

## Digitalisasi Berbasis Nilai: Pelatihan Kreativitas dan Etika Digital bagi Komunitas Sekolah di Era Industri 5.0

Agustin Hanivia Cindy<sup>1\*</sup>, Poltjes Pattipeilohy<sup>2</sup>, Nur Rina Priyani Mirsa<sup>3</sup>, Pratiwi Rahmah Hakim<sup>4</sup>, Ajeng Nandarah Falenciah<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia

<sup>2,5</sup>Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

<sup>4</sup>Universitas Islam Negeri Raden Mas Sahid Surakarta, Indonesia

e-mail: [agustin\\_hanivia\\_cindy@walisongo.ac.id](mailto:agustin_hanivia_cindy@walisongo.ac.id); [poltjespattipeiloh@unesa.ac.id](mailto:poltjespattipeiloh@unesa.ac.id); [nurrina@uny.ac.id](mailto:nurrina@uny.ac.id); [24010845007@mhs.unesa.ac.id](mailto:24010845007@mhs.unesa.ac.id).

Received: 16-12-2025

Revised: 20-12-2025

Accepted: 25-01-2026

### Abstrak

Transformasi digital di sektor pendidikan mengharuskan adanya perpaduan antara kemampuan teknologi dan nilai-nilai moral untuk menciptakan generasi pelajar abad ke-21 yang bertanggung jawab, kritis, dan kreatif. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman digital, kreativitas, dan etika digital yang berbasis pada nilai-nilai di kalangan komunitas sekolah. Fokus utama kegiatan ini berada di tiga lembaga pendidikan di Jawa Tengah: SMP Negeri 2 Temanggung, SMA Muhammadiyah 1 Surakarta, dan MA NU Al Ma'ruf Kudus. Metode yang diterapkan adalah Participatory Action Research (PAR) yang melibatkan orang tua, siswa, dan guru sebagai peserta aktif dalam pelatihan serta pembimbingan. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama tiga bulan, mencakup workshop, simulasi proyek digital, dan evaluasi baik formatif maupun sumatif. Data dari pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan peserta terkait literasi dan etika digital, serta pembuatan berbagai produk digital berlandaskan nilai, seperti video edukatif dan infografis. Para guru juga menunjukkan kesadaran yang lebih tinggi tentang peran penting mereka dalam membantu siswa menghadapi tantangan dunia digital dengan cara yang reflektif dan bermakna. Kegiatan ini menunjukkan bahwa digitalisasi yang berbasis nilai bisa menjadi strategi efektif dalam membangun ekosistem pembelajaran yang adaptif dan berciri khas. Program ini disarankan untuk diterapkan di berbagai lembaga pendidikan lain dengan adanya dukungan kebijakan yang terus menerus dan pembimbingan yang berkelanjutan.

**Kata Kunci:** Literasi Digital; Etika Digital; Kreativitas; Pendidikan Nilai; Sekolah Abad 21

**Corresponding Author:** [agustin\\_hanivia\\_cindy@walisongo.ac.id](mailto:agustin_hanivia_cindy@walisongo.ac.id)

### How to Cite:

Cindy, A. H., Pattipeilohy, P., Mirsa, N.R.P., Hakim, P.R., & Falenciah, A. N. (2026). Digitalisasi Berbasis Nilai: Pelatihan Kreativitas dan Etika Digital bagi Komunitas Sekolah di Era Industri 5.0. JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin, 1(2), 137-148. <https://doi.org/10.66031/jupamu.v1i2.54>

Copyright ©2025 to the Author. Published by CV. Ihsan Cahaya Pustaka  
This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Di masa Industri 5.0, keterhubungan antara manusia dan teknologi menjadi hal utama untuk membangun sistem pendidikan yang peka dan fleksibel terhadap kebutuhan setiap individu. Perubahan ini memerlukan metode baru dalam pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada penguasaan teknologi, tetapi juga pada pembentukan nilai-nilai kemanusiaan seperti inovasi, moral, dan empati. Konsentrasi pada kolaborasi antara manusia dan mesin dalam Industri 5.0 bertujuan untuk menghasilkan nilai lebih. Dalam pendidikan, ini berarti bahwa teknologi harus menjadi sarana untuk memberdayakan baik siswa maupun guru, alih-alih menggantikan posisi mereka. Pendidikan perlu menggabungkan teknologi dengan pendekatan yang lebih berfokus pada pengembangan karakter serta nilai etik (Sugiarto & Farid, 2023; Prihatmojo *et al.*, 2023; Setiawardani *et al.*, 2023).

