

URGENSI LITERASI DIGITAL BAGI MAHASISWA DI ERA SOCIETY 5.0

Inayatul Muyassaroh

^a Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, inayatulmuyassaroh25@gmail.com, Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Meilan Arsanti

^b Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, meilanarsanti@unissula.ac.id , Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Cahyo Hasanudin

^c Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni/ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id , IKIP PGRI Bojonegoro

Abstract

Digital literacy in the era of society 5.0 is very important for students, where the concept is a major component in the use of digital technology so that it can run properly and correctly. Digital literacy is widely used among the public, especially students in the era of society 5.0, namely to acquire the technical knowledge and skills needed when using digital media in the era of society 5.0. This research is a type of literature review research using secondary data derived from national journal articles that are appropriate to the research topic. The results of the study show that there are nine components of digital literacy that must be mastered by students in facing the era of society 5.0, namely social networking, transliteracy, maintaining privacy, managing identity, creating content, organizing and sharing content, reusing/repurposing content, filtering and selecting content, as well as self-broadcasting.

Keywords: Society 5.0, digital literacy, student

Abstrak

Literasi digital di era society 5.0 sangatlah penting bagi mahasiswa, dimana konsep tersebut menjadi komponen utama dalam penggunaan teknologi digital supaya dapat berjalan secara baik dan benar. Literasi digital banyak dimanfaatkan dikalangan masyarakat terutama mahasiswa di era society 5.0, yaitu untuk memperoleh teknis pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan saat penggunaan media digital di era society 5.0. Penelitian ini adalah jenis penelitian *literatur review* dengan menggunakan data sekunder yang berasal dari artikel jurnal nasional yang sesuai dengan topik penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada sembilan komponen literasi digital yang harus dikuasai oleh mahasiswa dalam menghadapi era society 5.0, yaitu *social networking, transliteracy, maintaining privacy, managing identity, creating content, organising and sharing content, reusing/repurposing content, filtering and selecting content*, serta *self broadcasting* .

Kata Kunci: Society 5.0, literasi digital, mahasiswa

PENDAHULUAN

Society 5.0 merupakan konsep sosial berbasis teknologi yang berpusat pada manusia. Konsep tersebut menjadi komponen utama (Saputra dkk., 2020) sebagai tatanan masyarakat

yang mencakup pada teknologi (Fukuda dalam Fadli, 2021) dan semua bagian teknologi itu bersumber dari manusia (Farinda & Camila, 2021).

Dampak yang timbul dari teknologi society 5.0 tersebut yaitu berupa aktivitas manusia dan pekerjaannya terganti dengan mesin (Irawan, 2020) yang bisa menciptakan nilai-nilai perkembangan teknologi agar mengurangi perih dampak sosial dan masalah ekonomi (Huda, 2021) karena Indonesia merupakan negara berkembang yang harus bertindak secara tidak pasif dalam menyiapkan trend society 5.0 berikutnya (Setiawan & Lenawati, 2020).

Adanya persiapan trend tersebut, society 5.0 memberikan manfaat bagi masyarakat yaitu berupa masyarakat dapat mengerti dan memahami perkembangan media sosial dan teknologi (Ramdhan dkk., 2022) yang berkeadaban, cerdas, dan sejahtera (Handayani dkk., 2021) serta menambah solusi pengetahuan tentang tantangan dan peluang apa saja yang terdapat di era society 5.0 (Lukita dkk., 2022) melalui sebuah literasi. Literasi yang sangat penting dan mendukung pada era society 5.0 adalah literasi digital.

Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, mengakses, dan membuat informasi yang bersumber dari teknologi digital. Kemampuan literasi digital terbagi dan terbuat dalam bentuk dan mode yang berbeda yaitu untuk berkomunikasi secara efektif agar dapat memahami kapan dan bagaimana penggunaan teknologi digital dapat berjalan secara baik dan benar (Hague dalam Kurnianingsih dkk., 2017). Di sisi lain literasi digital juga diperlukan dalam mengatasi suatu masalah yang terus meningkat (Naufal, 2021) sehingga perkembangan literasi digital di kalangan masyarakat harus dimulai sejak sedini mungkin (Nurhayati & Falah, 2020).

