dan Internet of Things, untuk memenuhi kebutuhan manusia. Tujuan dari gagasan ini sendiri adalah untuk membangun masyarakat di mana semua orang senang hidup dan merasa nyaman. Society 5.0 diluncurkan pada 21 Januari 2019 sebagai solusi untuk Revolusi Industri 4.0, yang dikhawatirkan akan menghancurkan kehidupan manusia. Revolusi 4.0 dan society 5.0 sebenarnya sama. Namun, gagasan Society 5.0 lebih berfokus pada manusia. Jika Revolusi Industri 4.0 menggunakan AI

dan kecerdasan buatan, maka ini akan menjadi bagian penting dari perubahan masa depan. Namun, society 5.0 hanya bergantung pada manusia sebagai komponen utama teknologi modern.

Society 5.0 adalah masa di mana teknologi menjadi bagian dari manusia. Menjalankan kehidupan melalui internet lebih dari sekadar berbagi informasi. Nilai baru yang dihasilkan oleh kemajuan teknologi dapat membantu society 5.0 mengurangi disparitas sosial dan masalah ekonomi di masa depan. Masyarakat informasi (Society 4.0) sulit bekerja sama, dan berbagi informasi dan pengetahuan tidak cukup. Pada Society 5.0, ada konvergensi yang lebih besar antara ruang maya (ruang virtual) dan ruang fisik (ruang nyata). Jika pada Society 4.0 orang dapat mengakses layanan cloud, atau basis data, di dunia maya, maka pada Society 5.0, banyak data dari sensor di ruang fisik dikumpulkan di dunia maya dan dianalisis menggunakan kecerdasan buatan (AI). Hasil dari analisis ini dikirim kembali ke manusia (Arifin:2019).

Target society 5.0 adalah untuk mewujudkan masyarakat yang dapat mencapai kualitas hidup yang tinggi melalui pertumbuhan ekonomi dan penyelesaian masalah sosial. Sangat aktif dan nyaman, dan dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan tanpa memandang usia, wilayah, jenis kelamin, bahasa, dll.

Misalkan saja ada peningkatan dalam society 5.0 dalam bidang kesehatan, orang-orang dengan usia antara 60 dan 90 tahun, menurut WHO, mengalami proses generatif dan sebagian besar mengalami masalah kesehatan atau beberapa fungsi tubuhnya tidak berjalan seperti manusia pada usia anak-anak dan pertengahan (Hakim:2020).

Dalam kasus ini, society 5.0 berusaha memberikan kenyamanan hidup kepada orang tua melalui penyebaran berbagai teknologi robot yang dapat digunakan sebagai alat bantu kesehatan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti mobil kemudi otomatis yang secara otomatis dapat mendeteksi kejanggalan kesehatan, kesehata, dan perawatan medis pengguna (Fukuyama:2020).

3. Konvergensi Teknologi, Pendidikan, Kesehatan, dan Hiburan

Pendidikan kontemporer berfokus pada konsep pendidikan yang menggabungkan aspek hiburan, kesehatan, dan pendidikan. Banyak pendidik, peneliti, dan inovator dalam bidang pendidikan dan kesehatan yang memasukkan elemen ini ke dalam pendidikan.

Banyak platform e-learning, aplikasi pendidikan, dan program pembelajaran digital telah menambahkan elemen hiburan dan kesehatan untuk meningkatkan

partisipasi siswa. Pengembangan dan pelaksanaan metode ini telah dibantu oleh lembaga pendidikan, organisasi non-profit, perusahaan teknologi, dan individu dari berbagai bidang.

Dengan kemajuan teknologi digital seperti perangkat mobile, kecerdasan buatan, dan penggunaan media interaktif, konsep pendidikan telah menjadi lebih kompleks dan menarik. seperti buku yang ditulis oleh James Paul Gee, di mana ada informasi tentang arti pembelajaran berbasis game (Gee:2003). Meskipun tidak ada pencetus yang spesifik untuk konsep "era multieduhealttainment", tetapi penggabungan pendidikan, kesehatan, dan hiburan dalam pendekatan pembelajaran telah menjadi perhatian bagi banyak praktisi dan inovator dalam bidang pendidikan.

