

## Pemantapan Literasi Digital oleh Pendidik dan Peserta Didik dalam Menghadapi Era Society 5.0

**Fatih Catur Wahyudi Agung**

*Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Kediri*

[fatikh.c@gmail.com](mailto:fatikh.c@gmail.com)

**Abstract:** *Society Era 5.0 is a concept that helps us understand how human civilization has evolved over time. By understanding historical developments in the Society Era, we can have better insight into the changes that occur in society and how we can adapt and develop in an ever-changing era. Digital literacy is very important in everyday life, especially in the current era of society 5.0. We can improve our digital literacy by verifying information sources, maintaining privacy, creating strong password protection, maintaining digital ethics, updating digital knowledge, and sharing validated knowledge. There are nine elements of digital literacy: Social Networking, Transliteracy, Maintaining Privacy, Managing Digital Identity, Creating Content, Organizing and Sharing Content, Reusing/Repurposing Content, Filtering and Selecting Content and Self Broadcasting. Meanwhile, the strategies that must be implemented are: critical thinking, utilizing information technology and understanding digital culture. In the world of education, we must be able to understand the four stages of problem solving, namely: understanding the problem, making a solution plan, carrying out calculations and checking the results again.*

**Keywords:** *Educators, Digital Literacy, Era Society 5.0.*

**Abstrak:** Era Society 5.0 adalah konsep yang membantu kita memahami bagaimana peradaban manusia telah berevolusi dari masa ke masa. Dengan memahami perkembangan sejarah dalam Era Society, kita dapat memiliki wawasan yang lebih baik tentang perubahan-perubahan yang terjadi dalam masyarakat dan bagaimana kita dapat beradaptasi serta berkembang dalam era yang selalu berubah. Literasi digital sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama pada era society 5.0 saat ini. Kita bisa meningkatkan literasi digital kita dengan memverifikasi sumber informasi, menjaga privasi, membuat perlindungan kata sandi yang kuat, menjaga etika digital, memperbarui pengetahuan digital, dan membagikan pengetahuan yang tervalidasi. Terdapat sembilan elemen literasi digital: *Social Networking, Transliteracy, Maintaining Privacy, Managing Digital Identity, Creating Content, Organising and Sharing Content, Reusing/Repurposing Content, Filtering and Selecting Content* dan *Self Broadcasting*. Sedangkan strategi yang harus dilakukan : berpikir kritis, memanfaatkan teknologi informasi dan memahami *digital culture*. Dunia pendidikan kita harus mampu memahami empat tahap dalam pemecahan masalah yaitu : memahami masalah, membuat rencana penyelesaian, melakukan perhitungan dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh.

**Kata Kunci:** *Pendidik, Literasi Digital, Era Society 5.0.*

### A. Pendahuluan

Era Society atau era masyarakat adalah ungkapan yang menggambarkan perkembangan dan perubahan sosial yang signifikan dalam struktur dan dinamika masyarakat. Seiring dengan berjalannya waktu, manusia telah mengalami berbagai era yang masing-masing mencirikan perkembangan budaya, teknologi, nilai-nilai, dan cara hidup yang berbeda. Era Society

5.0 adalah konsep yang membantu kita memahami bagaimana peradaban manusia telah berevolusi dari masa ke masa.<sup>1</sup>

Sesuai dengan peredaran zaman dan perubahan geologi-astronomi terjadi perubahan berangsur-angsur pada makhluk hidup sampai kini. Evolusi pun sampai kini masih berlangsung. Bahkan lebih cepat prosesnya dibanding pada masa purba. Evolusi sebagai perubahan berangsur dan perlahan terbagi menjadi beberapa macam, yaitu evolusi geologi, evolusi astronomi, evolusi biologi dan evolusi budaya.

Society 5.0 adalah konsep yang lahir dari Jepang dan mencerminkan tahap evolusi masyarakat berdasarkan peran teknologi. Kita telah melalui beberapa era sebelumnya, seperti Society 1.0 yang berfokus pada pertanian, Society 2.0 yang ditandai oleh revolusi industri, Society 3.0 dengan internet, dan Society 4.0 yang mengintegrasikan kecerdasan buatan dan teknologi canggih.