Literasi digital dikalangan masyarakat memiliki karakteristik yaitu tidak cuma mengacu pada keterampilan dalam berbagai perangkat teknologi yang berupa informasi dan komunikasi (Kurnianingsih dkk., 2017), tetapi literasi digital juga memiliki karakteristik sebagai wadah dalam berkomunikasi dan memahami sajian isi dari suatu perangkat teknologi (Wahyudin & Adiputra, 2019) di mana komunikasi tersebut dapat terjalin secara aktif (Stockdale dalam Anggraini & Supriyanto, 2019).

Memahami komunikasi secara aktif dari suatu teknologi memiliki dampak pada literasi digital yaitu memperoleh teknis pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan saat penggunaan media digital (Jimoyiannis & Gravani dalam Anggeraini dkk., 2019) juga literasi digital memberikan dampak yang amat penting pada masa depan seseorang (Terttiaavini & Saputra, 2022) dan memberikan dampak berupa pemahaman, keterampilan, dan pengetahuan di kalangan remaja salah satunya mahasiswa (Silvana & Darmawan, 2018).

Mahasiswa merupakan seseorang yang menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Hakikat mahasiswa adalah seseorang yang resmi terdaftar dalam suatu perguruan tinggi negeri ataupun swasta (Kurniawati & Baroroh, 2016) yang menyusun tingkah laku seseorang dari masa remaja hingga menuju kehidupan yang sebenarnya (Nasari & Darma, 2013) dan memperoleh gelar karena berikatan dengan suatu perguruan tinggi (Ebtanastiti & Muis, 2014).

Mahasiswa dalam suatu perguruan tinggi memiliki karakteristik berupa mereka memiliki minat dan tujuan belajar yang tinggi serta mereka mempunyai keinginan yang tinggi untuk berinteraksi secara baik kepada sesama mahasiswa atau pada dosen (Tafonao, 2018). Karakteristik mahasiswa tidak bisa lepas dari aspek pembelajaran, kurikulum, dan budaya akademik (Partawibawa dkk., 2014) agar bisa membentuk karakter yang kokoh dalam menghadapi tantangan di masa depan (Bali, 2013).

Membentuk karakter mahasiswa dapat dilakukan dengan sebuah aktivitas hobby dan aktivitas santai (Sari dkk., 2012). Kesukaan mahasiswa lainnya yaitu menggunakan teknologi sebagai alat komunikasi mereka seperti whatsapp, instagram, twitter, dan snapchat (Nainggolan dkk., 2018) juga hobby yang sering dilakukan mahasiswa yaitu membaca buku yang sifatnya hiburan seperti membaca buku cerita dan membaca novel (Kurniawati, 2015).

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui urgensi literasi digital bagi mahasiswa di era society 5.0. Mengingat era ini sangat penting untuk menjadi komponen utama dalam menciptakan nilai-nilai perkembangan teknologi digital yang nantinya akan memperoleh informasi dan komunikasi yang berguna bagi mahasiswa. Maka mahasiswa perlu memiliki kemampuan literasi digital agar membentuk karakter dan menghadapi tantangan di masa depan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Literasi Digital

Literasi digital dapat diartikan secara sederhana yaitu kecakapan dalam menggunakan dan memahami informasi dari segala sumber-sumber (Sutrisna, 2020) dengan cara berkomunikasi, bersosialisasi, dan berinteraksi secara mudah dan didukung dengan fitur-fitur yang menarik (Pratiwi & Pritanova, 2017).

2.2 Era Society 5.0

Era society 5.0 dapat diartikan sebagai sebuah ide-ide yang menjelaskan tentang revolusi kehidupan masyarakat yang memanfaatkan teknologi dengan mempertimbangkan aspek humaniora dan manusia (Sabri, 2019) yang berbasis teknologi atau technology based (Wibawa & Agustina, 2019).

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *literatur review*. *Literatur review* merupakan kajian ilmiah yang memberikan suatu gambaran tentang perkembangan yang mengarah pada satu topik (Cahyono dkk., 2019) dan memiliki sebuah metode yang sintesis (Okoli dkk., dalam Rahayu dkk., 2019) serta dilakukan untuk merujuk dan mengevaluasi suatu penelitian tertentu (Lusiana dan Suryani dalam Triandini dkk., 2019).

Data pada penelitian ini menggunakan data sekunder dikarenakan sangat sesuai pada topik penelitian tersebut seperti era society 5.0, literasi digital, serta karakteristik mahasiswa. Sumber data tersebut berasal dari artikel prosiding dan artikel jurnal nasional.

