

EDUKASI LITERASI DIGITAL UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN MANDIRI SISWA SMA PADA ERA SOCIETY 5.0

Digital Literacy Education To Support High School Students' Independent Learning In The Society 5.0 Era

M. Ihsan Ramadhani^{1*}

Saidah Tunnoor²

Mahritha³

Tatiah⁴

^{*1,2,3,4}Universitas Achmad
Yani, Banjarmasin,
Kalimantan Selatan,
Indonesia

*email:
ihsandikdas@uvayabjm.ac.id

Abstrak

Era Society 5.0 menuntut siswa memiliki kemampuan literasi digital yang baik untuk mendukung proses pembelajaran mandiri. Namun, pemanfaatan teknologi digital oleh siswa masih lebih banyak digunakan untuk komunikasi dan hiburan dibandingkan sebagai sarana belajar. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai literasi digital serta mendorong kemampuan belajar mandiri. Kegiatan dilaksanakan di MAN 3 Hulu Sungai Tengah dengan menggunakan metode ceramah, diskusi interaktif, tanya jawab, dan simulasi. Materi yang diberikan meliputi literasi digital, etika digital, keamanan digital, serta pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai penggunaan teknologi secara bijak, kritis, dan bertanggung jawab. Selain itu, siswa semakin memahami pentingnya memanfaatkan berbagai sumber belajar digital untuk mendukung kemandirian belajar. Kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam membentuk peserta didik yang lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran pada Era Society 5.0.

Kata Kunci:

Literasi Digital
Belajar Mandiri
Siswa SMA
Society 5.0.

Keywords:

Digital Literacy
Independent Learning
Senior High School Students
Society 5.0.

Abstract

The Society 5.0 era requires students to possess adequate digital literacy skills to support independent learning. However, digital technology is still more frequently used for communication and entertainment rather than as a learning resource. Therefore, this Community Service Program aimed to improve students' understanding of digital literacy and encourage independent learning. The program was conducted at MAN 3 Hulu Sungai Tengah using lectures, interactive discussions, question-and-answer sessions, and simulations. The materials included digital literacy, digital ethics, digital security, and the use of technology as a learning resource. The results showed that students gained a better understanding of how to use technology wisely, critically, and responsibly. In addition, students became more aware of the importance of utilizing digital learning resources to support self-directed learning. This activity contributed positively to preparing students to face learning challenges in the Society 5.0 era.



©2026 M. Ihsan Ramadhani. Published by Published by Yayasan Pendidikan Literasi Borneo (Nomor AHU-0031523.AH.01.04.Tahun 2025). This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital yang semakin luas memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mengakses informasi, berkomunikasi, serta memperoleh sumber belajar secara cepat dan fleksibel. Kondisi ini menjadikan literasi digital sebagai salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh peserta didik agar mampu memanfaatkan teknologi secara efektif untuk

mendukung proses pembelajaran. UNESCO (2021) menjelaskan bahwa literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi secara bertanggung jawab dalam lingkungan digital.

Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan kelompok yang sangat dekat dengan penggunaan teknologi digital. Berbagai platform digital seperti media sosial, mesin pencari, aplikasi pembelajaran, serta berbagai sumber informasi daring telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka. Tingginya intensitas penggunaan teknologi tersebut sebenarnya dapat menjadi peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam membangun kemampuan belajar mandiri. Menurut hasil Programme for International Student Assessment (PISA) yang diterbitkan oleh Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD, 2023), kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan informasi digital secara kritis menjadi salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan belajar dan kesiapan menghadapi tantangan global.

Memasuki era Society 5.0, kebutuhan terhadap penguasaan literasi digital menjadi semakin penting. Konsep Society 5.0 yang diperkenalkan oleh Pemerintah Jepang menekankan integrasi antara teknologi digital dan kehidupan manusia untuk menciptakan masyarakat yang lebih cerdas, efektif, dan berkelanjutan. Dalam konteks pendidikan, era ini menuntut peserta didik tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan belajar sepanjang hayat (Sari & Nugroho, 2022). Oleh karena itu, kemampuan belajar mandiri menjadi salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan agar siswa mampu beradaptasi dengan perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlangsung sangat cepat.

