



IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA SOCIETY 5.0

Ismail Marzuki

Universitas Muhammadiyah Tangerang

ismailmarzuki@umt.ac.id

Lukmanul Hakim

Universitas Muhammadiyah Tangerang

lukman@umt.ac.id

Dwi Cahyo Adi Putra

Universitas Muhammadiyah Tangerang

dwiec.dc13@gmail.com

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut kesiapan kita dalam menghadapi perubahan dunia, khususnya di bidang pendidikan. Society 5.0 merupakan masyarakat yang mampu memecahkan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan beragam inovasi yang lahir di era Revolusi Industri 4.0, yang berfokus pada teknologi. Society 5.0 merupakan pengembangan lebih lanjut dari Revolusi Industri 4.0. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Pengumpulan data dilakukan melalui penelaahan terhadap jurnal ilmiah, buku, esai, dan media cetak lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Pengembangan media pembelajaran untuk mempersiapkan pendidik menghadapi tantangan era Society 5.0 mencakup penyiapan media yang mampu menerapkan inovasi baru dalam pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Untuk mewujudkan atau mempersiapkan diri menghadapi Society 5.0 dalam pendidikan, pemahaman atau pengajaran teori saja tidaklah cukup bagi siswa. Menanamkan pola pikir yang membiasakan siswa untuk beradaptasi di masa depan akan membantu mereka menjadi pembelajar profesional yang adaptif terhadap teknologi serta memenuhi tuntutan pembelajaran cerdas berbasis nilai-nilai Pancasila.

Kata kunci: media pembelajaran, era society 5.0

ABSTRACT

The rapid development of science and technology demands that we be prepared to face changes in the world, particularly in education. Society 5.0 is a society capable of solving various social challenges and problems by utilizing various innovations born in the era of the Industrial Revolution 4.0, which focuses on technology. Society 5.0 is an outgrowth of the Industrial Revolution 4.0. The research method used was a literature study. Furthermore,



data collection was obtained through the process of reviewing scientific journals, books, essays, and other print media relevant to the topic being studied. Learning media that can be developed to prepare educators to face the challenges of the Society 5.0 era involves preparing learning media to implement new innovations in utilizing technology as a learning medium. To realize or prepare for Society 5.0 in education, it is not enough for students to simply understand or be taught theory. Instilling a way of thinking that accustoms students to adapt in the future helps them become professionals in learning that is adaptive to technology and meets the requirements of intelligent Pancasila learning.

Keyword: instructional Media, era of society 5.0

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu peran yang terpenting dalam perkembangan suatu negara, karena didalamnya terdapat pembelajaran yang dapat menumbuhkembangkan tatanan kehidupan dan membangun peradaban yang lebih baik. Dalam pembentukan masyarakat yang berbudaya dan beradab. Pendidikan berperan sebagai proses transfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai, pendidikan memainkan peran sentral dalam mengembangkan potensi individu dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dunia.

Dalam tercapainya tujuan pendidikan, guru berorientasi kepada kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diturunkan ke dalam indikator ketercapaian kompetensi, sehingga indikator itulah yang menjadi capaian dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan penggunaan media pembelajaran akan menunjang serta memudahkan dalam tercapainya tujuan pembelajaran (Anwar & dkk, 2022).

Pendidikan untuk anak sangatlah penting karena dapat mempengaruhi perkembangan fisik, mental, sosial, dan emosional mereka secara signifikan dan berkelanjutan. Dengan demikian, pendidikan anak tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk moral, pandangan, dan keterampilan yang akan membantu mereka tumbuh menjadi pribadi yang mandiri, berbudi luhur, dan sejahtera di segala bidang kehidupan (Sari, 2021).

Pada era teknologi dan globalisasi, pendidikan menjadi lebih komprehensif, kompleks dan dinamis. Fokus pada pembelajaran inovatif dan adaptif terhadap perubahan, merupakan kunci untuk menciptakan generasi yang siap menghadapi masa depan. Kemampuan yang dibutuhkan untuk pembelajaran abad 21 meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap sosial dan spiritual, literasi, serta penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (Hayati & dkk, 2024).

