



Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran”



Digitalisasi Bahan Ajar Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan 5C Siswa di Era Society 5.0

Priyantoko^{1(✉)}, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

priyantoko127@gmail.com

abstrak – Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar bahasa Indonesia dalam bentuk digital. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan sumber data sekunder yang memiliki korelasi sesuai topik penelitian. Sumber data berasal dari buku maupun artikel terbitan yang berskala nasional ataupun internasional. Prosedur pada penelitian ini menggunakan teori Mary W. George yang telah melalui modifikasi. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan digitalisasi terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia dapat berupa buku digital, komik digital, bahan ajar berbasis video hingga aplikasi.

Kata kunci – Digitalisasi, Keterampilan 5C Siswa, Era Society 5.0

Abstract – The purpose of this research is to develop Indonesian language teaching materials in digital form. This study uses a literature study method with secondary data sources that have correlations according to the research topic. Sources of data come from books and articles published on a national or international scale. The procedure in this study uses the theory of Mary W. George which has been modified. The conclusion of this research is that the application of digitization to Indonesian language subjects can be in the form of digital books, digital comics, video-based teaching materials to applications.

Keywords – Digitization, Student 5C Skills, Era of Society 5.0

PENDAHULUAN

Era society 5.0 adalah ide yang berasal dari pemerintah negara Jepang (Wibawa & Agustina, 2019). Era ini adalah suatu sistem dalam masyarakat yang menawarkan konsep keseimbangan (Handayani & Muliastri, 2020) antara manusia dengan teknologi (Utami, 2020) agar tercipta suatu tatanan masyarakat yang super cerdas (Setiawan & Lenawati 2020). Sedangkan, Haryama dalam Mahmudi (2020) menjelaskan bahwa era society 5.0 adalah era yang berakar dari adanya era society 4.0. Jadi, era society 5.0 merupakan suatu representasi dari adanya era revolusi industri baru 4.0 berdasarkan perkembangan era society sebelumnya.

Perkembangan era society memiliki sejarah yang panjang dalam kurun waktu beribu-ribu tahun. Menurut Mumtaha & Khoiri (2019) permulaan era society sudah dimulai sejak adanya peradaban manusia. Parwati & Pramatha (2021) menjelaskan bahwa tahapan era society diawali dengan society 1.0 (era mulai mengetahui aksara

dan berburu), society 2.0 (era mulai berkebun atau bertani), society 3.0 (era mulai menggunakan mesin dalam kehidupan), society 4.0 (era mulai menggunakan jaringan internet dan komputer), dan society 5.0 (era keseimbangan antara kecanggihan teknologi dan manusia). Selain itu, kehadiran era society 5.0 merupakan penyempurna era-era society terdahulu (Anggreini & Priyoadmiko, 2022) sekaligus kunci dalam menyelesaikan masalah di era sekarang dengan memanfaatkan berbagai kecanggihan teknologi (Sakti, 2019) seperti, artificial intelligence, Internet of things, big data, dan robotika (Pemerintah Jepang dalam Gladden, 2019).

Masalah yang ada pada era society 5.0 telah berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan manusia termasuk diantaranya, sosial, ekonomi, hingga pendidikan (Parwati & Pramarta, 2021). Putra (2022) menjelaskan bahwa ancaman besar pada era society 5.0 terkait peran manusia yang lambat laun akan tersingkirkan oleh adanya teknologi robotika. Dengan demikian, dalam menghadapi masalah-masalah tersebut di era society 5.0 diperlukan suatu upaya yang matang untuk mempersiapkan siswa berkompeten sebagai generasi penerus masa depan bangsa.

Upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan generasi bangsa yang berkompeten adalah dengan meningkatkan kompetensi sumber daya manusia (SDM) sejak dini. Hal senada dikatakan oleh Susriyati, Istianingsih & Latief (2021) bahwa agar manusia tetap pada sentralnya diperlukan kompetensi keterampilan yang berkualitas secara hard skill maupun softskill. Sedangkan, Kemendikbud dalam Sandi (2020) mengatakan bahwa upaya yang dapat dilakukan agar siswa berhasil di masa depan yaitu harus memiliki dan meningkatkan lima keterampilan penting atau keterampilan 5C.