Society 5.0 menekankan pada konsep “smart city”. Kota-kota cerdas ini menggunakan teknologi untuk mengelola sumber daya dengan lebih efisien, mengurangi emisi karbon, dan memberikan layanan publik yang lebih baik. Secara lebih mendalam, Society 5.0 adalah tentang mengintegrasikan teknologi ke dalam kehidupan kita dengan cara yang lebih cerdas, manusiawi, dan berkelanjutan. Inilah beberapa aspek penting yang membedakan era ini

Pentingnya Era Society terletak pada kemampuannya untuk menggambarkan bagaimana faktor-faktor seperti teknologi, politik, ekonomi, dan budaya telah berperan dalam membentuk masyarakat kita. Ini juga membantu kita memahami perubahan sosial yang telah terjadi selama berabad-abad dan bagaimana hal ini mempengaruhi kehidupan kita saat ini.

Dengan memahami perkembangan sejarah dalam Era Society, kita dapat memiliki wawasan yang lebih baik tentang perubahan-perubahan yang terjadi dalam masyarakat kita dan bagaimana kita dapat beradaptasi dan berkembang dalam era yang selalu berubah ini.

## B. Pembahasan

### 1. Literasi Digital

Digital teknologi mengalami kemajuan diluar nalar. Adanya kemajuan teknologi ini hampir mengubah setiap aspek kehidupan manusia dan bahkan saat ini kita sudah sangat mengenal atau sangat ramah untuk terkoneksi dengan “internet” karena kita sudah berada di era 5.0. Revolusi industri di mulai dari revolusi industri 1.0 dengan penemuan mesin uap di abad ke-18. Dilanjutkan revolusi industri 2.0 pada abad ke-20 yang ditandai oleh penemuan tenaga listrik. Lalu revolusi industri 3.0 ditandai dengan mesin yang bisa bergerak dan berpikir sendiri yaitu komputer dan robot. Revolusi industri 4.0 adalah perubahan yang mendasar dari corak sosial masyarakat secara singkat dalam kegiatan ekonomi industri terkait segala sektor ekonomi industri.<sup>2</sup>

Era Society 5.0 pertama kali diawali dari federasi bisnis Jepang. Pada era society 5.0 ini bertujuan untuk mengintegrasikan ruang maya dan ruang fisik serta menjaga keseimbangan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial. Society 5.0 adalah konsep yang berasal dari Jepang yang mengusung interaksi antara dunia fisik dan dunia digital untuk menciptakan masyarakat yang lebih cerdas dan berkelanjutan. Dalam era ini,

---

<sup>1</sup> Muhammad Azizi, “Penguatan Karakter Literasi Di Era 5.0”, *Guruinovatif*: <https://Guruinovatif.Id/Artikel/Penguatan-Karakter-Literasi-Di-Era-50>.

<sup>2</sup> Ramadhani, C.A.A., Kholishoh, K.N., & Putri, A.F. (2023). Era Literasi Digital Di Era Society 5.0. *Suara Nahdliyin*. Diakses Pada Tanggal 9 Maret 2024 Dari <https://Suaranahdliyin.Com/Literasi-Digital-Di-Era-Society-5-0-34261>.

menggunakan teknologi informasi seperti kecerdasan buatan Ai (*Artificial Inteligent*), *Internet of Things* dan Robotika. Sejarah mencatat hanya orang-orang yang cerdas yang mampu membaca siprit zaman (*Zeitgeist*) yang mampu bertahan dan dikenang setiap zamannya sesuai dengan perkembangan dan dinamika yang mengiringinya.<sup>3</sup>

Pada era ini dapat memberi manfaat bagi kita diantaranya untuk memecahkan masalah sosial serta mencapai kehidupan yang lebih baik bagi semua orang. Selain itu, *Society* juga bermanfaat bagi kita agar memiliki kemampuan untuk hidup bersama (kolaborasi), berpikir kritis, kreatif, inovatif, *problem solving*, *desicion making*, *logical thinking*, *foreign language*, *self management*, literasi teknologi, aplikasi teknologi (*coding*, *artificial intelligence*, *machine learning*, *engineering principles*, *biotech*), serta digital marketing (SEO, digital Ads, Sosial media Experts, *Creative Content Creation*).