Jepang merupakan salah satu negara yang menciptakan gagasan "society 5.0", atau periode " society 5.0", pada tahun 2019 dengan tujuan mengubah masyarakat dari yang berorientasi pada manusia menjadi berpusat pada teknologi. Gagasan era Revolusi Industri 4.0 telah disempurnakan dalam Society 5.0, yang bertujuan untuk menyelesaikan semua permasalahan yang sebelumnya ada (Kususma, 2023).

Saat ini sistem pendidikan dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi yang menuntut suatu pendidikan harus beradaptasi dan berkembang dalam menyesuaikan digitalisasi. Untuk menghadapi tantangan era society 5.0, perencanaan dan persiapan yang matang sangatlah diperlukan. Teknologi berperan sebagai alat untuk menyampaikan beragam pengetahuan yang dibutuhkan dalam pendidikan dan memudahkan para pendidik dan peserta didik dalam mengeksplorasi informasi baru terkait ilmu pengetahuan.



Sehingga teknologi dapat membuka pintu bagi lebih banyak inovasi dan kemajuan dalam pendidikan dengan sumber daya yang telah tersedia (Novriadi & Firmasari, 2022).

Gagasan society 5.0 diciptakan untuk menembus stagnasi yang terjadi saat ini dan menciptakan kehidupan masyarakat yang lebih progresif. Berdasarkan sudut pandang yang ideal, orang-orang dapat menjalin kehidupan dengan ikatan yang kuat antara satu sama lain, saling menghormati, dan belajar bagaimana mengatur hidup mereka sendiri secara aktif dan bahagia (Haqqi & Wijayati, 2019).

Oleh karena itu, dalam menghadapi tantangan society 5.0, perlu adanya peningkatan pada aspek-aspek tertentu, dalam aspek pendidikan salah satunya sumber daya manusia terutama yaitu guru dan siswa harus ditingkatkan. Selain mengajar dan belajar, mereka juga harus mampu menguasai berbagai keterampilan tambahan, seperti beradaptasi dengan teknologi baru yang muncul dan menangani isu-isu global yang ditimbulkan oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Nuvis & Hyronimus, 2023).

Dalam berbagai jenjang pendidikan di Indonesia, termasuk sekolah dasar, sekolah menengah, dan sekolah tinggi, terkait erat dengan sistem pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan dapat berperan sebagai penghubung antara masyarakat dan revolusi industri, dan dapat dikatakan bahwa setiap perubahan yang ditimbulkan oleh revolusi industri berdampak pada pendidikan. Masyarakat lebih siap menghadapi revolusi industri berkat pendidikan (Harun, 2021).

Sampai saat ini peneliti masih banyak menemukan beberapa guru yang mengajar di sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah atas, dan juga secara langsung ditemui di sekolah tanpa menggunakan sumber belajar yang sesuai dan relevan dengan kemajuan zaman. Akibatnya, pembelajaran menjadi sangat membosankan dan menjemukan. Faktanya, banyak guru tidak tahu apakah murid mereka menyukai gaya belajar secara visual, kinestetik, atau auditori. Karena tidak tersedia cukup sumber belajar yang sesuai atau relevan, murid-murid akhirnya menghadiri kelas tanpa inspirasi atau dorongan internal.

Oleh karena itu, sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, penting bagi guru untuk memahami lebih dalam tentang keberagaman siswanya. Untuk mendukung kebutuhan belajar siswa, guru harus mampu merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa. Sejalan dengan penerapan kurikulum mandiri, yang diharapkan dapat "memberikan kemerdekaan kepada siswa untuk memiliki beragam pilihan terkait pendidikan yang akan ditempuh", diharapkan dengan menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pembelajaran yang bermakna akan terwujud, dan pada akhirnya tujuan pembelajaran akan tercapai (Sagala & Patilima, 2023).