Prosedur penelitian ini menggunakan teori W. George yang sudah di modifikasi seperti gambar berikut.

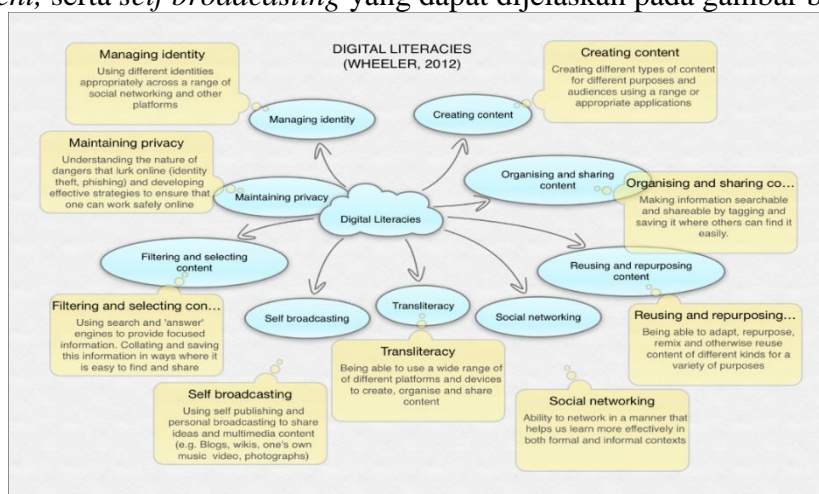


Gambar 1. Prosedur Penelitian Metode *Literatur Review*

Penerapan prosedur George dalam Priyantoko & Hasanudin, (2022) yang sudah dimodifikasi pada penelitian ini yaitu (1) pemilihan topik penelitian tersebut berfokus pada pembahasan literasi digital yang sangat penting bagi mahasiswa, (2) strategi dalam menggunakan topik penelitian yang sudah dipilih, (3) kesimpulan tentang pengembangan literasi digital di era society 5.0 .

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode penelitian yang telah dilakukan, urgensi literasi digital yaitu sebagai gerbang kemajuan teknologi bagi masyarakat salah satunya mahasiswa dalam memahami dan mengakses suatu informasi diberbagai platform. Literasi digital sangat penting dalam kehidupan sehari-hari agar para generasi milenial khususnya mahasiswa dan masyarakat mengerti dan bijak dalam menerima informasi yang mereka dapat. Menurut Wheeler dalam Fitriani dkk., (2022) mengemukakan ada sembilan elemen penting yang terdapat dalam literasi digital seperti *social networking*, *transliteracy*, *maintaining privacy*, *managing identity*, *creating content*, *organising and sharing content*, *reusing/repurposing content*, *filtering and selecting content*, serta *self broadcasting* yang dapat dijelaskan pada gambar berikut.



Gambar 2. Sembilan elemen penting literasi digital menurut Wheeler dalam Fitriani dkk., (2022)

5. *Social networking*

Menurut Wheeler dalam Fitriani dkk., (2022) *social networking* adalah keterampilan dengan cara memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada sebuah media *online*. Di satu sisi lain *social networking* atau sosial media merupakan teknik untuk memetakan dan mengukur sebuah keterampilan dalam mengelola suatu informasi yang terdapat pada sebuah media *online* (Hansen dkk., dalam Achaqie 2022) dimana media *online* tersebut membuat para penggunanya dengan mudah berbagi dan berpartisipasi dalam menciptakan suatu informasi meliputi dunia virtual, blog, dan jejaring sosial (Artis & Syahputra 2018). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *social networking* sangat dibutuhkan mahasiswa di era society 5.0 mengingat bahwa *social networking* itu membuat para penggunanya terutama mahasiswa agar mudah berbagi dalam menciptakan dan memanfaatkan fitur-fitur yang ada jika diterapkan pada era society 5.0, sehingga *social networking* perlu dimiliki mahasiswa pada era society 5.0 agar mereka ikut berpartisipasi dalam mengelola suatu informasi yang terdapat pada media *online*.