Namun demikian, kemudahan akses teknologi belum sepenuhnya diimbangi dengan kemampuan literasi digital yang memadai. Berbagai fenomena menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang menggunakan teknologi digital sebatas untuk hiburan dan interaksi sosial, sementara pemanfaatannya sebagai sarana belajar masih relatif terbatas. Selain itu, masih ditemukan praktik penyebaran informasi tanpa verifikasi, plagiarisme melalui salin-tempel (copy-paste), rendahnya kesadaran terhadap keamanan digital, serta kurangnya kemampuan mengevaluasi kebenaran informasi yang diperoleh dari internet. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa belum memiliki kecakapan literasi digital yang optimal dalam mendukung proses belajar secara mandiri. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fraillon et al. (2020) dalam International Computer and Information Literacy Study (ICILS) yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital peserta didik masih bervariasi dan memerlukan penguatan melalui pendidikan yang terstruktur.

Di sisi lain, berbagai penelitian menunjukkan bahwa literasi digital memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan belajar mandiri. Peserta didik yang memiliki tingkat literasi digital yang baik cenderung lebih mampu mencari sumber belajar yang relevan, mengelola informasi secara kritis, serta mengembangkan strategi belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Ng et al. (2021) menjelaskan bahwa penguasaan literasi digital berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan

kemandirian belajar yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, penguatan literasi digital tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi, tetapi juga berperan dalam membangun budaya belajar yang aktif dan mandiri.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran strategis dalam mengembangkan literasi digital peserta didik. Melalui berbagai kegiatan edukatif, sekolah dapat membimbing siswa agar mampu memanfaatkan teknologi secara produktif, etis, aman, dan bertanggung jawab. Penguatan literasi digital juga menjadi bagian penting dalam upaya mempersiapkan generasi muda yang mampu menghadapi tantangan era Society 5.0. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan sosialisasi dan edukasi mengenai literasi digital yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan teknologi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, etika digital, keamanan digital, serta pemanfaatan teknologi untuk mendukung belajar mandiri.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan penguatan literasi digital bagi siswa SMA menjadi penting untuk dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan kemampuan belajar mandiri dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi yang semakin kompleks. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa mampu memanfaatkan teknologi digital secara lebih bijak, kritis, dan produktif sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang berkelanjutan serta membentuk generasi yang siap menghadapi tuntutan era Society 5.0.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif yang berorientasi pada penguatan literasi digital sebagai upaya meningkatkan kemampuan belajar mandiri siswa SMA/ sederajat dalam menghadapi tantangan Era Society 5.0. Pendekatan partisipatif dipilih karena memungkinkan peserta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat dipahami serta diterapkan secara lebih optimal. Menurut UNESCO (2021), literasi digital mencakup kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi secara efektif dan bertanggung jawab melalui teknologi digital. Oleh karena itu, penguatan literasi digital perlu dilakukan tidak hanya pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada aspek keterampilan dan sikap dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar.

Metode pelaksanaan kegiatan mengacu pada prinsip pembelajaran aktif (active learning) yang menempatkan peserta sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta, kemampuan berpikir kritis, serta mendorong kemandirian belajar (Freeman et al., 2020). Dalam pelaksanaannya, kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

a. Ceramah Edukatif

Tahap pertama dilaksanakan melalui penyampaian materi secara edukatif mengenai konsep literasi digital dan urgensinya dalam mendukung pembelajaran mandiri di era Society 5.0. Materi yang disampaikan meliputi kemampuan mengakses, menyeleksi, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara kritis, etika komunikasi digital (digital ethics), kesantunan berinternet (netiquette), keamanan

digital, serta pemahaman dasar mengenai regulasi pemanfaatan teknologi informasi, termasuk Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Penyampaian materi bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa bahwa teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang produktif dan berkelanjutan. OECD (2023) menegaskan bahwa kemampuan literasi digital merupakan salah satu kompetensi penting yang mendukung keberhasilan belajar peserta didik pada abad ke-21.

