

## INKONSISTENSI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN INDONESIA DI ERA SOCIETY 5.0

Qatrunnada Yasinta<sup>1</sup>, Fatma Ulfatun Najicha<sup>2</sup>

Program Studi Ilmu Administrasi Negara, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sebelas Maret<sup>1</sup>  
Program Studi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Sebelas Maret<sup>2</sup>

Email : [qatrunnadayasinta9@student.uns.ac.id](mailto:qatrunnadayasinta9@student.uns.ac.id)<sup>1</sup> & [fatmanajicha\\_law@staff.uns.ac.id](mailto:fatmanajicha_law@staff.uns.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Perkembangan globalisasi yang terjadi didunia ini mempengaruhi banyak sekali sektor dan perubahan-perubahan yang sangat signifikan. Dari banyaknya perubahan yang terjadi i ada satu hal yang sangat mempengaruhi di semua sektor yaitu revolusi industry society 5.0 termasuk perubahan yang sangat amat pesat, sebelumnya indrusti ini sudah pernah berjalan di era sebelumnya yaitu Society 4.0. Industri ini pada awal mulanya adalah revolusi diam-diam yang dimulai Jepang karena menjajikan masyarakat untuk selalu berevolusi. Fokus dari society 5.0 ini mementingkan masyarakat dapat berinovasi di bidag teknologi informasi. Teknologi Informasi pada saat ini sangat mempengaruhi pada seluruh bidang dan sektor di kehidupan masyarakat, termasuk bidang pendidikan. Di era *society4.0* hanya berfokus pada satu sektor, yaitu sektor industry tetapi seiring berjalannya waktu society 5.0 ini sudah berkembang sehingga sekarang fokusnya ada di beberapa bidang seperti di sektor ekonomi dan pendidikan. Tujuan dari revolusi ini untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dengan menggunakan semua potensi yang telah diperoleh.

**Kata kunci:** globalisasi, revolusi, society

### Abstract

*The development of globalization that occurs in this world affects many sectors and changes that are very significant. From the many changes that have occurred to me, there is one thing that greatly affects all sectors, namely the society 5.0 industrial revolution, including very rapid changes, the industry has previously been running in the previous era, Society 4.0. This industry was originally a silent revolution that started in Japan due to the promise of society to always evolve. The focus of society 5.0 is that people can see the field of information technology. Information technology at this time greatly affects all fields and sectors of people's lives, including the field of education. In the era of society4.0 it only focused on one sector, namely the industrial sector but over time society 5.0 developed so that now the focus is on several fields such as the economic and education sectors. The aim of this revolution is to improve the quality of people's lives by using all the potential that has been obtained.*

**Keywords:** globalization, revolution, society



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

### PENDAHULUAN

Laju globalisasi ini tidak dapat dihindari, karena banyak sekali sektor yang sangat terpengaruh oleh kemajuan ini. Banyak orang yang salah paham akan keberadaan kemajuan globalisasi yang selalu memandang bahwa globalisasi berarti westernisasi, padahal dalam arti yang lebih luas kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda. Konsep ini

berfokus pada aktivitas manusia yang bekerja dengan kemajuan globalisasi untuk memecahkan masalah sosial di ruang dunia media sosial dan dunia nyata. Tujuan lain dari Society 5.0 adalah memanfaatkan potensi Industrialisasi 4.0 untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Konsep Society 5.0 ini merupakan penyempurnaan konsep sebelumnya (Putu et al., n.d.). Kemajuan revolusi Industri