Seperti yang disebutkan sebelumnya, konsep pendidikan dalam era multieduhealttainment menunjukkan integrasi pendidikan, kesehatan, dan hiburan dalam satu gagasan atau platform. Ini mencakup pengajaran yang melibatkan elemen hiburan dan kesehatan melalui pendekatan interdisipliner dan holistik. Pembelajaran holistik integratif merupakan proses pembentukan peserta didik secara utuh dan menyeluruh meliputi aspek ntelektual, emosional, sosial, estetika, fisik, dan spiritual.

Menurut Jeremy Henzel dan Thomas, pendidikan holistik integratif adalah upaya untuk membangun setiap aspek pembelajaran siswa secara menyeluruh yang mencakup berbagai aspek seperti spiritual, moral, imajinatif, intelektual, budaya, estetika, emosi, dan fisik, secara seimbang mengarahkan seluruh aspek pembelajaran ke arah spiritual, fisik, dan social Robiyanto:2010).

Rinke berpendapat bahwa beberapa karakteristik dasar dan tersirat dari pendidikan holistik integratif adalah sebagai berikut: 1) pendidik holistik integratif menggunakan berbagai pendekatan untuk menggabungkan kebutuhan siswa, pendidik, dan situasi pembelajaran dengan cara yang berbeda; 2) pendidik holistik integratif membantu siswa dalam mencapai potensi mereka sendiri; dan 3) pendidik holistik integratif menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong peningkatan.

Era multieduhealttainment dalam pendidikan dapat mencakup penggunaan teknologi, media, dan platform digital yang menggabungkan pendidikan, kesehatan, dan hiburan. Berikut adalah beberapa contoh metode dan komponen yang dapat digunakan:

a. Penggunaan teknologi: Teknologi seperti perangkat mobile, aplikasi, permainan edukatif, dan platform e-learning dapat digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan dengan elemen hiburan dan kesehatan yang terintegrasi. Misalnya,

aplikasi yang mengajarkan konsep kesehatan melalui permainan interaktif atau platform e-learning yang menyampaikan modul pendidikan melalui presentasi multimedia yang menarik.

b. Media dan konten yang menarik: Penggunaan media seperti animasi, video, musik, dan gambar yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam belajar. Sebuah video animasi, misalnya, menggabungkan konsep kesehatan dan pendidikan dengan cara yang menghibur.
c. Pendekatan interaktif dan kolaboratif: mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, berbicara, dan bekerja sama satu sama lain untuk mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pendekatan ini memasukkan elemen kesehatan dan hiburan, seperti aktivitas fisik atau permainan tim dalam pembelajaran kelompok..
d. Penekanan pada kesehatan dan kesejahteraan: Melalui cara yang menyenangkan dan menarik, mengajarkan tentang kesehatan, gaya hidup sehat, dan pentingnya kesejahteraan fisik dan mental. Misalnya, melibatkan siswa dalam kegiatan memasak untuk mengajarkan konsep nutrisi.

Pendekatan ini dimaksudkan untuk membuat pendidikan lebih menarik, efektif, dan berdampak positif pada kesehatan dan kesejahteraan peserta didik. Dengan menggabungkan pendidikan, kesehatan, dan hiburan, diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih baik dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya mempertahankan kesehatan dan kesejahteraan dalam kehidupan sehari-hari..

4. Peran Kepemimpinan dalam Konteks Era Multieduhealthtainment Society 5.0

Society 5.0 terdiri dari individu yang memiliki kecerdasan tingkat tinggi. Di antara negara-negara lain, Jepang akan memimpin dalam pembentukan masyarakat ini. Dalam Society 5.0, sistem yang diintegrasikan secara online digunakan untuk menyelesaikan masalah sosial dan menyeimbangkan pertumbuhan ekonomi. Pemimpin harus memiliki tiga kemampuan: menyelesaikan masalah (*problem solving*,), berpikir kritis (*critical thinking*), dan kreatif (*creativity*) (Maryati:2020).