b. Diskusi dan Tanya Jawab Interaktif

Tahap berikutnya dilakukan melalui diskusi dan tanya jawab interaktif. Kegiatan ini bertujuan memberikan ruang bagi siswa untuk berbagi pengalaman, mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam penggunaan teknologi digital, serta mendiskusikan berbagai strategi pemanfaatan media digital untuk mendukung proses belajar mandiri. Topik diskusi mencakup pemanfaatan platform pembelajaran digital, penyaringan informasi yang valid, pengelolaan waktu belajar, serta tantangan penggunaan media sosial dalam kehidupan akademik. Melalui diskusi interaktif, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif dalam menghadapi berbagai informasi yang tersedia di lingkungan digital. Menurut Fraillon et al. (2020), kemampuan berpikir kritis terhadap informasi digital merupakan salah satu indikator penting dalam pengembangan literasi digital peserta didik.

c. Simulasi dan Studi Kasus

Sebagai bentuk penguatan keterampilan, kegiatan dilanjutkan dengan simulasi dan studi kasus yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Siswa diberikan beberapa contoh kasus mengenai penggunaan media sosial, sumber belajar daring, serta platform digital lainnya yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, siswa diminta menganalisis kasus tersebut dan menentukan langkah-langkah yang tepat dalam memanfaatkan teknologi secara efektif, etis, dan bertanggung jawab. Kegiatan simulasi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan literasi digital pada situasi nyata sekaligus mengembangkan kemampuan belajar mandiri. Menurut Ng et al. (2021), penguasaan literasi digital berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah, pengelolaan informasi, dan kemandirian belajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Melalui kombinasi metode ceramah, diskusi interaktif, dan simulasi, kegiatan PkM ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara bijak sehingga terbentuk karakter digital yang adaptif, kritis, dan bertanggung jawab dalam menghadapi perkembangan Era Society 5.0.

Partisipasi Mitra dalam Kegiatan PKM

Keberhasilan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini didukung oleh partisipasi aktif pihak sekolah sebagai mitra pelaksana. Keterlibatan mitra menjadi faktor penting dalam menciptakan lingkungan

belajar yang kondusif serta memastikan keberlanjutan program setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Adapun bentuk partisipasi mitra meliputi :

a. Motivator Peserta

Pihak sekolah berperan dalam mengarahkan, mengoordinasikan, dan memotivasi siswa agar mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara aktif. Dukungan sekolah diharapkan mampu meningkatkan partisipasi siswa serta menumbuhkan kesadaran mengenai pentingnya literasi digital dalam menunjang pembelajaran mandiri dan kehidupan akademik.

b. Fasilitator Pelaksanaan Kegiatan

Mitra menyediakan berbagai sarana dan prasarana yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan, seperti ruang kegiatan, perangkat multimedia, jaringan internet, serta fasilitas pendukung lainnya. Ketersediaan fasilitas tersebut menjadi faktor penting dalam mendukung efektivitas penyampaian materi dan interaksi peserta selama kegiatan berlangsung.

c. Pengawasan dan Keberlanjutan Program

Guru dan tenaga kependidikan berperan dalam melakukan pendampingan serta pengawasan terhadap implementasi hasil kegiatan setelah program selesai dilaksanakan. Selain itu, sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan nilai-nilai literasi digital ke dalam budaya sekolah melalui kegiatan pembelajaran maupun program pembinaan siswa secara berkelanjutan sehingga dampak kegiatan dapat dirasakan dalam jangka panjang..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan di MAN 3 Hulu Sungai Tengah pada tanggal 8 Januari 2026 dengan melibatkan siswa SMA/ sederajat sebagai peserta kegiatan. Program dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu penyampaian materi (ceramah edukatif), diskusi interaktif, serta simulasi dan studi kasus mengenai pemanfaatan literasi digital dalam mendukung pembelajaran mandiri.