Generasi digital adalah era dimana teknologi dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari. Era digital adalah salah satu zaman pada kehidupan yang telah mengalami kemajuan yang cukup pesat dan mengarah ke bentuk digital. Perkembangan era digital tidak dihentikan oleh manusia dan akan terus berjalan begitu cepat. Perkembangan era digital sampai saat ini masih terus berlangsung. Begitu cepat perkembangan teknologi hingga banyak teknologi yang terus mengalami perkembangan ke arah yang lebih baik atau ke arah otomatisasi. Hal ini juga menjadikan perkembangan era digital bisa terjadi di setiap bidang. Kehadiran teknologi memiliki dampak terhadap perubahan seluruh aspek kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi secara pesat menuntut kita untuk memiliki kemampuan dasar berkaitan dengan konsep digital itu sendiri.

Literasi digital adalah suatu bentuk kemampuan untuk mendapatkan, memahami dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital. Literasi digital sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Orang yang belum tahu atau menerapkan literasi digital di kehidupan sehari-harinya akan mudah percaya pada informasi di media dan bahkan membagikan tanpa cek kebenaran terlebih dahulu dan mudah tergiur dengan pesan penipuan. Itulah dampak dari orang yang belum menerapkan literasi digital, jadinya bisa termakan hoax dan jadi korban penipuan. Lalu kita harus bagaimana? Yang kita lakukan adalah jangan mudah percaya pada informasi yang belum jelas keberadaannya atau saring sebelum sharing dan jeli terhadap pesan yang mencurigakan dan abaikan jika mengiming-imingi uang atau jangan mudah terjebak oleh pesan penipuan. Literasi juga sangat penting dalam pendidikan yaitu mengembangkan cara pembelajaran dan dapat mengembangkan kreativitas pembelajaran.<sup>4</sup>

Literasi digital sangatlah penting di kehidupan sehari-hari, apalagi di era society 5.0 saat ini. Kita bisa meningkatkan literasi digital kita dengan memverifikasi sumber informasi, jaga privasi, perlindungan kata sandi yang kuat, jaga etika digital, perbarui pengetahuan digital, dan bagikan pengetahuan yang tervalidasi. Jadilah pengguna yang cerdas dan bertanggung jawab dengan menerapkan literasi digital di era society 5.0.

---

<sup>3</sup> Ramadhani, C.A.A., Kholishoh, K.N., & Putri, A.F. (2023). Era Literasi Digital di Era Society 5.0. *Suara Nahdliyin*. Diakses pada tanggal 9 Maret 2024 dari <https://suaranahdliyin.com/literasi-digital-di-era-society-5-0-34261>.

<sup>4</sup> Ibid.

Menurut Steve Wheeler dalam Maulana<sup>5</sup> terdapat sembilan elemen literasi digital, yaitu:

**a. Social Networking**

Kehadiran situs jejaring sosial adalah salah satu contoh yang ada dalam *social networking* atau kehidupan sosial online. Melalui *social networking*, kita dapat menggunakan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dalam berkomunikasi.

**b. Transliteracy**

*Transliteracy* diartikan sebagai kemampuan memanfaatkan segala platform yang berbeda khususnya untuk membuat konten, mengumpulkan, membagikan hingga mengkomunikasikan melalui berbagai media sosial, grup diskusi, *smartphone* dan berbagai layanan online yang tersedia.