yang didirikan oleh perusahaan bisnis Jepang. Menurut Dr. Masahide Okamoto (2019). Jepang telah mencetuskan gerakan society 5.0 untuk menghadapi industry 4.0. Pada era ini, kita akan dihadapkan dengan kemajuan teknologi yang di-kenal dengan era Abundance (Malida, n.d.). Society 5.0 ini merupakan perwakilan bentuk sejarah perkembangan masyarakat. Society ini sudah berkembang dimulai dari era society 1-5 dimana memiliki peranannya masing-masing. Tujuan dibentuknya era baru ini untuk meningkatkan kemajuan teknologi dan penyelesaian masalah sosial yang terintegritas (Nurdiana et al., 2021). Pemburuan (society 1.0), pertanian (society 2.0), industry (society 3.0), dan informasi 4.0) (Setiawan & Lenawati, 2020). Maka dari itu lahirnya society 5.0 ini merupakan hasil dari perkembangan-perkembangannya yang ada. Pendidikan merupakan salah satu factor utama dalam menentukan kemajuan bangsa karena dengan adanya Pendidikan masyarakat akan lebih berpikir maju, dan bermoral (*Aku Generasi Unggul Masa Depan, Generasi Muda Harapan Bangsa*, n.d.). Pendidikan di Indonesia saat ini sudah memasuki era spciety 4.0. dimana pada saat ini pendidikan di Indonesia sudah menggunakan system Online Belajar, menggunakan internet sebagai pengantar komunikasi antara guru, dan siswa. Society 5.0 ini dapat menyelesaikan berbagai masalah dan tantangan sosial yang ada dengan memanfaatkan berbagai inovasi revolusi seperti internet of things, Artificial Intelelligence, dan Big Data. Sedangkan society 5.0 ini memfokuskan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial (Titra et al., 2021)

Society 5.0 dilaksanakan dengan mempertimbangkan banyak aspek seperti keterampilan, dan kebijakan inovasi yang membantu individu memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. Sebagian besar di Indonesia pada saat ini

sudah menerapkan konsep Society 5.0 di sektor pendidikan. Efektivitas pembelajaran dari kualitas pembelajaran pada saat ini menjadi perdebatan para pemerhati pendidikan apakah penerapan pembelajaran pada saat ini dapat diteruskan atau bahkan diberhentikan, karena banyaknya pro dan kontra.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di Indonesia ini akan mengakibatkan perubahan pada interaksi social secara langsung maupun virtual. Hubungan tersebut mungkin akan menjadi salah satu faktor penyebab maupun penyelesaian masalah yang ada di dunia maya maupun secara langsung. Jika hal tersebut dapat menjadi salah satu penyelesaian salah satu masalah itu merupakan salah satu hal yang positif karena akan lebih efektif dan sangat efisien. Membangun kualitas masyarakat tentunya di era pendidikan saat ini yang sangat modern sangat membantu peningkatan di hubungan sosial masyarakat agar lebih maju kedepan dan tidak tertinggal. Selain itu pertumbuhan ekonomi juga sangat berpengaruh, untuk faktor ekonomi sendiri di era society 5.0 ini ada positif dan negatifnya. Pada saat ini banyak sekali pendidikan di Indonesia ini menggunakan E-learning dan hybrid pada bidang pendidikan di era sekarang yang pada dasarnya society 5.0 ini sangat mengutamakan kemajuan teknologi dan informasi untuk di era globalisasi saat ini. Tetapi banyak sekali yang keberatan atau kontra dengan hal tersebut karena, E-learning dipercaya menjadi keliru satu metode pembelajaran yg fleksibel, efektif, & efisien sehingga peserta didik juga guru dengan sangat mudah untuk mengakses fakta pembelajaran kapanpun & dimanapun tanpa terbatas jeda & waktu. Selain itu contoh pembelajaran E-Learning yg dipadukan menggunakan pembelajaran secara langsung mengakibatkan metode pembelajaran yg diberikan pasti sangat

berbeda. Tetapi peserta didik juga dapat lebih aktif karena mereka dapat pada mencari & menggali fakta sebagai akibatnya mereka selalu terpaku dalam pemateri.

### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam membuat jurnal ini adalah studi pustaka. Studi Pustaka Pada metode penelitian ini, dimulai dengan mengumpulkan beberapa sumber data dan informasi yang didapat dari beberapa jurnal, artikel, buku, dan sumber lainnya yang terkait dengan society 5.0. Setelah mendapatkan beberapa artikel dan informasi, selanjutnya mengkaji beberapa sumber tersebut untuk dibuat menjadi salah satu bahan untuk membuat jurnal ini.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **Hasil Penelitian**

Indonesia memiliki kemungkinan besar untuk mengejar ketertinggalan dalam bidang riset, khususnya untuk riset-riset pada bidang Industri 4.0. Indonesia sudah banyak menerapkan perubahan-perubahan yang terjadi di society 4.0 seperti dibidang pendidikan. Pada saat ini banyak sekali di dunia pendidikan yang menerapkan system society 4.0 seperti contoh, pelaksanaan system pendidikan di Indonesia pada saat ini banyak yang menggunakan metode E learning atau daring dikarenakan adanya pandemi yang mengharuskan para pendidik maupun pelajar di Indonesia harus mengubah pola pikir dan pola kerja yang drastic karena memang program E learn ini diharapkan berjalan sesuai yang tujuan dari society 4.0. Jadi, jika Indonesia ingin menerapkan Society 5.0 yang sudah dijalankan oleh beberapa negara lainnya akan sangat mudah karena system dan metode yang diterapkan society 4.0 dan 5.0 hampir sama, bedanya jika di society 4.0 lebih ke sektor industry jika society 5.0 ini

lebih berkembang ke sekor pendidikan dan ekonomi jadi kita lebih mudah untuk mengikutinya. Dalam hal keberlanjutan lingkungan, organisasi harus mengatur strategi agar seluruh proses dan hasil kerjanya dapat berjalan namun tetap memanfaatkan sumber daya alam secara efisien (Sugiono, 2021)

#### **Pembahasan**

Society 5.0 ini memiliki keterkaitan dengan industrialisasi 4.0. Konsep ini adalah perubahan lanjutan dari industrialisasi atau society 4.0 dimana perbedaan yang cukup mencolok adalah pada fungsi dan cangkupan dari teknologi yang digunakan. Society 4.0 membatasi kemajuan teknologi hanya di sektor industri sedangkan pada konsep Society 5.0 mereka memanfaatkan teknologi dalam berbagai sektor seperti halnya dalam sektor ekonomi dan juga pendidikan. Pembangunan karakter masyarakat menjadi satu solusi terbaik salah satunya melalui satuan pendidikan sebagai gerbang utama untuk mencetak SDM unggul (Society & Ramdhan, 2021). Dunia pendidikan yang didaulat mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas masyarakat tidak lepas dari dukungan semua elemen serta pemangku kepentingan seperti pemerintah, organisasi masyarakat (ormas) dan masyarakat yang wajib turut andil dalam menyambut era society 5.0 mendatang (Ngudi & Semarang, 2021) (Nurgiansah, 2021).

Society 5.0 dilaksanakan dengan mempertimbangkan keterpaduan berbagai aspek seperti keterampilan, kewirausahaan dan kebijakan inovasi yang membantu individu memperoleh pengetahuan baru. Secara tidak langsung, sebagian besar dari kita saat ini menerapkan konsep Society 5.0 dalam dunia pendidikan. Strategi pembelajaran yang sudah ada ini akan berpengaruh ke masa yang akan datang, maka dari itu

sangat penting memiliki strategi pembelajaran dalam menghadapi era society 5.0 ini (Sururuddin et al., n.d.). Meskipun mungkin tampak obsesif karena efek dari pandemi yang sedang berlangsung, e-learning saat ini dan pembelajaran hybrid kurang lebih mencerminkan bagaimana pendidikan mengalami kemajuan ketika konsep ini diterapkan. Tentunya untuk memaksimalkan potensi Society 5.0 di bidang pendidikan, pemerintah perlu meningkatkan kualitas berbagai aspek pendidikan agar tidak hanya peserta didik tetapi juga pendidik mencapai tingkat persiapan. Tidak diragukan lagi, konsep Indonesia akan menjadi pedang bermata dua jika tidak dipersiapkan dengan baik. Maka dari itu jika Indonesia ingin melangkah maju kedepan dengan mengikuti society 5.0 pemerintah harus mempersiapkan beberapa aspek penting, seperti kematangan kurikulum, kompetisi, dan skill.