6. *Transliteracy*

Kata transliterasi berasal dari kosa kata bahasa Inggris *transliteration* atau *transliteracy* yaitu *trans* yang artinya pindah atau ganti dan *literation* berarti huruf (Rahayu 2021). Komponen *transliteracy* dapat diartikan sebagai salah satu upaya untuk memanfaatkan dan menyaring berbagai platform yang berbeda khususnya dalam membuat konten, membagikan, dan mengumpulkan (Wheeler dalam Fitriani dkk., 2022) serta upaya perubahan dari suatu sistem literasi platform ke sistem literasi platform lainnya (Alif, 2020). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *transliteracy* sangat penting bagi mahasiswa di era society

5.0 dikarenakan *transliteracy* merupakan salah satu upaya untuk memanfaatkan dan menyaring suatu platform di era society 5.0 ini, sehingga para mahasiswa bisa dalam membuat konten, membagikan, dan mengumpulkan suatu platform pada era society 5.0.

7. *Maintaining Privacy*

Menurut Wheeler dalam Fitriani dkk., (2022) hal yang penting dalam komponen literasi digital adalah *maintaining privacy*. Kita sebagai salah satu pengguna media sosial dari berbagai platform harus bisa memahami dan mengerti mengenai istilah dan jenis *Cybercrime*. *Cybercrime* adalah kejahatan di dunia maya yang mengacu pada aktivitas ilegal dan kejahatan menggunakan perangkat digital dan jaringan *Computer* (Bentelu dkk., 2016). *Cybercrime* juga bisa disebut sebagai kejahatan yang berhubungan dengan kepentingan seorang individu atau sekelompok orang (Ismail, 2009). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *maintaining privacy* merupakan salah satu hal yang penting dalam komponen literasi digital di era society 5.0, dimana kita sebagai seorang individu salah satunya mahasiswa harus memahami dan mengerti mengenai *Cybercrime* yang merupakan kejahatan yang mengacu pada aktivitas legal di dunia maya pada era society 5.0 ini. Salah satu strateginya adalah mahasiswa harus mampu dan memahami apa itu *Cybercrime* agar tidak terkena kejahatan di dunia maya.

8. *Managing Digital Identity*

Komponen ini berkaitan dengan bagaimana kita sebagai pengguna platform dalam menggunakan identitas secara baik dan tepat (Wheeler dalam Fitriani dkk., 2022) di berbagai penjurur jaringan media sosial dan media platform lainnya (Liansari & Nuroh, 2018). Menurut Velez dkk., dalam Desiningrum dkk., (2017) mengemukakan bahwa komponen ini berkaitan dengan kebijakannya dalam menciptakan konten digital agar kita tetap sehat dalam memanfaatkan konten digital misalnya di platform blogspot, wordpress, blog, dan lainnya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Managing Digital Identity* merupakan salah satu cara membantu mahasiswa dalam menggunakan identitas dengan baik dan benar diberbagai penjurur jaringan media sosial di era society 5.0 dalam menciptakan konten digital agar mahasiswa tetap sehat dalam memanfaatkannya.

9. *Creating Content*

Komponen *Creating content* merupakan keterampilan kita sebagai salah satu pengguna platform dalam menciptakan atau membuat konten digital (Wheeler dalam Fitriani dkk., 2022) dan mengoprasikannya pada penguasaan ide-ide media digital seperti platform *blogspot*, *wordpress*, *Pow Toon*, dan lainnya (Anggraeni, 2019). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Creating Content* merupakan keterampilan dalam mengoperasikan media digital sehingga membantu mahasiswa dalam menciptakan konten digital di era society 5.0 seperti platform *blogspot*, *wordpress*, dan lainnya.

6. *Organising and Sharing Content*

Komponen ini berkaitan dengan bagaimana kita sebagai salah satu pengguna platform membagikan dan mengatur konten platform informasi agar lebih mudah diakses (Wheeler dalam Fitriani dkk., 2022) dalam menyampaikannya kepada masyarakat atau khalayak umum (Mahmudah & Rahayu, 2020). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Organising and Sharing Content* memudahkan mahasiswa dalam membagikan dan mengatur konten platform informasi kepada masyarakat atau khalayak umum di era society 5.0.

7. *Reusing/Repurposing Content*

Komponen ini mengutamakan bagaimana kita sebagai pengguna platform mampu mengolah atau membuat kembali konten yang ada agar konten tersebut dapat digunakan

kembali supaya lebih lengkap sesuai kebutuhan (Wheeler dalam Fitriani dkk., 2022) dan memanfaatkan kembali berbagai platform digital untuk menyebarkan pesan dan lainnya (Ashari, 2019). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Repurpose Content* membantu para mahasiswa dalam mengolah atau membuat kembali konten yang ada di berbagai platform digital terutama literasi digital di era society 5.0 .