Keterampilan 5C merupakan keterampilan yang paling berkompeten untuk dimiliki siswa agar mampu bertahan di era society 5.0. Keterampilan ini meliputi critical thinking atau berpikir kritis, kemampuan dalam menganalisis; communication atau komunikasi, kemampuan dalam menyampaikan suatu hal; collaboration atau kolaborasi, kemampuan melakukan sinergi dalam bentuk kerjasama; creativity atau kreativitas, kemampuan dalam menciptakan hal baru dan character atau karakter, merupakan sikap berintegritas, bertanggungjawab serta memiliki kepedulian terhadap negeri (Kemendikbud dalam Andreas, 2020). Sedangkan, menurut Kurniawan & Widiastuti (2022) keterampilan 5C perlu diterapkan pada proses pembelajaran dalam ranah pendidikan.

Penerapan keterampilan 5C dalam pendidikan sangat diperlukan karena keterampilan ini menjadi kualifikasi pada proses pembelajaran di era sekarang (Ardiansyah, Fiyanti & Hamidah, 2021). Selain itu, keterampilan ini merupakan keterampilan mendasar dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas (Sudira, 2015) serta harus dimiliki oleh siswa dalam menghadapi berbagai perubahan di segala bidang kehidupan (Irawan, 2019) sehingga pembelajaran menitikberatkan pada komponen-komponen keterampilan 5C (Febriana & Pujiastuti, 2022). Dengan demikian, keterampilan 5C sangat perlu untuk diterapkan pada siswa, pada penelitian ini peneliti ingin meningkatkan keterampilan 5C siswa dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yaitu dengan melakukan digitalisasi.

Digitalisasi merupakan hasil dari kecanggihan teknologi yang berhubungan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Secara spesifik, digitalisasi merupakan peralihan segala sesuatu dalam bentuk media cetak atau manual menjadi media

elektronik atau digital (Asaniyah, 2017) yang mengonversi bentuk gambar, angka, data, gerak, maupun suara menjadi *binary digit* (Wuryantai, 2004) kemudian dioperasikan secara otomatis oleh sistem komputer (Ansori, 2016). Selain itu, Putranto (2015) menjelaskan bahwa digitalisasi memiliki kelebihan-kelebihan dalam penggunaannya.

Kelebihan digitalisasi tentunya dapat mempermudah kehidupan manusia manusia (Sudirman, 2020). Atmoko (2015) menjelaskan bahwa kelebihan digitalisasi meliputi 1) mewakili dan melindungi sumber asli, 2) memudahkan dan menghemat penyimpanan, 3) memudahkan mengelola dan mencari dokumen, 4) memudahkan dalam membagikan informasi, 5) memiliki interaktif, dan 6) memudahkan pencadangan dan pengadaan. Dengan demikian, digitalisasi adalah suatu sistem teknologi yang membantu kehidupan manusia dalam menyimpan, mengelola, dan membagikan dokumen maupun informasi sehingga dapat juga dimanifestasikan dalam bidang pendidikan.

Digitalisasi dalam bidang pendidikan merupakan pemanfaatan teknologi sebagai perantara untuk proses belajar mengajar mulai dari administrasi hingga kurikulum (Gumelar & Dinnur, 2020). Menurut Ni'mah, Chamalah, & Azizah (2021) digitalisasi dapat membantu memaksimalkan proses pembelajaran serta menghemat waktu dan ruang. Susilo & Prasetyo (2020) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat diwujudkan dalam bentuk digitalisasi bahan ajar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa digitalisasi merupakan terobosan yang tepat untuk pembelajaran sekarang ini, berkaitan dengan hal tersebut peneliti ingin mengembangkan konsep digitalisasi bahan ajar dengan mata pelajaran bahasa Indonesia.