Pemimpin harus mampu memprediksi kesulitan di masa depan agar mereka dan organisasi mereka dapat bertahan. Pemimpin dan organisasi harus siap menghadapi perubahan karena dunia berkembang dengan cepat. Manusia yang unggul di era society 5.0 harus memiliki empat kemampuan: kepimpinan (*Leadership*), kemampuan bahasa (*Language*

skills), kemampuan teknologi (*IT Literacy*), dan kemampuan menulis (*Writing skills*). Keempat kompetensi itu dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. *Leadership* yaitu kompetensi kepemimpinan untuk mempersiapkan peserta didikdengan karakter kuat khususnya di bidang leadership.
b. *Language* skills yaitu kompetensi kemampuan berbahasa asing khususnya bahasa Inggris.
c. *IT Literacy* yaitu kompetensi penguasaan teknologi informasi dan computer menjadi ciri utama era Society 5.0.
d. *Writing skills* yaitu kompetensi menulis untuk menuangkan ide dan gagasan yang kita miliki dan pemikiran maupun inovasi baru dapat ditularkan kepada Society 5.0 (Sakti:2021).

Sehingga gerakan society 5.0 menekankan pada masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Pada bidang pendidikan, terjadi pergeseran paradigma bahwa kemajuan teknologi tidak menggantikan peran guru, tetapi membantu manusia dan masyarakat menjalani kehidupan. Karena manusia memiliki pikiran, hati, kesadaran, dan kasih sayang yang tidak dimiliki oleh robot atau perangkat lunak, pekerjaan seperti guru, dosen, pemasaran, dan pemilu tidak dapat diganti dengan perangkat lunak pembelajaran.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penggunaan teknologi akan menjadi komponen utama dalam kehidupan society 5.0, yang akan memungkinkan mereka untuk melakukan hal-hal yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan..

Hal ini akan membawa perubahan besar pada perilaku, perspektif, dan kemampuan setiap individu. Dengan tujuan yang kompleks dan SDGs, pemimpin yang dapat mengelola berbagai sumber daya manusia diperlukan. Teknologi yang baik, tepat, dan fleksibel tidak terlalu terikat pada aturan untuk memanfaatkan keuntungan dari society 5.0. Tidak terikat dengan aturan atau fleksibel tidak berarti bahwa Anda dapat melakukan hal-hal sesuai keinginan Anda sendiri dan tidak mematuhi aturan.

Fleksibilitas berarti tidak mengikuti aturan lama, seperti harus selalu offline, atau memaksakan orang untuk menggunakan aturan lama sebelum teknologi datang. Selain itu, fleksibel berarti bahwa karyawan tidak dipaksa untuk mengikuti perintah manajer, tetapi memberikan mereka kebebasan untuk membuat keputusan dan berkreasi sesuai dengan kemampuan mereka.

Memimpin masyarakat ini tidak sama dengan memimpin masyarakat di masa lalu. Society 5.0 memiliki pengetahuan dan pendidikan yang tinggi. Ini berarti bahwa gaya

kepemimpinan demokratis harus dikombinasikan dengan gaya kepemimpinan laissez-faire. Ini berbeda dengan masyarakat masa lalu yang kurang pendidikan yang lebih cenderung menggunakan gaya kepemimpinan autoritarian atau otoriter karena mereka belum tentu memikirkan dan memahami situasi dan masalah.

Namun, anggota society 5.0 berpendidikan dan memiliki kemampuan untuk menganalisis situasi dan masalah yang terjadi. Dengan menggabungkan gaya kepemimpinan demokratis dengan laissez-faire, akan lebih efektif untuk menyelesaikan masalah dengan melibatkan karyawan. Karena mereka tidak akan selalu berada di kantor, mereka juga harus memiliki kebebasan untuk memutuskan apa yang akan mereka lakukan, asalkan itu sesuai dengan tujuan atau melampaui nilai yang diinginkan.

Dalam setiap gaya kepemimpinan, komunikasi sangat penting. Karena pemimpin tidak mengetahui kondisi seluruh karyawan, karyawan harus berani menyuarakan pendapat mereka dengan sopan dan tidak melebihi batas mereka. Ini dilakukan agar proses di kantor atau organisasi ini berjalan dengan baik dan hasilnya memuaskan.