8 *Filtering and Selecting Content*

Komponen ini mengutamakan kemampuan menyaring serta mencari informasi yang sesuai dengan kebutuhan kita inginkan misalnya lewat mesin pencari di internet (Wheeler dalam Fitriani dkk., 2022) agar bisa fokus dan dapat tercapai dengan baik (Handayani, 2020). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komponen *Filtering and Selecting Content* ini membantu para mahasiswa dalam menyaring suatu informasi yang dibutuhkan di era society 5.0 agar dapat tercapai dengan baik.

9 *Self Broadcasting*

Menurut Wheeler dalam Fitriani dkk., (2022) Komponen ini mempunyai tujuan yaitu memberikan ide-ide atau gagasan menarik dalam konten digital melalui berbagai platform, misalnya melalui forum online atau blog. Hal ini bertujuan untuk mendeskripsikan media sosial sebagai kemampuan diri terhadap mahasiswa (Affandi & Wijayani, 2022). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Self Broadcasting* membantu para mahasiswa pada literasi digital dalam memberikan ide-ide atau gagasan menarik dalam konten digital di era society 5.0.

Pada bagian ini membahas bahwa kesembilan teori yang diungkapkan oleh Wheeler dalam Fitriani dkk., (2022) memiliki urgensi bagi mahasiswa dalam menghadapi era society 5.0, mengingat bahwa kesembilan komponen dalam literasi digital itu juga menjadi dasar alat agar lebih mengetahui dalam menghadapi era society 5.0 dengan cara yang lebih aktif dan kreatif (McDougall dkk., dalam Yuniarto & Yudha, 2021).

5. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menjelaskan bahwa urgensi literasi digital bagi mahasiswa di era society 5.0 yaitu menjadi komponen utama dalam menciptakan dan memberikan nilai-nilai dan ide perkembangan teknologi digital di masa depan. Dalam program literasi digital di era society 5.0 terdapat sembilan komponen elemen penting yang terdapat dalam literasi digital yaitu *social networking, transliteracy, maintaining privacy, managing identity, creating content, organising and sharing content, reusing/repurposing content, filtering and selecting content*, serta *self broadcasting*. Kesembilan komponen ini perlu diadopsi oleh mahasiswa agar mereka dapat membentuk karakter dan lebih mengetahui dalam menghadapi tantangan di era society 5.0.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Achaqie, H. N. R. (2022). Pemanfaatan social network analysis (SNA) untuk analisis pemetaan komunikasi pada pegawai bank syariah di Jawa Tengah: Social Network Analysis. *Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 2(1), 42-49. DOI <https://doi.org/10.55606/teknik.v2i1.179> .
- Affandi, D., & Wijayani, I. (2022). Social media as self existence in students using tiktok applications. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 2(3), 300-311. DOI <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v2i3.2108> .
- ALIF, M. (2020, October 17). Bahasa arab dan problematika transliterasi. DOI <https://doi.org/10.31219/osf.io/jksqt> .