Bahan ajar bahasa Indonesia merupakan bahan ajar yang memuat materi pelajaran mengenai pembelajaran bahasa Indonesia. Majdi & Ichsan (2019) menjelaskan bahwa dalam materi bahan ajar bahasa Indonesia diajarkan empat keterampilan berbahasa yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Berdasarkan pemaparan tersebut, pada penelitian ini bahan ajar bahasa Indonesia akan dikonsep ke arah bahan ajar yang berbasis digital. Karena sesuai dengan perkembangan teknologi pada era society 5.0 yang diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah metode studi pustaka atau library research. Sugiono dalam Hasanudin, Fitrianiingsih, Saddhono (2019) menjelaskan bahwa penelitian studi pustaka adalah kajian literatur, teoretis, referensi, dan tentang nilai serta budaya pada lingkup sosial.

Data penelitian ini menggunakan data sekunder yang memiliki korelasi terhadap topik penelitian seperti era society 5.0, keterampilan 5C, digitalisasi, serta bahan ajar bahasa Indonesia. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari buku, artikel prosiding, dan artikel jurnal terbitan dari dalam negeri maupun luar negeri.

Prosedur dalam penelitian ini menggunakan teori W. George yang telah dimodifikasi seperti gambar berikut.

Topik Selection



Research Plan
(Strategy)



Conclusion

Gambar 1. Prosedur Penelitian Metode Studi Pustaka

Penerapan prosedur Mary W. George yang telah dimodifikasi pada penelitian ini yaitu 1) pemilihan topik penelitian berfokus pada pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis digital, 2) strategi dalam mengimplementasikan topik penelitian yang telah dipilih, 3) kesimpulan mengenai transformasi pengembangan bahan ajar digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemilihan Topik

Bahan ajar merupakan komponen yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas sekarang ini termasuk pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan bahan ajar akan mempermudah guru menyampaikan materi serta siswa dalam menangkap materi sehingga menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif (Asmayanti, Cahyani, & Idris, 2020). Selain itu, pengembangan bahan ajar juga diperlukan sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Untuk itu, pada penelitian ini berfokus terhadap pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis digital.

Strategi melakukan digitalisasi bahan ajar bahasa Indonesia

Digitalisasi bahan ajar bahasa Indonesia dapat diimplementasikan sesuai dengan komponen empat keterampilan dalam berbahasa diantaranya.

1. Keterampilan Menyimak dan Keterampilan Berbicara

Bahan Ajar Berbasis Video

Pembelajaran keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara merupakan dua keterampilan yang saling berkesinambungan. Proses pembelajaran kedua keterampilan ini telah melalui perkembangan terutama dari komponen bahan ajar yaitu dengan memanfaatkan hasil kecanggihan teknologi berupa pembelajaran berbasis video yang merupakan perpaduan antara komponen audio dan komponen visual. Gazali & Nahdatain (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan video dapat menjadi alternatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif sehingga meningkatkan hasil belajar. Ikhbal, Hidayat & Rahayu (2021) mengatakan bahwa dalam pembelajaran berbasis video dapat meminimalisir kebosanan siswa serta memberikan kesegaran untuk berpikir. Selain itu, menurut

Kusumawati (2018). bahan ajar berbasis video merupakan alternatif yang tepat dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa yang dapat diterapkan secara personal, berkelompok, ataupun umum. Sedangkan, dalam keterampilan berbicara penggunaan video sebagai bahan ajar juga mampu meningkatkan keaktifan serta semangat siswa karena penyajian materi lebih mudah dipahami (Setia, 2020).

2. Keterampilan Membaca

a. Buku Digital



Gambar 2. Contoh Buku Digital (Dokumen Penulis, 2022)

Buku digital merupakan pengembangan buku cetak yang bermuatan teks bacaan beserta gambar pada serangkaian kertas kemudian ditransformasikan melalui media elektronik (Agustiningsih, 2021) dalam bentuk format berupa PDF (Portable Document Format), EPub (Electronic Publication), HTML (Hyper Teks Markup Language), DjVu, atau Mobipocet (Fitri, & Syah, 2020). Omar & Mustafa (2018) menjelaskan bahwa buku digital mudah dalam penyimpanan serta memiliki banyak akses misal smartphone maupun laptop.

b. Komik Digital



Gambar 3. Contoh Komik Digital (Hermawati, 2015)

Komik digital merupakan serangkaian gambar-gambar memuat ide kreatif penulis yang divisualisasikan. Rahmatullah, dkk. (2020) menjelaskan bahwa komik digital adalah ide yang baru, menarik, dan dapat digunakan sebagai salah satu sumber dalam belajar siswa. Hal senada dikatakan Homsinah (2022) bahwa penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran sangat cocok bagi siswa karena identik dengan arus perkembangan teknologi.