Pada tahap penyampaian materi, peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep literasi digital, pentingnya kemampuan berpikir kritis dalam menyaring informasi, etika komunikasi digital, keamanan digital, serta pemanfaatan teknologi sebagai sarana belajar mandiri. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi yang ditunjukkan melalui keaktifan dalam mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan.

Pada sesi diskusi, peserta mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi digital selama ini lebih banyak dimanfaatkan untuk kebutuhan komunikasi dan hiburan dibandingkan untuk mendukung kegiatan akademik. Sebagian besar peserta mengaku belum terbiasa melakukan verifikasi terhadap informasi yang diperoleh dari media sosial maupun internet sebelum menggunakannya sebagai referensi belajar. Kondisi

tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa masih perlu diperkuat, khususnya dalam aspek evaluasi informasi dan pemanfaatan sumber belajar digital secara efektif.

Selanjutnya, pada sesi simulasi dan studi kasus, peserta diberikan contoh berbagai sumber informasi digital yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk mengidentifikasi informasi yang valid, mengenali potensi hoaks, serta menentukan strategi pemanfaatan teknologi yang mendukung pembelajaran mandiri. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami pentingnya penggunaan teknologi secara bertanggung jawab dan mulai menyadari perlunya mengembangkan kebiasaan belajar yang lebih mandiri melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar digital.

Secara umum, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai literasi digital dan pentingnya pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, peserta juga menunjukkan peningkatan kesadaran mengenai pentingnya etika digital, keamanan informasi, serta tanggung jawab dalam menggunakan media digital.

Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa penguatan literasi digital merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi siswa SMA dalam menghadapi perkembangan teknologi dan tuntutan Era Society 5.0. Tingginya penggunaan internet dan media digital di kalangan remaja tidak selalu diikuti oleh kemampuan literasi digital yang memadai. Oleh karena itu, kegiatan edukasi yang dilakukan menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab.

Peningkatan pemahaman peserta mengenai literasi digital sejalan dengan pandangan UNESCO (2021) yang menyatakan bahwa literasi digital mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, memahami, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi secara efektif dalam lingkungan digital. Melalui kegiatan sosialisasi yang dilakukan, peserta memperoleh pemahaman bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dalam menilai kualitas dan kredibilitas informasi yang diperoleh.

Temuan selama diskusi menunjukkan bahwa sebagian siswa masih cenderung menerima informasi yang diperoleh dari media sosial tanpa melakukan verifikasi terlebih dahulu. Kondisi ini sejalan dengan hasil International Computer and Information Literacy Study (ICILS) yang dilaporkan oleh Fraillon et al. (2020), yang menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengevaluasi informasi digital masih menjadi tantangan di berbagai negara. Kemampuan mengevaluasi informasi menjadi aspek penting karena banyaknya informasi yang beredar di internet tidak selalu memiliki tingkat validitas yang dapat dipertanggungjawabkan.

Selain meningkatkan kemampuan evaluasi informasi, kegiatan ini juga berkontribusi dalam mendorong kemandirian belajar siswa. Melalui simulasi pemanfaatan berbagai platform digital untuk belajar, peserta memperoleh pengalaman mengenai cara memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar yang fleksibel dan mudah diakses. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ng et al. (2021) yang menyatakan bahwa literasi digital berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan

pembelajaran mandiri pada peserta didik. Siswa yang memiliki literasi digital yang baik cenderung lebih mampu mengelola proses belajar secara mandiri serta lebih siap menghadapi perubahan yang terjadi akibat perkembangan teknologi.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa penggunaan metode partisipatif melalui diskusi dan studi kasus mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran. Pendekatan partisipatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaitkan materi dengan pengalaman yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Hasil tersebut mendukung temuan Bond et al. (2020) yang menjelaskan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman, motivasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis. Dalam konteks Society 5.0, kemampuan literasi digital menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki generasi muda. OECD (2023) menegaskan bahwa penguasaan literasi digital merupakan faktor penting yang mendukung kesiapan peserta didik dalam menghadapi tantangan dunia pendidikan dan dunia kerja pada masa depan. Oleh karena itu, penguatan literasi digital perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat agar peserta didik mampu memanfaatkan teknologi secara optimal untuk mendukung pengembangan diri dan pembelajaran sepanjang hayat.