Dengan munculnya permasalahan ini, maka peneliti melakukan pendalaman pada masalah ini, dan akan memaparkan tentang bagaimana menghadapi era digital yang selalu berkembang setiap saat agar para pendidik dapat memaksimalkan proses pembelajaran dengan mengimbangi sesuai dengan perkembangan zaman. Penelitian ini bertujuan dalam memberikan referensi pengetahuan tentang implementasi penggunaan media pembelajaran di era society 5.0, hal ini dilakukan agar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran agar mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan kurikulum merdeka.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan artikel ini adalah studi literatur. Dalam sebuah artikel Sari dan Asmendri Nazir berpendapat bahwa penelitian kepustakaan



merupakan suatu Teknik pengumpulan data melalui penganalisisan terhadap buku-buku rujukan, catatan, literatur, dan beberapa laporan yang sesuai dengan permasalahan yang ingin diteliti (Asmendri, 2020). Sedangkan menurut Mardalis dan Mirzaqon studi kepustakaan ialah studi yang ditujukan untuk mengumpulkan materi, teori, dan data dengan bantuan berbagai materi yang ada di perpustakaan seperti artikel berita, dokumen laporan, buku, ataupun jurnal online dan sebagainya (T. & Purwoko, 2018).

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pencarian literatur terkait penggunaan media pembelajaran di era society 5.0 dari berbagai sumber, termasuk jurnal ilmiah, buku teks, artikel ilmiah, dan sumber-sumber *online* yang relevan. Proses seleksi literatur dilakukan dengan cermat, mempertimbangkan kriteria inklusi yang mencakup relevansi dengan topik penelitian, keakuratan informasi, kebaruan kontribusi literatur, serta reputasi dan kredibilitas sumber. Selama proses analisis, berbagai perspektif dan pendekatan yang berbeda juga dipertimbangkan untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang topik tersebut. Selain itu, untuk memastikan keakuratan dan validitas informasi data dari berbagai sumber akan disandingkan dan dikonfirmasi.

Dengan menggunakan metode studi literatur, diharapkan artikel ini dapat menyajikan pemahaman yang mendalam dan terinformasi tentang peran teknologi informasi dalam konteks evaluasi pembelajaran, serta memberikan wawasan yang berharga bagi pembaca untuk memahami dampak dan implikasi penggunaan teknologi informasi dalam meningkatkan manajemen pendidikan Islam secara keseluruhan.

Setelah sumber-sumber literatur terkumpul, penulis melakukan proses seleksi dan analisis terhadap informasi yang terdapat dalam literatur tersebut. Informasi-informasi yang relevan, seperti tantangan yang dihadapi dalam penerapan teknologi informasi dalam pendidikan Islam, peluang yang dapat dimanfaatkan, dan pendekatan strategis yang dapat diambil, diidentifikasi dan disusun dalam artikel.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran Digital

Istilah media berasal dari bahasa latin dari jamak medium yang berarti perantara (Suryani & dkk, 2018). Media merupakan alat penghubung/penyalur untuk mengirimkan informasi pembelajaran. Media sebagai sumber belajar yang mencakup berbagai hal seperti individu, objek, atau kejadian yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dari sumber tersebut. (Djamarah & Zain, 2010).

Media pembelajaran digital merupakan salah satu bentuk dari berkembangnya teknologi yang diterapkan dalam ranah pendidikan. Tujuan dari pembelajaran digital ini untuk mewujudkannya kegiatan Pendidikan di sekolah yang efektif dan memudahkan bagi seluruh elemen pendidik maupun peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang.

Komponen fundamental dari semua prosedur pendidikan adalah proses pembelajaran. Oleh karena itu, implementasi pembelajaran yang efektif sangat penting untuk mencapai tujuan. Siswa dididik melalui teori belajar dan gagasan pendidikan. Pada intinya, pembelajaran ialah upaya mengarahkan siswa menuju belajar, yang mana belajar merupakan saluran komunikasi interaktif di mana guru berperan sebagai instruktur dan siswa sebagai pembelajar. Siswa dapat belajar lebih berhasil dan efisien dengan menerapkan praktik ini. (Santoso, 2020).



Saat ini, era digital telah menghadirkan begitu banyaknya peluang dalam merevolusi segala proses pembelajaran, itulah yang membuat individu memperoleh pengetahuan, dan mengembangkannya menjadi metode pembelajaran yang efektif. Hal ini memungkinkan terjadinya stimulasi kegiatan pembelajaran menjadi simultan dengan penggunaan media pembelajaran, dan *E-learning* merupakan salah satu sarana untuk menghubungkan siswa termasuk didalam ruang kelas baik secara fisik maupun secara virtual, dan juga pembelajaran digital seperti perpustakaan dan bahan bacaan *online* (Paling, 2024).