Pembelajaran pada kurikulum ini menjadi salah satu fokus pertama di dalam bidang pendidikan ini. Pada saat ini kurikulum harus sangat mengedepankan kemampuan peserta didik pada kemampuan hidup (kolaborasi), berfikir kreatif, dan inovatif. Bagi perguruan tinggi, Revolusi Industri 4.0 diharapkan mampu mewujudkan pendidikan cerdas melalui peningkatan dan pemerataan kualitas pendidikan, perluasan akses dan relevansi dalam mewujudkan kelas dunia (Kahar et al., n.d.). Dalam pembelajaran menggunakan metode E learning ini dapat memberikan hal yang positif yaitu, dimana peserta didik diminta dan agar kemampuan berfikir kritis dan luas, seperti mengidentifikasi, menggambarkan atau mendeskripsikan, menjelaskan, menganalisis, mengevaluasi, dan menentukan jalan keluar atau dapat memberikan pendapat untuk masalah yang ada. karena pada saat ini peserta didik dapat mencari sumber

pengetahuan tidak terpaku dalam satu sumber, tetapi bisa mencari tahu seluas mungkin karena adanya E learning tersebut. Tetapi banyak sekali dampak negative yang didapatkan karena E learning, karena akan menimbulkan berkurangnya interaksi social secara langsung, yang pada biasanya ketika pembelajaran secara langsung melakukan interaksi secara langsung (Di et al., 2022) (Nurgiansah, 2020). Dan tidak sedikit para pelajar yang bersifat pasif sehingga banyak sekali yang menyalahgunakan E learning ini dengan bermalas-malasan. Selain E learning, metode pembelajaran berbasis HOTS juga sangat dibutuhkan, yaitu pembelajaran yang dilakukan dapat menumbuhkan, mengembangkan, dan membangkitkan kemampuan bernalar dan berpikir tingkat tinggi siswa. Higher Order Thinking Skills (HOTS) berupa discovery learning, project based learning, problem based learning dan inquiry learning dalam bidang pendidikan seni (Alam, 2019). HOTS (Higher Order Thinking Skills dapat diterapkan pada jenjang sekolah menengah pertama, selanjutnya dapat diterapkan di Sekolah Menengah Atas dan Jenjang Perguruan Tinggi karena dapat meningkatkan hal positif terbentuknya kerjasama di antara siswa dan mahasiswa, interaksi siswa kepada guru dan mahasiswa terhadap dosen meningkat, serta meningkatkan karakter (Prasetya Wibawa & Ririn Agustina, n.d.).

Internet of Things (IoT) adalah suatu kegiatan interaksi antara subjek dan objek dengan memanfaatkan internet. Pemanfaatan IoT terdapat dalam berbagai aktivitas, misalnya, banyaknya transportasi online, e-commerce, pemesanan tiket online, live streaming, e-learning dan lain-lain bahkan hingga alat bantu untuk bidang tertentu seperti sensor suhu jarak jauh, GPS tracking, dan sebagainya yang menggunakan internet atau jaringan

sebagai media untuk melakukannya (RAHMAWAN & EFFENDI, 2022)

Soft skill juga sangat amat dibutuhkan oleh para pendidik maupun peserta didik. Karena, pada saat ini banyak situasi pekerjaan layaknya kemampuan berpikir kritis dan inovatif, keterampilan interpersonal, warga negara yang berwawasan global, dan literasi terhadap media dan informasi yang ada. Sehingga diharapkan tujuan pendidikan yang diinginkan dapat tercapai. Guna mencapai sebuah komunitas masyarakat yang didefinisikan sebagai super smart society, dibutuhkan berbagai future services dalam berbagai sektor. Hal ini dapat dipenuhi dengan adanya kemampuan teknologi yang kuat, serta adanya sumber daya manusia (Sabri, 2019).