**c. Maintaining Privacy**

Dalam hal ini, penting untuk menampilkan identitas online seperlunya saja untuk menghindari hal-hal buruk. Memahami segala jenis *cybercrime* seperti pencurian online lewat kartu kredit (*carding*), mengenal ciri-ciri situs palsu (*phishing*), penipuan via *email* dan lain sebagainya.

**d. Managing Digital Identity**

Merupakan aktifitas dimana dapat menggunakan identitas diri dengan tepat dalam berbagai jejaring sosial, sehingga identitas diri tidak disalahgunakan.

**e. Creating Content**

*Creating content* atau berkaitan dengan suatu ketrampilan tentang bagaimana caranya membuat konten di berbagai aplikasi online dan platform misalnya di *PowToon*, *Prezi*, *blog*, *forum*, dan *wikis*. Selain itu mencakup kemampuan menggunakan berbagai platform *e-learning*.

**f. Organising and Sharing Content**

*Organising and sharing content* adalah menata dan berbagi konten informasi secara lebih mudah. Contohnya dengan adanya *dropbox*, *google drive*.

**g. Reusing/Repurposing Content**

Mampu mengetahui bagaimana membuat konten dari berbagai jenis informasi yang tersedia hingga menghasilkan konten baru dan dapat dipergunakan kembali untuk berbagai kebutuhan. Misalnya, ketika kita mendapatkan suatu informasi, kita akan memperbaharui isi informasi tersebut dan kita sebarkan kepada orang lain. Orang lain yang menerima informasi tersebut akan memperbaharui dengan informasi yang lain untuk melengkapi informasi tersebut.

**h. Filtering and Selecting Content**

Memiliki kemampuan untuk mencari, menyaring dan memilih informasi dengan tepat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Dengan melakukan *filtering* dan *selecting*, kita semakin mudah mendapatkan informasi yang kita butuhkan dan dapat berdampak positif.

**i. Self Broadcasting**

*Self broadcasting* bertujuan untuk membagikan ide-ide menarik atau gagasan pribadi dan konten multimedia misalnya melalui *blog*, *forum* atau *wikis*. Hal tersebut adalah bentuk partisipasi dalam masyarakat *sosial online*. Masyarakat dapat menyalurkan idenya secara terbuka dalam digital.

---

<sup>5</sup> Maulana, M. (2015). Definisi, Manfaat, dan Elemen Penting Literasi Digital. *Seorang Pustakawan Blongger*, 1(2).

## 2. Strategi dalam Perubahan

Berikut ini beberapa strategi yang harus dilakukan :

### a. Mulai Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam menganalisis sebuah fakta dalam bentuk penilaian. Berpikir kritis yaitu rangkaian merumuskan dasar yang teratur dengan cara dinamis dan terampil dari berbagai konsep, menganalisis, sintensis, mengevaluasi menempuh proses pengawasan, pengalaman, dan *reasoning*.<sup>6</sup> Kesanggupan dalam berfikir yang berdasarkan pada mengambil keputusan dan beralasan.<sup>7</sup> Maka dari itu dengan memulai berpikir kritis masyarakat dapat mengambil keputusan rasional bersumber pada informasi yang diterima.

### b. Pemanfaatan Teknologi Informasi

Sikap dalam penggunaan teknologi informasi untuk mengatur tugas dan menaikkan kemampuan kerja, pemanfaatan alat yang dapat menolong seseorang dalam mengerjakan tugas-tugasnya.<sup>8</sup> Salah satu cara yang digunakan untuk mengelola dan mengirimkan data dengan cara elektronik dalam berbagai macam-bentuk sehingga bermanfaat bagi pemakainya. Dengan demikian pemanfaatan teknologi informasi dapat mempermudah segala urusan masyarakat terutama dalam hal literasi digital pada masyarakat.

### c. Memahami Digital Culture

Suatu wujud yang membentuk cara kita dalam berkomunikasi, berinteraksi dan berperilaku di lingkungan masyarakat dalam memakai teknologi. Budaya yang telah mengubah masyarakat tradisional menjadi masyarakat modern.<sup>9</sup> Merujuk kepada bagaimana individu dalam mengoperasikan teknologi dalam berkomunikasi.<sup>10</sup> Oleh karena itu memahami digital culture dapat mempermudah proses pemahaman dalam pemanfaatan teknologi informasi sehingga masyarakat dapat dengan cepat menyerap berbagai informasi yang didapat.