Dalam artikel Nunuk Suryani, menjelaskan bahwa materi pembelajaran dijelaskan melalui penggunaan media pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah alat representasi informasi yang digunakan sesuai teori dengan tujuan menginspirasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Suryani & dkk, 2018). Sedangkan Batubara mengutip pendapat dari Mashuri, media pembelajaran yaitu sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa (Batubara, 2021).

Guru di era digital saat ini perlu adanya kemampuan menggunakan sumber belajar tradisional dan kontemporer. Siswa yang menerima konten tersebut akan mendapatkan manfaat dari hal ini. Sejumlah studi yang menunjukkan manfaat mengintegrasikan media ke dalam pendidikan disajikan oleh Kemp dan Dayton, sebagai berikut:

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Lama waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dipersingkat
- e. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan
- f. Proses pembelajaran dapat diberikan kapan saja diinginkan atau dibutuhkan
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Sehubungan dengan hal tersebut fasilitas yang perlu diperhatikan, antara lain:

- a. Pemahaman yang mendalam tentang fungsi atau kegunaan media Pendidikan
- b. Memahami penggunaan media pendidikan yang tepat dalam interaksi pengajaran
- c. Pembuatan media yang sederhana dan mudah
- d. Memilih media yang tepat sesuai dengan tujuan dan isi materi yang akan diajarkan.

Karena beberapa guru dapat menggunakan media di kelas yang sama jika salah satu guru berhalangan hadir, proses pembelajaran menjadi lebih konsisten. Menarik untuk dicatat bahwa cara materi pembelajaran disajikan melalui media yang menarik perhatian siswa di kelas lebih menentukan efektivitasnya daripada substansinya. Siswa akan terlibat dan terdorong untuk berinteraksi dengan guru dan teman-temannya melalui penggunaan media dan guru dapat lebih memahami lingkungan kelas dengan penggunaan media pembelajaran (Asari, 2023).

2. Media Pembelajaran di Era Society 5.0

Sebagai reaksi terhadap dampak Revolusi Industri 4.0, lahirlah konsep Society 5.0. Meskipun teknologi pada dasarnya netral, penggunaannya oleh manusia dapat berdampak baik atau buruk. Hal ini bergantung pada bagaimana manusia menggunakannya. Salah satu konsep yang muncul akibat perubahan kehidupan sosial



tersebut adalah era *society* 5.0, atau singkatnya *society* 5.0. Konsep "*Society* 5.0" berfokus pada manusia dan teknologi yang mendukungnya. Untuk menembus stagnasi saat ini, *society* 5.0 bertujuan membangun masyarakat dengan perspektif luas dan masa depan yang menjanjikan. Diharapkan gagasan masyarakat akan mendorong hubungan yang mendalam antar manusia sehingga mereka dapat saling menghargai dan mengembangkan diri (Haqqi & Wijayati, 2019).

Dalam penggunaan media pembelajaran digital tentunya hal ini dapat meningkatkan kemampuan literasi pada setiap siswa, dan mampu mengarahkan masing-masing individu untuk mencari tahu serta memecahkan suatu permasalahan yang sedang terjadi. Maka dari itu, literasi digital yang berisi karakter perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan untuk membentuk karakter bangsa yang lebih baik dan siap dalam menghadapi pesatnya perkembangan zaman. Sementara itu, pada abad ke 21, pelajar diharapkan memiliki kompetensi yang disebut dengan kemampuan Enam Literasi Dasar. Literasi tersebut terbagi menjadi enam bagian, yaitu:

- a. Literasi baca dan tulis adalah pengetahuan dan kecakapan untuk membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah, dan memahami informasi untuk menganalisis, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk mengembangkan pemahaman dan potensi.
- b. Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk bisa memperoleh, menginterpretasikan, menggunakan, dan mengkomunikasikan berbagai macam angka dan simbol matematika untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari.
- c. Literasi sains adalah pengetahuan dan kecakapan ilmiah untuk mampu mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, mengambil simpulan berdasarkan fakta, memahami karakteristik sains, membangun kesadaran bagaimana sains dan teknologi membentuk lingkungan alam, intelektual dan budaya.
- d. Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum.
- e. Literasi finansial adalah pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan pemahaman tentang konsep dan risiko, keterampilan, dan motivasi agar dapat membuat keputusan yang efektif dalam konteks finansial.
- f. Literasi budaya adalah pengetahuan dan kecakapan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Sementara itu, literasi kewargaan adalah pengetahuan dan kecakapan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat (Pihung & Padmawati, 2022)

Selain kemampuan membaca dasar, kualitas-kualitas lain seperti berpikir kritis, penalaran, kreativitas, komunikasi, kerja sama tim, dan kemampuan memecahkan masalah sangat dibutuhkan dalam era *society* 5.0 saat ini dan yang akan mendatang. Selain itu, kualitas-kualitas tersebut membutuhkan kualitas-kualitas yang mencerminkan Pancasila seperti rasa ingin tahu, inisiatif, ketekunan, fleksibilitas, kepemimpinan, serta kesadaran sosial dan budaya. Diharapkan masyarakat akan mampu memanfaatkan kemajuan yang dibawa oleh revolusi industri 4.0 untuk memecahkan berbagai permasalahan sosial.



Berbeda dengan penggunaan pasif (konsumsi), penggunaan media secara aktif, seperti membuat konten yang dibuat sendiri oleh siswa, mendukung pengembangan keterampilan kognitif dan metakognitif, menurut temuan penelitian awal oleh Blaschke, Porto, dan Kurtz (Blaschke Lisa Marie, 2012). Dengan demikian, hal-hal ini dapat digunakan untuk pembelajaran di era society 5.0 secara realistis yaitu sebagai berikut:

- a. Eksplorasi untuk belajar, penemuan pengetahuan, aktivitas penelitian, pengujian hipotesis, validasi pengetahuan, dan kerja sama antara guru dan siswa lain semuanya disorot dalam pembelajaran yang saling bergantung.
- b. Kemampuan menganalisis apa yang perlu dipelajari, bagaimana informasi baru dan alur pembelajaran mempengaruhi nilai-nilai dan sistem kepercayaan seseorang, cara mengenali pelajaran dari pengalaman, cara menerapkan pengetahuan dan pengalaman pada situasi yang familier maupun asing, dan cara menanggapi masalah dan isu terkait lingkungan belajar, semuanya disorot dalam pembelajaran berulang.
- c. Fokus pendidikan di era Society 5.0 adalah mengajarkan siswa cara belajar (metakognisi), yang merupakan siswa dapat bergabung dan terlibat dalam pembelajaran daring serta kelas dan komunitas tatap muka yang terdiri dari guru, profesional lain, atau siswa lainnya. Dalam komunitas pendidikan, siswa kemudian dapat mengajukan pertanyaan, berbagi informasi, dan menanggapi pertanyaan serta isu yang diajukan oleh orang lain (Hamzah & Khoiruman, 2022).

Media pembelajaran dari masa ke masa terus mengalami peningkatan kuantitas dan kualitas dalam berbagai metode pendidikan sebelumnya di era 4.0, maka hal ini perlu dikembangkan untuk era Society 5.0. Media interaktif digunakan dalam sumber belajar berbasis komputer dengan beragam konten yang interaktif. Gambar, video, teks, grafik, animasi, dan teknologi pengumpulan informasi seringkali disertakan dalam konten ini. Oleh karena itu, perlu diciptakan versi bahan atau materi ajar yang lebih menarik, interaktif, kreatif, dan ramah pengguna dalam berbagai hal yang menyangkut tentang Pendidikan.

Hasil studi menunjukkan bahwa era Society 5.0 telah memberikan pengaruh yang besar terhadap pendidikan. Sistem pembelajaran telah terdampak secara signifikan oleh transisi dari era 4.0, meskipun Society 5.0 belum mencapai potensi penuhnya. Implementasi perubahan ini menghadirkan sejumlah kesulitan, terutama dalam hal mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pendidikan. Beberapa guru senior kesulitan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran mereka, sementara yang lain kesulitan beradaptasi dengan teknologi baru. Bahkan, sejumlah pendidik mengakui bahwa mereka masih belum mampu memahami atau melaksanakan pembelajaran daring karena belum familiar dengan *platform* dan teknik yang dibutuhkan.