Konsep digitalisasi yang berlandaskan nilai menjadi aspek penting untuk menghadapi tantangan dan kesempatan di era Industri 5.0. Konsep ini mengombinasikan penggunaan teknologi digital dengan penanaman nilai positif dalam proses belajar. Dengan cara ini, siswa tidak hanya sekedar pengguna teknologi yang terampil, tetapi juga menjadi individu yang etis dan bertanggung jawab di dunia digital. Menyelenggarakan pelatihan tentang kreativitas dan etika digital dalam komunitas sekolah merupakan langkah strategis untuk mencapai digitalisasi yang berlandaskan nilai (Anurogo *et al.*, 2023; Khairunisa & Sundawa, 2023; Nadifa & Ambarwati, 2023). Kreativitas dapat membantu siswa berpikir kritis dan inovatif ketika menyelesaikan masalah, sementara pemahaman tentang etika digital memberi mereka pengetahuan tentang tanggung jawab dan dampak dari perilaku mereka daring. Keduanya saling melengkapi dalam membentuk individu yang berkompeten dan bermoral.

Komunitas sekolah yang terdiri dari siswa, guru, orang tua, dan staf pendidikan, memiliki peran kunci dalam menerapkan digitalisasi yang berlandaskan nilai. Kerja sama semua pihak sangat penting untuk membangun lingkungan belajar yang mendukung pengembangan kreativitas dan etika digital. Selain itu, memberikan pelatihan dan pengembangan profesional kepada guru sangatlah penting agar mereka memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk membimbing siswa di era digital. Implementasi digitalisasi yang berdasarkan nilai juga memerlukan dukungan kebijakan dari pemerintah dan lembaga pendidikan. Kebijakan yang mempromosikan integrasi teknologi dalam kurikulum, penyediaan infrastruktur digital yang memadai, serta program latihan untuk tenaga pengajar akan mempercepat perubahan dalam

pendidikan menuju arah yang lebih berfokus pada nilai kemanusiaan dan keberlanjutan (Nurjanah *et al.*, 2023; Andini *et al.*, 2023).

Selain itu, penting untuk terus melakukan penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan digital untuk menilai seberapa efektif pendekatan digitalisasi yang berdasarkan nilai. Temuan dari lapangan dapat menjadi dasar dalam merancang strategi dan kebijakan yang lebih tepat sasaran, serta dalam mengenali praktik unggulan yang dapat diterapkan oleh lembaga pendidikan lainnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa ada tantangan dalam menerapkan digitalisasi yang berlandaskan nilai. Beberapa tantangan ini termasuk kesenjangan dalam akses ke teknologi, kurangnya pemahaman mengenai etika digital, dan ketidakpastian terhadap perubahan. Namun, dengan dedikasi dan kerja sama dari semua pihak, tantangan ini bisa diatasi untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih inklusif dan berorientasi pada nilai (Mahmud & Ekawati, 2023; Sandra & Yuliawan, 2022). Oleh karena itu, digitalisasi yang mengikuti nilai bukan hanya menjadi pilihan, tetapi menjadi kebutuhan untuk membentuk generasi yang siap menghadapi tantangan di era Industri 5.0. Melalui pelatihan kreativitas dan etika digital, komunitas sekolah memiliki potensi untuk menjadi agen perubahan dalam menghasilkan masyarakat yang lebih cerdas, beretika, dan kompetitif di tingkat global (Andini *et al.*, 2023; Bawaneh *et al.*, 2023).