Pada era society 5.0 ini banyak sekali kebijakan baru yang akan diterapkan di Indonesia seperti yang saat ini sangat ramai menjadi bahan perbincangan terutama mahasiswa yaitu, kebijakan kurikulum merdeka belajar. Merdeka belajar merupakan salah satu kebijakan baru yang telah ditetapkan di era society 5.0 ini oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI). Menurut Nadiem, merdeka belajar adalah salah satu penerobosan awal yang harus dilakukan terlebih dahulu di era pendidikan di Indonesia ini yang sudah sangat luas. Kedepannya system pembelajaran akan berbeda, karena nantinya akan diberlakukan seperti belajar diluar kelas yang akan direalisasikan pada kurikulum merdeka belajar ini. Fokus dari merdeka belajar ini adalah menekankan pada peserta didik untuk pembentukan karakter agar peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik melalui metode pembelajaran diskusi yang nantinya peserta didik akan terpengaruh agar lebih percaya diri, memiliki wawasan yang luas karena selalu berdiskusi, dan serta mempunyai public

speaking yang baik karena terbiasa berkomunikasi. Internet Of Think dan Artificial Intelligence memiliki peran penting dalam menghadapi era society 5.0 yang bertujuan agar individu atau masyarakat dapat menikmati kualitas kehidupan yang lebih baik

Walaupun society 5.0 ini sudah sangat maju dan berkembang tetapi peran pembimbing ini sangat penting karena mencakup beberapa peran, selain menjadi tenaga pendidik, dan pembimbing tetapi juga sebagai orang tua di sekolah. Maka dari itu peran ini sangat penting karena tidak hanya materi yang disampaikan tetapi perilaku dan sikap para pendidik juga sangat mempengaruhi perilaku para peserta didik. Peran guru atau pengajar dalam era Revolusi Industri 4.0 harus diwaspadai, para pendidik tidak boleh hanya menitik beratkan tugasnya hanya dalam transfer ilmu, namun lebih menekankan pendidikan karakter, moral dan keteladanan (Nastiti et al., n.d.). Tetapi walau sudah banyak perubahan besar di era sekarang seperti gadget yang sudah canggih peran pendidik masih sangat di utamakan karena peran seperti para pendidik tidak bisa digantikan oleh apapun. Sebagai pendidik ada beberapa skill atau sikap yang harus dihadapi di era society 5.0 ini, antara lain:

-Mengikuti perkembangan globalisasi dengan mencoba belajar mendekatkan diri atau bersahabat dengan teknologi, karena arus globalisasi ini sangat amat maju pesat dan setiap eranya memiliki arus globalisasi yang sedikit berbeda. Maka dari itu kita tidak akan mampu untuk melawan kemajuan teknologi yang sangat pesat ini, jadi memang dari diri kita sendiri yang harus memiliki kemauan untuk belajar dan mencari tahu banyak hal

- Kerjasama (Kolaborasi), Kegiatannya ngajar mengajar atau pembelajaran tidak hanya terpaku oleh satu sumber seperti buku, melainkan banyak sekali sumber –

sumber yang sudah dapat diakses oleh para pendidik maupun peserta didik agar pembelajaran mencakup lebih luas dan para peserta didik maupun pendidik dapat mengexplore materi secara universal. Selain itu banyak sekali media atau partner di bidang pendidikan seperti bimbel online yang melakukan kerja sama dengan sekolah. Selain itu saat pandemic saat ini pun banyak sekali aplikasi yang sangat membantu E learning seperti, zoom, g meeting, g classroom, dan lain-lain. Tetapi penggunaan tersebut juga harus di perhatikan agar tidak disalahgunakan. Maka dari itu pendidik harus menguasai dan membutuhkan wawasan lebih untuk mengajar di era society 5.0 ini.