Secara keseluruhan, kesulitan di bidang ini disebabkan oleh pergeseran yang rumit di era society 5.0. Strategi komprehensif diperlukan untuk mengatasi permasalahan terkait persiapan guru, manajemen infrastruktur dan fasilitas, administrasi sekolah, dan bantuan dinas pendidikan. Permasalahan ini dapat diatasi dengan meningkatkan ketersediaan pelatihan berkualitas tinggi, memodernisasi infrastruktur dan fasilitas teknologi, mendapatkan dukungan kepemimpinan yang lebih kuat dari Kepala Sekolah, serta meningkatkan jangkauan dan komunikasi dari Dinas Pendidikan. Satu-satunya cara agar pendidikan dapat secara efektif beradaptasi dengan



tuntutan era society 5.0 dan menciptakan generasi yang siap menghadapi masa depan serta memiliki kemampuan yang dibutuhkan adalah dengan bekerja sama untuk mengatasi permasalahan ini.

D. KESIMPULAN

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangat penting, terutama dalam hal meningkatkan motivasi siswa. Guru, siswa, tenaga kependidikan, perancang media, dan praktisi pendidikan perlu memahami konsep teknologi dalam teknologi pembelajaran. Proses pembelajaran abad ke-21, dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi secara substansial. Untuk membantu siswa menjadi profesional dalam pembelajaran yang adaptif terhadap teknologi dan memenuhi persyaratan pembelajar yang cerdas, pendidik adalah profesional pembelajaran yang senantiasa mengembangkan diri secara pribadi dan profesional.

Daftar Pustaka

- Anwar, F. & dkk, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”. Dalam: Makassar: CV. Tohar Media.
- Asari, A., 2023. *Media Pembelajaran Di Era Digital*. Yogyakarta: CV. Istana Agency.
- Asmendri, M. S. A., 2020. Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan IPA. 6(1).
- Batubara, H. H., 2021. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, S. B. & Zain, A., 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haqqi, H. & Wijayati, H., 2019. *Revolusi Industri 4.0 Di Tengah Society 5.0*. Yogyakarta: Quadrant.
- Harun, S., 2021. Pembelajaran di Era 5.0. Dalam: *Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*. Gorontalo: Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo.
- Hamzah & Khoiruman, 2022. **Media Pembelajaran dalam Menghadapi di Era Society 5.0. Jurnal KOLONI (Jurnal Multidisiplin Ilmu)**, Volume 1, Nomor 2
- Hayati, E. N. & dkk, 2024. Peran Media Sosial Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif di Era Society 5.0. 4(9).
- Kususma, J. W., 2023. *Dimensi Media Pembelajaran Teori dan Penerapan Media Pembelajaran pad aEra Revolusi 4.0 Menuju Era Society 5.0*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Novriadi, D. & Firmasari, D., 2022. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Tajwid Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Informasi Pendidikan Islam. 21(2).
- Nuvis, M. & Hyronimus, L., 2023. Optimalisasi Pemanfaatan TIK Dalam Pembelajaran Abad 21 in Naskah Hypermedia.
- Paling, S., 2024. *Media Pembelajaran Digital*. Makassar: Tohar Media.
- Pihung, E. S. & Padmawati, N. N., 2022. Pelatihan Pengembangan Pembelajaran Digitalisasi di Era Society 5.0. *Jurnal PKM. Widya Mahadi* , 2(2).



- Sagala, F. & Patilima, M., 2023. Ekosistem Digital Merdeka Belajar Di PAUD, Pendidikan Dasar Dan Menengah in Naskah Hypermedia.
- Santoso, S. A., 2020. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sari, N. Y., 2021. Psikologi Pendidikan Anak (Pentingnya Peran Orangtua Dalam Tumbuh Kembang Pendidikan Anak). 2(2).
- Suryani, N. & dkk, 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- T., A. M. & Purwoko, B., 2018. Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing.