- Anggeraini, Y., Faridi, A., Mujiyanto, J., & Bharati, D. A. L. (2019). Literasi digital: Dampak dan tantangan dalam pembelajaran bahasa. *In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* 2(1), 386-389. Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/313>.
- Anggraeni, H. (2019). Penguatan blended learning berbasis literasi digital dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2), 190-203. DOI <https://doi.org/10.24042/alidarah.v9i2.5168>.
- Anggraini, O., & Supriyanto, S. (2019). Literasi digital. *Seminar Dan Lokakarya Kualitatif Indonesia 2019*, 117-126. <https://doi.org/10.33510/slki.2019.117-126>.
- Artis, A., & Syahputra, Z. (2018). Strategi dakwah berbasis social network (tinjauan majelis dakwah al-bahjah Cirebon). *Idarotuna*, 1(1), 1-15. DOI <http://dx.doi.org/10.24014/idarotuna.v1i1.6063>
- Ashari, M. (2019). Jurnalisme digital: Dari pengumpulan informasi sampai penyebaran pesan. *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi*, 4(1), 1-16. DOI <http://dx.doi.org/10.33376/ik.v4i1.286>.
- Bali, M. M. (2013). Peran dosen dalam mengembangkan karakter mahasiswa. *Humaniora*, 4(2), 800-810. DOI <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i2.3508>.
- Bentelu, A. S., Sentinuwo, S., & Lantang, O. (2016). Animasi 3 dimensi pencegahan cyber crime (studi kasus: Kota Manado). *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1). DOI <https://doi.org/10.35793/jti.8.1.2016.13171>.
- Cahyono, E. A., Sutomo, N., & Hartono, A. (2019). Literatur review; panduan penulisan dan penyusunan. *Jurnal Keperawatan*, 12(2), 12-12. Retrieved from <http://e-journal.lppmdianhusada.ac.id/index.php/jk/article/view/43>.
- Desiningrum, D. R., Indriana, Y., & Siswati, S. (2017). Intensi penggunaan gadget dan kecerdasan emosional pada remaja awal. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1. Retrieved from <http://lppm-unissula.com/jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2175>.
- Ebtanastiti, D. F., & Muis, T. (2014). Survei pilihan karir mahasiswa fakultas matematika dan ilmu pengetahuan alam Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal BK*, 4(3), 1-10. Retrieved from https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=TRGMEDUAAAAJ&citation_for_view=TRGMEDUAAAAJ:mB3voiENLucC.
- Fadli, M. R. (2021). Hubungan filsafat dengan ilmu pengetahuan dan relevansinya di era revolusi industri 4.0 (Society 5.0). *Jurnal Filsafat*, 31(1), 130-161. DOI <https://doi.org/10.22146/jf.42521>.
- Farinda, F. U., & Camila, S. N. (2021). Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia serta tantangan di era revolusi society 5.0. *Prosiding Samasta*, 9(1), 297-305. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/297%20%E2%80%9320305>.
- Fitriani, Y., Pakpahan, R., Junadi, B., & Widyastuti, H. (2022). Penerapan literasi digital dalam aktivitas pembelajaran daring mahasiswa. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 6(2), 439-448. DOI <https://doi.org/10.52362/jisamar.v6i2.784>.
- Handayani, D. (2020). Pemanfaatan media youtube pada saat pandemi covid 19 untuk media pembelajaran bahasa inggris dalam meningkatkan vocabulary dan pemahaman siswa. *Jupendik: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 12-18. Retrieved from <http://jupendik.or.id/index.php/jupendik/article/view/33>.

- Handayani, N. N. L., Muliastri, N. K. E., Gotama, P. B. A. P., & Karnitawati, N. M. (2021). Pembelajaran era disrupsi menuju era society 5.0 (telaah perspektif pendidikan dasar). *LAMPUHYANG*, 12(1), 79-91. Retrieved from <http://e-journal.stkip-amlapura.ac.id/index.php/jurnallampuhyang/article/view/252> .
- Huda, N. (2021). Peluang, tantangan dan dampak digital marketing di era society 5.0. *Jurnal Keislaman Terateks*, 6(2), 126-144. Retrieved from <http://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/terateks/article/view/5107> .
- Irawan, E. (2020). Pelatihan blended learning sebagai upaya menghadapi society 5.0. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 190-198. DOI <http://dx.doi.org/10.30651/aks.v4i2.3499> .
- Ismail, D. E. (2009). Cyber crime di Indonesia. *Jurnal Inovasi*, 6(03), 242-247. Retrieved from <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/JIN/article/view/815> .
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya peningkatan kemampuan literasi digital bagi tenaga perpustakaan sekolah dan guru di wilayah Jakarta pusat melalui pelatihan literasi informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61-76. Retrieved from <https://jurnal.ugm.ac.id/jpkm/article/viewFile/25370/18954> .
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya peningkatan kemampuan literasi digital bagi tenaga perpustakaan sekolah dan guru di wilayah Jakarta pusat melalui pelatihan literasi informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61-76. DOI <http://doi.org/10.22146/jpkm.25370> .
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi media digital mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), 51-66. Retrieved from <https://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/view/2069> .
- Kurniawati, T. (2015). Minat membaca mahasiswa program studi pendidikan bahasa Inggris. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 227-238. DOI <https://doi.org/10.31571/edukasi.v13i2.118> .
- Liansari, V., & Nuroh, E. Z. (2018). Realitas penerapan literasi digital bagi mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3), 241-252. DOI <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1397> .
- Lukita, C., Christina, S., Pranata, S., & Supriyadi, A. (2022). Peningkatan kapasitas mahasiswa dalam menghadapi peluang dan tantangan di era transformasi digital society 5.0. *Jurnal Abdi Insani*, 9(3), 955-962. DOI <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v9i3.685> .
- Mahmudah, S. M., & Rahayu, M. (2020). Pengelolaan konten media sosial korporat pada instagram sebuah pusat perbelanjaan. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 2(1), 1-9. DOI <https://doi.org/10.33366/jkn.v2i1.39> .
- Naingolan, V., Rondonuwu, S. A., & Waleleng, G. J. (2018). Peranan media sosial Instagram dalam interaksi sosial antar mahasiswa fakultas ilmu sosial dan politik UNSRAT Manado. *ACTA Diurna Komunikasi*, 7(4), 1-15. Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/22022> .
- Nasari, F., & Darma, S. (2013). Penerapan k-means clustering pada data penerimaan mahasiswa baru (studi kasus: Universitas Potensi Utama). *Semnasteknomedia Online*, 3(1), 73-78. Retrieved from <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/837> .
- Naufal, H. A. (2021). Literasi digital. *Perspektif*, 1(2), 195-202. DOI <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32> .
- Nurhayati, S., & Falah, A. M. N. (2020). Implementasi workshop literasi digital dalam membangun keberdayaan ekonomi masyarakat. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(3), 348-359. DOI <https://doi.org/10.31764/jmm.v4i3.2457> .