3. Keterampilan Menulis

Bahan Ajar Keterampilan Menulis dalam Bentuk Aplikasi



Gambar 4. Contoh Aplikasi Keterampilan Menulis (Dokumen Penulis, 2022)

Bahan ajar keterampilan menulis berbasis aplikasi merupakan pemanfaatan teknologi berbentuk aplikasi untuk menunjang keterampilan menulis siswa. Ardiansyah, Pratama & Sulendro (2020) mengatakan bahwa bahan ajar dalam bentuk aplikasi sangat efisien serta mempermudah siswa untuk pembelajaran karena dapat diakses kapan dan di mana saja.

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini bahwa bahan ajar bahasa Indonesia dapat dikembangkan dalam bentuk digital. Pada penelitian ini pengembangan tersebut di sesuaikan dengan komponen empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang menghasilkan bahan ajar meliputi buku digital, komik digital, bahan ajar berbasis video hingga aplikasi.

REFERENSI

Agustiniingsih, A. K. (2021). Penggunaan buku digital untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas xi ips 3 sman pakusari jembar: Studi Kasus pada mata pelajaran ekonomi materi perpajakan dalam pembangunan ekonomi semester genap tahun ajaran 2019/2020. *PESAT*, 6(6), 12-24. Retrieved from <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat/article/view/27>

- Andreas, K. (2020). 5c masa depan pendidikan bangsa Indonesia. *Ussfeed.com*. Retrived from <https://ussfeed.com/5c-masa-depan-pendidikan-indonesia/pop-culture/>.
- Anggreini, D., & Priyojadmiko, E. (2022, May). Peran guru dalam menghadapi tantangan implementasi merdeka belajar untuk meningkatkan pembelajaran matematika pada era omicron dan era society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 1(1). 75-87
- Ansori, A. (2016). Digitalisasi ekonomi syariah. *Islamiconomic: Jurnal Ekonomi Islam*, 7(1)., 1-18. Doi <https://doi.org/10.32678/ijeil.v7i1.33>.
- Ardiansyah, A. S., Fiyanti, R. A., & Hamidah, F. S. (2021). CB-BL model (challenge based on blended learning) for mathematical creativity. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1918(4), 1-6. Doi <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1918/4/042065/meta>.
- Ardiansyah, E., Pratama, H. G., & Sulendro, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi tentang isyarat-isyarat wasit bolavoli di SMA Negeri 2 Karangan. *Journal of Physical Activity (JPA)*, 1(2), 60-72. Retrieved from <https://journal.apopi.org/index.php/jpa/article/view/14>.
- Asaniyah, N. (2017). Pelestarian informasi koleksi langka: digitalisasi, restorasi, fuminasi. *Buletin Perpustakaan*, (57), 85-94. Retrieved from <https://jurnal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/9105>.
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model addie untuk pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbasis pengalaman. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 259-267). Retrived from <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1355>.
- Atmoko, P. W. (2015). *Digitalisasi dan Alih Media*. Malang: Universitas Bramelati.
- Febriana, AE, & Pujiastuti, H. (2022). Analisis desain pembelajaran abad ke-21: Kemampuan komunikasi matematika pada mahasiswa pendidikan matematika pada mata kuliah teori peluang. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(3), 649-658. Doi <http://dx.doi.org/10.22460/jpmi.v5i3.10671>.
- Fitri, A. A. D., & Syah, W. A. (2020). Pembelajaran bahasa arab berbasis e-book. *Multaqa Nasional Bahasa Arab*, 3(1), 219-227. Retrived from <http://www.munasbauai.com/index.php/mnba/article/download/95/69>.
- Gazali, Z., & Nahdatain, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Materi Biologi Sel untuk Siswa SMA/MA Kelas XI IPA. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(5). 236-238. Doi <http://dx.doi.org/10.36312/jupe.v4i5.867>.
- Gladden, M. E. (2019). Who will be the members of Society 5.0? Towards an anthropology of technologically posthumanized future societies. *Social Sciences*, 8(5), 148. Doi <https://doi.org/10.3390/socsci8050148>.