Literasi digital memperhatikan rancangan sebagai kesanggupan dalam mengetahui dan memakai informasi yang beredar. Masyarakat dalam era society 5.0 adalah masyarakat yang dapat memanfaatkan berbagai inovasi, dapat menyelesaikan masalah dalam berbagai rintangan dan masalah sosial, pemanfaatan jenis rintangan dan problematika yang terlahir di era 4.0. oleh karena itu, peningkatan daya saing di tengah persaingan global pesatnya perkembangan teknologi informasi mendapatkan dukungan dan peran masyarakat, khususnya dalam hal literasi digital.<sup>11</sup> Dalam era society 5.0

---

<sup>6</sup> Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2014). Penerapan model problem-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1),2-19. <https://doi.org/10.21831/jpv.v4i1.2540>.

<sup>7</sup> Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, M. (2018). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(2), 1-4. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i2.10490>.

<sup>8</sup> Triyono, T., & Febriani, R. D. (2018). Pentingnya Pemanfaatan Teknologi Informasi oleh Guru Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Wahana Konseling*, 1(2),5-10. <http://dx.doi.org/10.31851/juang.v1i2.2092>.

<sup>9</sup> Simbolon, B. R. (2018). Pengaruh Budaya Digital Terhadap Minat Travelling. *Jurnal Darma Agung*, 26(1), <http://dx.doi.org/10.46930/ojsuda.v26i1.39>.

<sup>10</sup> Nurhadi, Z. F. (2017). Komunikasi Budaya Digital. *Prosiding Konferensi Nasional Komunikasi*, 1(01), 6-11. <http://dx.doi.org/10.25008/pknk.v1i1.122>

<sup>11</sup> Muliastri, N. K. E., & Handayani, N. N. L. (2021, May). Gerakan Literasi Digital Bermuatan Karakter Dalam Menyongsong Pendidikan Abad 21 Era Society 5.0. *In Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya* (No. 3, pp. 67-78). <https://doi.org/10.33363/sn.v0i3.91>.

dapat menyerahkan contoh bagaimana upaya mengatasi masalah sosial, memberikan contoh bagaimana data dapat dimanfaatkan untuk menggerakkan dan mempertemukan seluruh hal, dalam upaya literasi digital di masyarakat. Ringkasnya, masyarakat memiliki kecakapan yang diperlukan di era society 5.0.<sup>12</sup>

### 3. Tantangan dan Keterampilan Pendidik di Era 5.0

Terdapat tiga tantangan berat yang sedang dihadapi Pendidik di era ini:

- a. Bagaimana mempertahankan diri dari serangan krisis dan apa yang telah dicapai tidak sampai hilang. Kedua, kita berada dalam suasana global di bidang pendidikan. Kompetisi adalah suatu yang niscaya, baik kompetisi dalam skala regional, nasional, dan internasional.
- b. Melakukan perubahan dan penyesuaian sistem pendidikan nasional yang mendukung proses pendidikan yang lebih terbuka, memperhatikan keberagaman kebutuhan atau keadaan daerah dan peserta didik serta mendorong peningkatan partisipasi masyarakat.
- c. Pengelolaan pendidikan di masa lampau yang memberi penekanan yang berlebihan pada dimensi kognitif dan mengabaikan dimensi-dimensi lain, ternyata melahirkan manusia Indonesia dengan kepribadian pecah. Contohnya adalah di satu sisi betapa kehidupan beragama secara fisik berkembang sangat menggembirakan di seluruh lapisan masyarakat, namun disisi lain betapa banyaknya masyarakat bertentangan dengan ajaran-ajaran agama yang dianutnya. Kedua, dimasa lalu pendidikan bersifat sentralistik.
- d. Tidak tersedianya sumberdaya yang memadai dalam dunia pendidikan seperti guru, dosen maupun tenaga pendidikan lainnya. Dalam menghadapi tantangan yang begitu kompleks dalam menghadapi era 5.0 yang semakin menggema tentunya akan berdampak dan berpengaruh kepada bangsa.