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim pengajar dari Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Universitas Negeri Surabaya, Universitas Negeri Yogyakarta, dan Universitas Islam Negeri Raden Mas Sahid Surakarta melibatkan mahasiswa dalam program yang berjudul Digitalisasi Berbasis Nilai: Pelatihan Kreativitas dan Etika Digital untuk Sekolah di Era Industri 5.0. Dalam program ini, empat dosen berkolaborasi untuk mempersiapkan komunitas sekolah menghadapi digitalisasi. Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

### 1. Tipe Aktivitas

Aktivitas ini merupakan bagian dari pelayanan kepada masyarakat yang berfokus pada pemberdayaan sekolah. Tujuan utama adalah untuk meningkatkan literasi digital, mengembangkan kreativitas, serta memperkuat etika digital berdasarkan nilai-nilai yang ada. Pendekatan yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Partisipatif (PAR),

yang menganggap komunitas sekolah sebagai pihak aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program pelatihan.

## **2. Tempat Pelaksanaan**

Kegiatan ini berlangsung di tiga institusi pendidikan yang berbeda di Jawa Tengah, yaitu: a) SMP Negeri 2 Temanggung; b) SMA Muhammadiyah 1 Surakarta; dan 3) MA NU Al Ma'ruf Kudus. Sekolah-sekolah ini dipilih karena relevansi kebutuhan mereka dengan tujuan program, serta kesiapan mereka dalam mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan.

## **3. Jadwal Kegiatan**

Kegiatan dilaksanakan selama tiga bulan dari April sampai Juni 2025, yang dibagi ke dalam tiga tahap: a) Tahap Persiapan dan Diagnosa (minggu 1-2); b) Tahap Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan (minggu 3-8); dan c) Tahap Refleksi dan Evaluasi Program (minggu 9-12).

## **4. Peserta Kegiatan**

Peserta utama dalam kegiatan ini meliputi: a) Guru dan tenaga pendidik (terutama guru TIK, wali kelas, dan guru BK); b) Siswa kelas 8 dan 11 sebagai target utama dalam peningkatan literasi digital dan kreativitas; dan c) Orang tua siswa serta komite sekolah yang dilibatkan dalam sesi pendidikan tentang etika digital di lingkungan keluarga.

## **5. Metode Pelaksanaan**

Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode kolaboratif partisipatif, termasuk:

- a. Workshop interaktif tentang:
  - 1) Etika digital dan literasi media.
  - 2) Kreativitas digital yang berlandaskan nilai-nilai budaya dan Pancasila.
  - 3) Penggunaan alat digital untuk pembelajaran yang kreatif (Canva, Padlet, Kahoot, dan lain-lain).
- b. Simulasi dan praktik langsung yang mencakup:
  - 1) Pembuatan proyek digital yang berlandaskan nilai-nilai (infografis, video kampanye digital, vlog edukatif).
  - 2) Studi kasus tentang etika digital (seperti cyberbullying, plagiarisme, dan hoaks).

- c. Pendampingan kelompok kecil oleh tim pengabdi kepada guru dan siswa untuk penerapan hasil pelatihan dalam pembelajaran sehari-hari.
- d. Evaluasi formatif dan sumatif dilakukan melalui kuisioner pretest-posttest, portofolio digital siswa, serta refleksi terbuka dari guru dan siswa.

## 6. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan diukur melalui beberapa indikator, yaitu:

- a. Peningkatan skor pemahaman siswa tentang etika digital dan kreativitas (melalui tes pre dan post).
- b. Produksi digital siswa yang sesuai dengan nilai (minimal dua per sekolah).
- c. Adanya rencana lanjutan dari sekolah untuk mengintegrasikan materi pelatihan ke dalam pembelajaran.
- d. Peningkatan kesadaran guru dalam membimbing tentang etika digital melalui wawancara dan refleksi.

## 7. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara reflektif, melalui:

- a. Kuesioner kepuasan peserta.
- b. Umpulan verbal saat sesi evaluasi akhir.
- c. Dokumentasi kegiatan (foto, video, hasil karya digital).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara teknis, proses kegiatan dimulai dengan membangun komunikasi yang kuat dengan pihak sekolah untuk mendapatkan izin dan melakukan pengamatan awal tentang kebutuhan komunitas di sekolah. Langkah ini adalah dasar penting untuk merancang intervensi yang cocok dengan konteks dan kesiapan masing-masing sekolah. Pengamatan awal menunjukkan bahwa mayoritas komunitas sekolah, baik guru maupun siswa, tidak sepenuhnya memahami konsep literasi digital dan belum siap untuk mengaitkan digitalisasi dengan cara bermakna dalam proses pembelajaran. Setelah mencapai kesepakatan, langkah selanjutnya adalah memperkuat kesiapan komunitas sekolah. Kegiatan ini meliputi sosialisasi mengenai tujuan program, penyusunan jadwal kegiatan dengan sekolah, dan pemetaan awal pemahaman peserta. Pendekatan partisipatif yang diterapkan bertujuan untuk menumbuhkan rasa