- Gumelar, D. R., & Dinnur, S. S. (2020). Digitalisasi pendidikan hukum dan prospeknya pasca pandemi covid-19. *Al-Ahwal Al-Syakhsyiyah: Jurnal Hukum Keluarga Dan Peradilan Islam*, 1(2), 111-122. Doi <https://doi.org/10.15575/as.v1i2.9909>.
- Handayani, N. N. L., & Muliastri, N. K. E. (2020). Pembelajaran era disruptif menuju era society 5.0 (Telaah perspektif pendidikan dasar). In *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya* (No. 1, pp. 1-14). Retrieved from <https://prosiding.iahntp.ac.id/index.php/seminar-nasional/article/view/32>.
- Hasanudin, C., Fitriyaningsih, A., Saddhono, K. (2019). The use of wondershare filmora version 7.8.9 media apps in flipped classroom teaching. *Review of Computer Engineering Studies*, 6(3), 51-55. <https://doi.org/10.18280/rces.060301>
- Hermawati, T (2015). Komik digital untuk pembelajaran yang menyenangkan. *Guruaru*. Retrived from <https://guraru.org/guru-berbagi/komik-digital-untuk-pembelajaran-yang-menyenangkan/>.
- Homsinah, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital materi non-individual service dalam mata kuliah penataan dan pelayanan restoran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10319-10336. Retrived from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4060>.
- Ikhbal, Y. M., Hidayat, E., & Rahayu, P. (2021). Analisis Keterampilan Menyimak Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Animasi Video pada Siswa Sekolah Dasar. In *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 2(1), 532-539. Retrieved from <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk/article/view/1918>
- Irawan, I. K. A. (2019). Persona pemimpin muda di era revolusi industri 4.0. Kepemimpinan Dalam Menghadapi Tantangan Era Milenial. *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*. Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangka Raya. Doi<https://doi.org/10.33363/sn.v0i1>.
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. (2022). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Epic 5C Berbasis CBL. Penerbit Widina.
- Kusumawati, E. (2018). Multimedia use based on visualization, auditory, kinesthetic (vak) model for listening story skill in the fifth grade students. *EDUTECH*, 17(3), 351-365. Reetrived from <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/14343>.
- Mahmudi, I. (2019). Urgensi perilaku keagamaan pada Era Society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konselin*, 3(1), 8-17. Retrieved from <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNBK/article/view/1371>.
- Majdi, M., & Ichsan, A. S. (2019). Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas 1 MI dalam Model Pembelajaran Menyimak Tipe Bisik Berantai Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 2(3), 264-272. Doi <https://doi.org/10.30605/jsgp.2.3.2019.83>