Oleh karena itu seorang pendidik harus memiliki keterampilan utama untuk menghadapi tantangan-tantangan yang akan dihadapi. Tiga keterampilan utama tersebut diantaranya:

#### a. Memecahkan Masalah

Setiap individu maupun komponen masyarakat harus mampu dalam memecahkan berbagai masalah yang dihadapi. Proses pemecahan masalah tentunya membutuhkan strategi pas untuk memecahkan persoalan atau masalah yang dihadapi. Strategi Pemecahan Masalah adalah suatu proses dengan menggunakan strategi, cara atau teknik tertentu untuk menghadapi situasi baru, agar keadaan tersebut dapat dilalui sesuai dengan keinginan yang telah ditetapkan.

Pemecahan masalah didefinisikan sebagai usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan. Proses pemecahan masalah merupakan salah satu elemen penting dalam menggabungkan masalah kehidupan nyata. Setidaknya ada empat tahap dalam pemecahan masalah yaitu memahami masalah, membuat rencana penyelesaian, melakukan perhitungan, memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Empat tahap pemecahan masalah tersebut merupakan satu kesatuan yang sangat penting untuk dikembangkan. Jadi kemampuan dalam memecahkan masalah adalah merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap individu.

---

<sup>12</sup> Yuniarto, B.& Yudha, R. P. (2021). Literasi Digital Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Menuju Era Society 5.0. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2).1-19. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.8096>.

b. Berfikir Kritis

Cara berpikir yang harus selalu dikenalkan dan dibiasakan adalah cara berpikir untuk beradaptasi di masa depan, yaitu analitis, kritis, dan kreatif. Cara berpikir itulah yang disebut cara berpikir tingkat tinggi (HOTS: *Higher Order Thinking Skills*). Berpikir ala HOTS bukanlah berpikir biasa-biasa saja, tapi berpikir secara kompleks, berjenjang dan sistematis.

c. Kreatif

Kreatifitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berfikir tentang sesuatu dengan suatu cara yang baru dan tidak biasa (*unusual*) dan menghasilkan penyelesaian yang unik terhadap berbagai persoalan. Orang-orang yang kreatif akan dapat berpikir mandiri, mempunyai daya imajinasi, mampu membuat keputusan sehingga akan mempunyai keyakinan dan mereka tidak mudah dipengaruhi orang lain. Dalam pengembangan kreatifitas bukan hanya faktor emosi melainkan juga adanya factor kepercayaan dalam diri siswa untuk memunculkan kreatifitasnya. Keyakinan diri merupakan hal yang penting dalam kreatifitas, keyakinan diri dapat menjadi pendorong atau justru menjadi faktor penghambat kreatifitas. Kepercayaan yang tinggi sangat berperan dalam memberikan sumbangan yang bermakna dalam proses kehidupan seseorang, karena apabila individu percaya dirinya mampu untuk melakukan sesuatu, maka akan timbul kreatifitas pada diri individu untuk melakukan hal-hal dalam hidupnya. Dengan demikian bahwa kemampuan untuk berkreatifitas merupakan kemampuan yang harus didasarkan keyakinan dan kepercayaan diri untuk melakukan hal-hal yang baik dalam hidupnya.

Tiga kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap individu tersebut diharapkan mampu untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam masyarakat dan dalam dunia pendidikan terutama pendidikan islam. Pendidikan islam harus mampu menghadapi tantangan yang ditimbulkan akibat munculnya era *society 5.0* yang mau tidak mau akan dihadapi. Oleh karena itu, setiap komponen individu, harus mampu dalam memecahkan berbagai masalah yang dihadapi. Harus mampu mempertahankan dan menghadapi berbagai serangan krisis dan apa yang sudah di capai oleh pendidikan tidak sampai hilang. Pendidikan harus senantiasa meningkatkan kompetensi dalam segala bidang, pendidikan islam harus senantiasa mampu untuk melakukan inovasi kearah yang lebih baik agar jangan sampai tertinggal dan tergerus oleh zaman yang semakin berkembang.