Selain itu, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai etika digital dan keamanan digital mengalami peningkatan setelah mengikuti kegiatan. Aspek ini sangat penting mengingat semakin tingginya risiko penyalahgunaan teknologi, penyebaran informasi palsu, serta berbagai bentuk pelanggaran etika di ruang digital. Menurut European Commission (2022), kompetensi digital yang baik harus mencakup aspek keamanan, tanggung jawab, dan etika dalam penggunaan teknologi sehingga individu dapat berpartisipasi secara positif dalam masyarakat digital.

Dengan demikian, kegiatan penguatan literasi digital yang dilaksanakan berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai pemanfaatan teknologi digital secara kritis, aman, dan bertanggung jawab. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan kontribusi dalam meningkatkan kesadaran dan kemampuan belajar mandiri siswa sebagai bekal menghadapi tantangan Era Society 5.0 yang menuntut kemampuan adaptasi, kreativitas, dan pembelajaran sepanjang hayat.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) mengenai penguatan literasi digital bagi siswa SMA/ sederajat di MAN 3 Hulu Sungai Tengah telah terlaksana dengan baik melalui metode ceramah edukatif, diskusi interaktif, serta simulasi dan studi kasus. Kegiatan ini memberikan pemahaman kepada peserta mengenai pentingnya literasi digital dalam mendukung proses pembelajaran mandiri, khususnya dalam menghadapi tantangan Era Society 5.0 yang menuntut kemampuan adaptasi terhadap perkembangan teknologi dan informasi.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memperoleh peningkatan pemahaman mengenai cara mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara kritis, aman, dan bertanggung jawab. Selain itu, siswa juga semakin memahami pentingnya etika digital, keamanan informasi, serta penggunaan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang produktif. Melalui kegiatan diskusi dan simulasi, peserta mampu mengidentifikasi berbagai permasalahan yang sering ditemui di lingkungan digital serta menentukan langkah yang tepat dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar.

Penguatan literasi digital terbukti menjadi salah satu upaya yang efektif dalam mendorong kemampuan belajar mandiri siswa. Literasi digital tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dalam menggunakan teknologi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, pengelolaan informasi, dan pengambilan keputusan yang diperlukan dalam pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, program penguatan literasi digital perlu dilaksanakan secara berkelanjutan melalui sinergi antara sekolah, guru, orang tua, dan berbagai pemangku kepentingan pendidikan agar tercipta generasi yang cerdas, adaptif, beretika, dan siap menghadapi tantangan Era Society 5.0.

REFERENSI

- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2020). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1–24. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00282-x>
- European Commission. (2022). *The Digital Competence Framework for Citizens (DigComp 2.2): More Than 250 New Examples of Knowledge, Skills and Attitudes*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Fraillon, J., Ainley, J., Schulz, W., Friedman, T., & Duckworth, D. (2020). *Preparing for Life in a Digital World: International Computer and Information Literacy Study 2018 International Report*. Cham: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-38781-5>
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100041. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. Paris: OECD Publishing.
- Sari, R., & Nugroho, A. (2022). Education challenges in Society 5.0 era and digital literacy competence. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(3), 412–421. (Perlu diverifikasi kembali sebelum publikasi).
- UNESCO. (2021). *Media and Information Literate Citizens: Think Critically, Click Wisely!*. Paris: UNESCO.
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education – A Tool on Whose Terms?*. Paris: UNESCO Publishing.

van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2017). Determinants of 21st-century digital skills: A large-scale survey among working professionals. *Computers in Human Behavior*, 72, 577–588. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.017>