-Kreativitas dan Mengambil Risiko, Kreativitas ini merupakan salah satu program yang ada di society 5.0 ini yang dimana para pendidik harus memiliki salah satu skill yang dikuasainya. Kreativitas ini nantinya dapat membantu untuk mengambil keputusan, menyelesaikan masalah, dan lain-lain.

- Mengajar secara utuh (Holistik), disini peran pendidik sangat penting. Karena di akhir-akhir ini pembelajaran banyak dilakukan secara individu, maka dari itu pendidik harus mengenali dan memperhatikan perkembangan peserta didik tersebut dengan utuh termasuk kendala-kendala yang didapat oleh siswa tersebut.

Era society 5.0 dalam bidang pendidikan memungkinkan para peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan pembelajaran jarak jauh, karena kembali lagi untuk peserta didik belajar secara fleksibel tidak mengenal ruang dan waktu dan adanya atau tanpa pengajar (Sasikirana & Herlambang, n.d.). Paradigma pembelajaran di Era Society 5.0 memerlukan penguasaan konten, pedagogi dan teknologi. Dosen harus memanfaatkan dan menerapkan suatu teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas

mereka. Tantangan belajar terbaru datang dari di Era Society 5.0. Hal ini menuntut dosen untuk memiliki kemampuan menggunakan pembelajaran berbasis Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) (Integrasi et al., 2021).

### **KESIMPULAN**

Society 5.0 akan dihadapi oleh beberapa hal, seperti dibutuhkannya literasi dasar dengan mampu berfikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif serta memiliki salah satu skill yang dapat dikuasai. Serta dapat memiliki karakter yang dapat mencerminkan pancasila yaitu, rasa ingin tahu, mudah beradaptasi, memiliki jiwa kepemimpinan, inisiatif, kegigihan, serta memiliki sifat kepedulian yang tinggi. Maka diharapkan masyarakat di Indonesia mampu untuk menyelesaikan berbagai permasalahan sosial maupun individu yang memanfaatkan inovasi di revolusi society 5.0. Hal yang diperlukan untuk menyiapkan agar society 5.0 ini berjalan dengan lancar yaitu peningkatan sumber daya manusia yang dapat memelopori perispan untuk menghadapi society 5.0.

Pendidikan adalah salah satu faktor penting dalam menentukan kemajuan bangsa, karenadengan pendidikan menjadikan masyarakat berpikir lebih maju, bermoral dan mampu bersaingdengan negara lain. Pembelajaran selama pandemi juga dicanangkan dapat berlangsung secara hybrid learning atau blended learning (Untuk et al., 2020). Hybrid learning sendiri merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan kegiatan belajar online dan offline. Berlangsung ketika murid yang diberi izin orang tua datang ke sekolah secara bergantian, tetapi murid yang belajar dari rumah tetap mendapatkan pembelajaran secara online. Karena proses yang kompleks inilah dibutuhkan tenaga kerja

dan pengajar yang berkualitas guna menumbuhkan pendidikan pada peserta didik untuk menyiapkan generasi society 5.0. Dan jika Indonesia ingin mengikuti