PEMBAHASAN

Perubahan dan Adaptasi Kepemimpinan dalam era Multieduhealthtainment Society 5.0 membutuhkan kemampuan untuk mengatasi perubahan yang cepat dan tak terduga. Untuk menjadi pemimpin yang efektif, mereka harus mampu menyesuaikan diri dengan cepat dengan perubahan dalam teknologi, standar pendidikan, dan kebutuhan medis. Selain itu, kepemimpinan yang efektif juga memerlukan kemampuan untuk mendorong kolaborasi antara berbagai pihak yang terlibat, baik itu individu, organisasi, atau sektor yang berbeda. Kolaborasi yang kuat dan tim kerja yang solid adalah kunci keberhasilan dalam menghadapi tantangan era Multieduhealthtainment Society 5.0. Dalam society 5.0, sistem yang diintegrasikan secara online digunakan untuk menyelesaikan masalah sosial dan menyeimbangkan pertumbuhan ekonomi. Pemimpin harus memiliki tiga kemampuan: menyelesaikan masalah, berpikir kritis, dan kreatif (Maryati:2020).

Seorang pemimpin harus mmmpu memprediksi tantangan di masa depan, sehingga mereka dan organisasi yang di pimpinnya dapat survive untuk masa depannya. Dunia perkembangannya sangat pesat, maka pemimpin dan berbagai organisasi juga harus siap dalam menghadapi berbagai perubahan dunia. Manusia yang unggul di era society 5.0 harus memiliki 4 kompetensi yaitu Leadership, Language skills, IT Literacy, dan Writing skills.

Inspirasi dan Inovasi Pemimpin di era Multieduhealthtainment Society 5.0 perlu mampu menginspirasi tim mereka untuk berinovasi dan berpikir kreatif. Inovasi menjadi faktor penting dalam menciptakan solusi yang relevan dan efektif untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks. Hubungan dan Koneksi Kepemimpinan yang efektif dalam era ini juga melibatkan kemampuan untuk membangun hubungan yang kuat dan koneksi yang berarti. Kepemimpinan yang berfokus pada hubungan dapat memperkuat kerjasama, membangun kepercayaan, dan memperluas jaringan yang berguna dalam menjalankan fungsi kepemimpinan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa peran kepemimpinan dalam era Multieduhealthtainment Society 5.0 sangat penting. Pemimpin yang efektif harus memiliki kemampuan untuk mengelola perubahan, memfasilitasi kolaborasi, menginspirasi inovasi, dan membangun hubungan yang kuat. Pemimpin yang mampu menjalankan peran ini akan dapat menghadapi tantangan era ini dengan lebih baik.

KESIMPULAN

Kepemimpinan memainkan peran krusial dalam era Multieduhealthtainment Society 5.0. Pemimpin yang efektif harus mampu menghadapi tantangan yang kompleks dan beragam dalam masyarakat yang semakin terhubung ini. Melalui kemampuan mengelola perubahan, memfasilitasi kolaborasi, menginspirasi inovasi, dan membangun hubungan yang kuat, pemimpin dapat membantu menciptakan masa depan yang lebih baik dalam era ini. Kepemimpinan adalah seni dalam mengajak serta menggerakkan orang lain untuk bekerja dalam mencapai sasaran. Gaya kepemimpinan ada 4 yakni gaya kepemimpinan autoritarian/direktif/otoriter/otokratis, gaya kepemimpinan demokratis, gaya kepemimpinan pseudo demokratis, gaya kepemimpinan laissez faire.

Konsep pendidikan dalam era multi edu healt tainment, mencerminkan penggabungan pendidikan, kesehatan, dan hiburan dalam satu konsep atau platform. Ini mencakup pendekatan yang holistik dan interdisipliner untuk menyampaikan pendidikan yang melibatkan aspek-aspek kesehatan dan hiburan. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih menarik, efektif, dan berdampak positif pada kesehatan dan kesejahteraan peserta didik.