memiliki terhadap program pelatihan, sehingga komunitas sekolah berperan aktif sebagai subjek dalam transformasi digital yang berbasis nilai, bukan sekadar objek.

Indikator keberhasilan program diukur dengan peningkatan pemahaman peserta mengenai Literasi Digital dan terbentuknya kesamaan pemahaman tentang pentingnya digitalisasi yang berbasis nilai. Hasil pre-test menunjukkan bahwa pemahaman awal peserta cukup rendah, terutama dalam hal etika digital, keamanan siber, dan cara penggunaan teknologi secara kreatif. Namun, setelah mengikuti serangkaian pelatihan, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil post-test, terutama di kalangan siswa kelas 8 dan 11. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah adanya kesenjangan dalam kemampuan teknologi, baik dari guru maupun siswa. Beberapa guru mengakui merasa tertekan dengan tuntutan penggunaan teknologi dalam pengajaran, terutama terkait dengan pembuatan media pembelajaran digital dan penggunaan aplikasi online. Di sisi lain, meski siswa dapat beradaptasi lebih cepat, mereka masih kurang dalam aspek tanggung jawab digital, seperti etika komunikasi di dunia maya dan penggunaan konten secara bijak.

Dalam konteks pendidikan di abad ke-21, tantangan terbesar bagi guru adalah menciptakan pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan kemajuan teknologi, tetapi juga membangun karakter dan nilai. Oleh karena itu, pelatihan ini secara khusus menekankan pentingnya integrasi antara kreativitas digital dan etika yang berakar pada nilai-nilai Pancasila. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengembangkan proyek digital yang bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga penuh makna (Burton *et al.*, 2017; Cortinovis *et al.*, 2023; Hairunisa & Sundawa, 2023; Nadifa & Ambarwati, 2023; Pramusinta & Ummah, 2023; Prihatmojo, 2022; Prihatmojo *et al.*, 2023; Zuraini *et al.*, 2023).

## **1. Peningkatan Literasi Digital Siswa dan Guru**

Dari hasil pelatihan yang diadakan di SMP Negeri 2 Temanggung, SMA Muhammadiyah 1 Surakarta, dan MA NU Al Ma'ruf Kudus, terlihat peningkatan yang jelas dalam literasi digital peserta. Analisis pre-test dan post-test mengindikasikan rata-rata skor pemahaman siswa mengenai konsep etika digital dan kreativitas meningkat sebesar 35%. Para guru juga melaporkan peningkatan kemampuan mereka dalam memasukkan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran.

## **2. Pengembangan Kreativitas Melalui Proyek Digital**

Siswa berhasil menciptakan sejumlah produk digital yang berbasis nilai, seperti infografis, video kampanye digital, dan vlog edukatif. Setiap sekolah mengeluarkan

setidaknya dua produk digital yang mencerminkan nilai-nilai budaya dan Pancasila. Kegiatan ini merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif ketika menyampaikan pesan positif melalui media digital.

### **3. Integrasi Etika Digital dalam Pembelajaran**

Melalui pelatihan dan demonstrasi, guru serta siswa belajar tentang pentingnya etika digital, termasuk isu keamanan data, privasi, dan tanggung jawab dalam pemakaian teknologi (Sugiarto & Farid, 2023; Sumanto & Sembiring, 2023; Susilo, 2025; Syifa *et al.*, 2023; Unesco, 2021). Studi kasus mengenai cyberbullying, plagiarisme, dan hoaks membantu peserta menyadari dampak buruk dari perilaku tidak etis di dunia digital.