- Mumtaha, H. A., & Khoiri, H. A. (2019). Analisis dampak perkembangan revolusi industri 4.0 dan society 5.0 pada perilaku masyarakat ekonomi (e-commerce). *JURNAL PILAR TEKNOLOGI: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Teknik*, 4(2). 55-60 Doi <https://doi.org/10.33319/piltek.v4i2.39>
- Ni'mah, D. Z., Chamalah, E., & Azizah, A. (2021). Fleksibilitas dan aksesibilitas digitalisasi pembelajaran bahasa dan sastra indonesia di masa pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 3(01), 84-90. Doi <https://doi.org/10.46772/semantika.v3i01.570>.
- Omar, R., & Mustafa, S. E. (2018). Pembangunan Buku Digital Interaktif Kanak-kanak di Malaysia: Bersediakah Penerbit? Development of Interactive Digital Book for Children in Malaysia: Are the Publishers Prepared? *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 20(2), 55-67. Doi <https://doi.org/10.22452/jpmm.vol20no2.5>
- Parwati, N. P. Y., & Pramarta, I. N. B. (2021). Strategi Guru Sejarah Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Indonesia Di Era Society 5.0. *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 22(1), 143-158. Retrieved from <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/widyadari/article/view/1114>.
- Putra, A. H. (2022). Bimbingan dan konseling di perguruan tinggi pada era society 5.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 1(1), 128-136. Retrieved from <http://www.putrapublisher.org/ojs/index.php/jipsi/article/view/24>.
- Putranto, M. T. D. (2015). Proses Digitalisasi Koleksi Deposit di UPT Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 4(3), 161-170. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/9736>.
- Rahmatullah, D., Suryani, E., Fatmawati, F., Merdekawati, A., & Yahya, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi MIPA SMA Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(4), 179-186. Retrived from <https://journal.publication-center.com/index.php/ijte/article/view/473>.
- Sakti, B. P. (2021, January 29). Indikator pemahaman e-portfolio dalam blended learning untuk menghadapi era society 5.0. Doi <https://doi.org/10.31219/osf.io/2z58n>.
- Sandi, E. D. (2020). Keterampilan 5c penting untuk masa depan. *Kompas.com*. Retrived from <https://www.kompas.com/edu/read/2020/11/03/104126771/5-keterampilan-ini-penting-dimiliki-pelajar-dan-mahasiswa-untuk-masa-depan>.
- Setia, Y. D. (2020). Peningkatan keterampilan berbicara pada materi ungkapan tolong dan terima kasih muatan pelajaran bahasa indonesia melalui video animasi bagi siswa kelas IA SD Negeri 1 Tanjung Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas Pada Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(1). 95-102. Retrieved from <http://103.98.176.9/index.php/JP3/article/view/7345>

- Setiawan, D., & Lenawati, M. (2020). Peran dan strategi perguruan tinggi dalam menghadapi era Society 5.0. *Journal of Computer, Information System, & Technology Management*, 3(1), 1-7. Retrived from <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/RESEARCH/article/download/4728/pdf>.
- Sudira, P. (2015). Pengembangan model "Lis-5c" pada pendidikan teknologi dan keju-ruan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 34(1), 1-11. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.4145>.
- Sudirman, E. (2020). Strategi Usaha Kecil Menghadapi Digitalisasi Pemasaran. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 9(2), 142-151. Doi <https://doi.org/10.32502/jimn.v9i2.2554>.
- Susilo, S. V., & Prasetyo, T. F. (2020). Bahan ajar mobile learning 2d berbasis android: Sebuah pembelajaran berbasis teknologi dalam menghadapi revolusi industri 4.0. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2b), 587-592. Doi <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i2b.767>.
- Susriyati, S., Istianingsih, N., & Latief, M. (2021). Etika bisnis dan perusahaan dalam era revolusi industri 4.0 dan 5.0. *Jurnal Administrasi Sosial dan Humaniora*, 4(2), 54-62. Retrived from <http://jurnal.stiasetihsetio.ac.id/index.php/admngr/article/view/159>.
- Utami, R. (2020). Integrasi kurikulum di indonesia dalam menghadapi era society 5.0. *Proceeding IAIN Batusangkar*, 1(3), 213-218. Retrieved from <https://ojs.iain-batusangkar.ac.id/ojs/index.php/proceedings/article/view/2181>.
- Wibawa, R. P., & Agustina, D. R. (2019). Peran pendidikan berbasis higher order thinking skills (hots) pada tingkat sekolah menengah pertama di era society 5.0 sebagai penentu kemajuan bangsa indonesia. *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya*, 7(2), 137-141. Doi <http://doi.org/10.25273/equilibrium.v7i2.4779>.
- Wuryantai, A. E. W. (2004). Digitalisasi masyarakat: Menilik kekuatan dan kelemahan dinamika era informasi digital dan masyarakat informasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 131-142. Retrieved from <https://ojs.uaajy.ac.id/index.php/jik/article/view/163>.