- Partawibawa, A., Fathudin, S., & Widodo, A. (2014). Peran pembimbing akademik terhadap pembentukan karakter mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(1), 1-8. DOI <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i1.8851> .
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh literasi digital terhadap psikologis anak dan remaja. *Semantik*, 6(1), 11-24. DOI <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24> .
- Priyantoko, P., & Hasanudin, C. (2022, July). Digitalisasi bahan ajar bahasa indonesia untuk meningkatkan keterampilan 5c siswa di era society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 356-365). Retrieved from <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1326> .
- Rahayu, P. R. (2021). Praktik gadai kebun sawit di Kecamatan Parenggean Kabupaten Kotawaringin Timur perspektif hukum ekonomi syariah (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya). Retrieved from <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/3678/> .
- Rahayu, T., Syafril, S., Wekke, I. S., & Erlinda, R. (2019, September 15). Teknik menulis review literatur dalam sebuah artikel ilmiah. DOI <https://doi.org/10.31227/osf.io/z6m2y> .
- Ramdhan, W., Nofriadi, N., & Dahriansyah, D. (2022). Masyarakat bijak dalam memanfaatkan sosial media di era society 5.0. *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), 159-164. DOI <https://doi.org/10.54314/jpstm.v1i2.771> .
- Sabri, I. (2019). Peran pendidikan seni di era society 5.0 untuk revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 2, No. 1, pp. 342-347). Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/302/334> .
- Saputra, N. M. A., Hidayatullah, H. T., Abdullah, D., & Muslihati, M. (2020, August). Pelaksanaan layanan cyber counseling pada era society 5.0: kajian konseptual. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Malang*, 73-79. Retrieved from <http://conference.um.ac.id/index.php/bk/article/view/61> .
- Sari, A. A., Kusuma, H. E., & Tedjo, B. (2012). Tempat favorit mahasiswa sebagai sarana restorative. *Jurnal Lingkungan Binaan*, 1(1), 1-14. Retrieved from <https://astrianin.wordpress.com/2012/10/03/tempat-favorit-mahasiswa-sebagai-sarana-restorative/> .
- 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. DOI <http://doi.org/10.25273/research.v3i1.4728> .
- Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). Pendidikan literasi digital di kalangan usia muda di Kota Bandung. *Pedagogia*, 16(2), 146-156. DOI <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i2.11327> .
- Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan literasi digital pada masa pandemi covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 269-283. Retrieved from <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/stilistika/article/view/773> .
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. DOI <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113> .
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi digital untuk meningkatkan etika berdigital bagi pelajar di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2155-2165. DOI <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.8203> .
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode system literature review untuk identifikasi platform dan metode pengembangan sistem informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63-77. DOI <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916> .

- Wahyudin, D., & Adiputra, C. P. (2019). Analisis literasi digital pada konten instagram@infinitygenre. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(1), 25-34. DOI <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i1.744> .
- 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> .
- Yuniarto, B., & Yudha, R. P. (2021). Literasi digital sebagai penguatan pendidikan karakter menuju era society 5.0. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2). DOI [10.24235/edueksos.v10i2.8096](https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.8096).