### C. Kesimpulan

Tantangan kehidupan telah memberikan sebuah inspirasi bahwa menyiapkan sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan tersebut adalah tugas dari pendidik dan dunia pendidikan. Hal itupun tidak terlepas dari berbagai peluang yang dapat dijadikan sebagai jalan untuk membina generasi untuk lebih dapat bersaing dan berkiprah di era global yang tanpa batas. Tantangan pendidikan yang begitu kompleks dalam menghadapi era *society 5.0* yang semakin menggema tentunya akan berdampak dan berpengaruh di Indonesia. Oleh karena itu pendidik dan dunia pendidikan kita harus mampu menghadapi tantangan-tantangan yang akan dihadapinya.

Terdapat sembilan elemen literasi digital: *Social Networking, Transliteracy, Maintaining Privacy, Managing Digital Identity, Creating Content, Organising and Sharing Content, Reusing/Repurposing Content, Filtering and Selecting Content* dan *Self Broadcasting*.

Sedangkan strategi yang harus dilakukan antara lain berpikir kritis, memanfaatkan teknologi informasi dan memahami *digital culture*. Dunia pendidikan kita harus mampu memahami empat tahap dalam pemecahan masalah yaitu : memahami masalah, membuat rencana penyelesaian, melakukan perhitungan dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh.

Empat tahap pemecahan masalah tersebut merupakan satu kesatuan yang sangat penting untuk dikembangkan. Jadi kemampuan dalam memecahkan masalah adalah merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap komponen masyarakat dan dunia pendidikan.

## **Bibliography**

Maulana, M. (2015). Definisi, Manfaat, dan Elemen Penting Literasi Digital. *Seorang Pustakawan Blongger*, 1(2).

Muliasrini, N. K. E., & Handayani, N. N. L. (2021, May). Gerakan Literasi Digital Bermuatan Karakter Dalam Menyongsong Pendidikan Abad 21 Era Society 5.0. *In Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya* (No. 3, pp. 67-78). <https://doi.org/10.33363/sn.v0i3.91>.

Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2014). Penerapan model problem-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1).2-19. <https://doi.org/10.21831/jpv.v4i1.2540>

Nurhadi, Z. F. (2017). Komunikasi Budaya Digital. *Prosiding Konferensi Nasional Komunikasi*, 1(01). 6-11. <http://dx.doi.org/10.25008/pknk.v1i1.122>.

Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, M. (2018). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(2), 1-4. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i2.10490>.

Rahmawati, D. (2008). Analisis Faktor Faktor yang Berpengaruh Terhadap Pemanfaatan Teknologi Informasi. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 5(1).3-12. <https://doi.org/10.21831/jep.v5i1.606>.

Ramadhani, C.A.A., Kholishoh, K.N., & Putri, A.F. (2023). *Era Literasi Digital di Era Society 5.0*. Suara Nahdliyin. Diakses pada tanggal 9 Maret 2024 dari <https://suaranahdliyin.com/literasi-digital-di-era-society-5-0-34261>.

Simbolon, B. R. (2018). Pengaruh Budaya Digital Terhadap Minat Travelling. *Jurnal Darma Agung*, 26(1), <http://dx.doi.org/10.46930/ojsuda.v26i1.39>.

Triyono, T., & Febriani, R. D. (2018). Pentingnya Pemanfaatan Teknologi Informasi oleh Guru Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Wahana Konseling*, 1(2),5-10. <http://dx.doi.org/10.31851/juang.v1i2.2092>.

*Yuniarto, B.& Yudha, R. P. (2021). Literasi Digital Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Menuju Era Society 5.0. Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi, 10(2).1-19.*  
<https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.8096>.