Era Society 5.0 merupakan sebuah masa di mana masyarakat berpusat sistem yang diintegrasikan secara online dalam menyelesaikan permasalahan sosial serta

menyeimbangkan pertumbuhan ekonomi. Manusia yang unggul di era society 5.0 harus memiliki 4 kompetensi yaitu (1) Leadership (2) Language skills (3) IT Literacy (4) Writing skills. Pada era society 5.0 ini sebaiknya menggunakan gaya kepemimpinan demokratis yang di padukan denga gaya kepemimpinan laissez faire hal ini dikarenakan dalam masyarakat society 5.0 mereka telah memiliki pengetahuan dan pendidikan bukan seperti masyarakat pada zaman dahulu yang berpendidikan rendah yang lebih baik menggunakan gaya kepemimpinan autoritarian atau otoriter karena mereka belum tentu memikirkan dan memahami situasi dan permasalahan.

Goals dari society 5.0 adalah untuk menciptakan masyarakat yang mana baik dalam pembangunan ekonomi dan resolusi dari tantangan sosial tercapai, sehingga masyarakat dapat menikmati kualitas hidup yang tinggi. Tetapi dalam society 5.0 mereka telah berpendidikan dan dapat menganalisis mengenai permasalahan dan kondisi yang terjadi. Maka ketika menggunakan gaya kepemimpinan demokratis yang di padukan dengan laissez faire saat memutskan suatu permasalahan melibatkan karyawan, serta karyawan juga memiliki kebebasan dalam melakukan kegiatan karena mereka tidak akan selalu berada di kantor, maka mereka juga perlu untuk menentukan kegiatan mereka sendiri.

.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Imron. "Kepemimpinan Religio - Humanistik Bidang Pendidikan Pada Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0" Presented at the Sidang Terbuka Senat, Malang, Oktober 2019.

Bennis, W., & Nanus, B. (2019). Leaders: Strategies for taking charge. HarperCollins.

Fukuyama, Mayumi. "Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society." Japan SPOTLIGHT (July -Agustus 2020): 4.

Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan

Hakim, Lukman Nul. "Urgensi Revisi Undang - Undang Tentang Kesejahteraan Lanjut Usia." Aspiras : Jurnal Masalah - Masalah Sosial 11, no. 1 (June 6, 2023): 43–55.

Hogan, R., Curphy, G. J., & Hogan, J. (1994). What we know about leadership: Effectiveness and personality. American Psychologist, 49(6), 493-504.

Karouw, Erwin, Firdi Verdianto, Muhammad Donny Prastista, and Ariyanti. "SOCIETY 5.0 FOR BETTER LIFE: Enhancement or Disruption." YONULIS, September 24, 2020. Accessed July 7, 2023. https://yonulis.com/2020/09/24/society-5-0-for-better-life-enhancement-or-disruption/

Maryati, Eni. "Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Menyiapkan Sekolah Untuk Menyongsong Society 5.0." 341–347. Palembang, 2020.

Purnomo, Eko, and Herlina JR Saragih. Teori Kepemimpinan Dalam Organisasi. Yayasan Nusantara Bangun Jaya, 2016.

Purwanto, Nurtanio Agus. Kepemimpinan Pendidikan (Kepala Sekolah Sebagai Manager Dan Leader). 1st ed. Yogyakarta: Interlude, 2019.

Rahmat, Abdul, and Syaiful Kadir. Kepemimpinan Pendidikan Dan Budaya Mutu. Yogyakarta: Zahir Publishing, 2017.

Sakti, Bayu Purbha. "INDIKATOR PEMAHAMAN E-Portfolio Dalam Blended Learning Untuk Menghadapi Era Society 5.0." OSF Preprints, January 29, 2021. Accessed June 07, 2023. https://osf.io/2z58n/.

Syafaruddin, and Asrul. Kepemimpinan Pendidikan Kontemporer. 1st ed. Bandung: Citapustaka Media, 2013.

Tewal, Bernhard, Adolfina, Merinda Ch. H. Pandowo, and Hendra H. Tawas. Perilaku Organisasi. I. Bandung: CV. Patra Media Grafindo, 2017.

"Menyiapkan Pendidik Profesional Di Era Society 5.0." ditpsd.kemdikbud.go.id. Accessed June 7, 2023. http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/menyiapkan-pendidik-profesional-di-era-society 50.

Veldman, J., & Willmott, H. (2021). Leadership in a digital world: Disruption, transformation and the future of work. Oxford University Press.