perkembangan-perkembangan yang ada pemerintah harus mempersiapkan hal yang bersangkutan dengan matang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aku Generasi Unggul Masa Depan, Generasi Muda Harapan Bangsa.* (n.d.).
- Alam, S. (2019). *Higher Order Thinking Skills (HOTS): Kemampuan Memecahkan Masalah, Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pendidikan Seni untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0 pada Era Society 5.0.*
- Di, S., Society, E. R. A., & Darmiyanti, A. (2022). *ROLE MODEL GURU SEBAGAI ASAS PENDIDIKAN KARAKTER.* 9(1), 69–79.
- Integrasi, S., Di, P., Society, E. R. A., Kuliah, M., & Kesehatan, E. (2021). *IMPLEMENTASI RANCANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS TPACK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR.* 14(2), 111–119.
- Kahar, M. I., Cikka, H., Afni, N., & Wahyuningsih, N. E. (n.d.). *PENDIDIKAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 MENUJU ERA SOCIETY 5.0 DI MASA PANDEMI COVID 19.* In *Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial* (Vol. 2, Issue 1).
- Malida, S. (n.d.). *PENDIDIKAN INKLUSIF BERBASIS KEARIFAL LOKAL DALAM MENGHADAPI ERA SOCIETY 5.0: KAJIAN LITERATUR DAN SITEMATIKA REVIEW DI INDONESIA.* <https://doi.org/10.17509/jpis.v29i2.29501>
- Nastiti, F. E., Ni'mal 'abdu, A. R., & Kajian, J. (n.d.). *Edcomtech Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0.*
- Ngudi, U., & Semarang, W. (2021). *MEMBANGUN KARAKTER PANCASILA DALAM MENGHADAPI ERA SOCIETY 5.0* *Binov Handitya.* 2(2), 45–58.
- Nurdiana, W., Harsoyo, R., Miftahul, S., Nglawak, U., & Nganjuk, K. (2021). *Tabyin: Jurnal Pendidikan Islam.* 03(2).
- Nurgiansah, T. H. (2020). *Filsafat Pendidikan.* In *Banyumas: CV Pena Persada.*
- Nurgiansah, T. H. (2021). *Pendidikan Pancasila.* In *Solok: CV Mitra Cendekia Media.*
- Prasetya Wibawa, R., & Ririn Agustina, D. (n.d.). *PERAN PENDIDIKAN BERBASIS HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS) PADA TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI ERA SOCIETY 5.0 SEBAGAI PENENTU KEMAJUAN BANGSA INDONESIA 1) 2).*
- Putu, N., Parwati, Y., & Pramatha, N. B. (n.d.). *STRATEGI GURU SEJARAH DALAM MENGHADAPI TANTANGAN PENDIDIKAN INDONESIA DI ERA SOCIETY 5.0.* <https://doi.org/10.5281/zenodo.4661256>
- RAHMAWAN, A. Z., & EFFENDI, Z. (2022). *Implementasi Society 5.0 Dalam Kebijakan Dan Strategi Pendidikan Pada Pandemi Covid-19.* *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran,* 2(1), 34–43. <https://doi.org/10.51878/strategi.v2i1.861>
- Sabri, I. (2019). *Peran Pendidikan Seni Di Era Society 5.0 untuk Revolusi Industri 4.0.*
- Sasikirana, V., & Herlambang, Y. T. (n.d.). *E-Tech URGENSI MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DAN TANTANGAN SOCIETY 5.0.* <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Setiawan, D., & Lenawati, M. (2020). *Peran Dan Strategi Perguruan Tinggi Dalam Menghadapi Era Society 5.0.* In *Research : Journal of Computer* (Vol. 3, Issue 1).
- Society, D. I. E. R. A., & Ramdhan, W. (2021). *MASYARAKAT BIJAK DALAM MEMANFAATKAN SOSIAL MEDIA PENDAHULUAN*
- Sugiono, S. (2021). *Peran E-Government dalam Membangun Society 5.0: Tinjauan Konseptual*

terhadap Aspek Keberlanjutan Ekonomi, Sosial, dan Lingkungan. *Matra Pembaruan*, 5(2), 115–125. <https://doi.org/10.21787/mp.5.2.2021.115-125>

Sururuddin, M., Husni, M., Jauhari, S., & Aziz, A. (n.d.). *Strategi Pendidik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Menghadapi Era Society 5.0* (Vol. 7, Issue 1).

Titra, W., Sekolah, G., Agama, T., Mpu, H. N., & Singaraja, K. (2021). PRAMANA Jurnal Hasil Penelitian E-Learning Menjadi Platform Pembelajaran Era Society 5.0. In *PRAMANA Jurnal Hasil Penelitian* (Vol. 1, Issue 1).

Untuk, H., Era, M., Nurhaddi, R. P., & Budiyanto, M. (2020). *PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS*. 8(3), 282–287.