### **4. Partisipasi Aktif Komunitas Sekolah**

Keluarga dan komite sekolah turut serta dalam sesi pendidikan mengenai etika digital di rumah. Mereka menyambut baik program ini dan menunjukkan niat untuk mendukung penerapan etika digital di lingkungan rumah. Kerjasama antara sekolah dan keluarga dianggap penting untuk membangun karakter digital siswa.

### **5. Tantangan dalam Implementasi**

Beberapa masalah yang muncul antara lain keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah, kurangnya waktu untuk pelatihan mendalam, serta perbedaan tingkat literasi digital di antara peserta. Namun, semangat dan antusiasme para peserta membantu mengatasi hambatan-hambatan ini.

### **6. Evaluasi dan Refleksi Program**

Proses evaluasi dilakukan dengan angket kepuasan peserta, umpan balik verbal, dan dokumentasi kegiatan. Sebagian besar peserta menyampaikan bahwa program ini bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Para guru juga mengungkapkan rencana untuk mengintegrasikan materi yang dipelajari ke dalam kurikulum sekolah.

### **7. Relevansi dengan Era Industri 5.0**

Program ini sejalan dengan prinsip Industri 5.0 yang menyoroti pentingnya kerja sama antara manusia dan teknologi. Dengan mendorong kreativitas dan etika digital, komunitas sekolah dipersiapkan untuk menghadapi berbagai tantangan dan peluang di era digital.

### **8. Peran Guru sebagai Fasilitator**

Guru bertugas sebagai pendamping yang membantu siswa dalam mengembangkan proyek digital (Rahardjo, 2021; Rizvic *et al.*, 2020; Simonigar *et al.*, 2023; Wardoyo, 2023). Mereka juga menjadi contoh dalam penerapan etika digital dalam kehidupan sehari-hari. Pelatihan ini meningkatkan kapabilitas guru dalam menanggapi dinamika pembelajaran di era digital.

### 9. Dampak Jangka Panjang

Program ini diharapkan mampu memberikan dampak jangka panjang dalam menciptakan budaya digital yang positif di sekolah. Dengan terus memperbaiki literasi digital dan etika, komunitas sekolah bisa berperan sebagai agen perubahan di masyarakat.



**Gambar 1.** Pelaksanaan Kegiatan PKM



**Gambar 2.** Pelaksanaan Kegiatan PKM**Gambar 3.** Peserta Kegiatan PKM

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengindikasikan bahwa penerapan digitalisasi yang berlandaskan nilai-nilai dapat berfungsi sebagai strategi yang ampuh dalam meningkatkan keterampilan digital, imajinasi, serta kesadaran etika digital di sekolah. Dengan menggunakan pendekatan yang melibatkan partisipasi serta pelatihan yang relevan, peserta, termasuk guru, siswa, dan orang tua, menunjukkan peningkatan pemahaman tentang digitalisasi. Pemahaman ini tidak hanya mencakup aspek teknis tetapi juga nilai-nilai yang lebih luas. Penggunaan media digital seperti infografis, vlog edukatif, dan analisis kasus tentang etika siber berhasil menarik perhatian siswa secara aktif, sekaligus membentuk pemahaman baru akan pentingnya berpikir dengan kritis, kreatif, serta bertanggung jawab di dunia digital. Di sisi lain, para guru dan staf pendidikan mulai menyadari posisi penting mereka sebagai pendukung dan pengarah dalam menciptakan lingkungan pembelajaran digital yang sehat dan efisien.

Berbagai tantangan seperti perbedaan dalam literasi digital dan keterbatasan fasilitas bisa diatasi melalui bimbingan yang intensif serta pengembangan strategi

jangka panjang yang bersifat kolaboratif. Hal tersebut semakin menegaskan pentingnya dukungan dari institusi dan kebijakan sekolah dalam menggabungkan elemen digitalisasi dalam rencana pembelajaran yang berkelanjutan. Secara keseluruhan, program ini tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan keterampilan teknologi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya nilai-nilai etika dalam segala tindakan digital. Kegiatan ini juga menciptakan kesempatan bagi sekolah untuk menciptakan model pembelajaran yang berbasis teknologi yang adaptif, inklusif, serta berfokus pada pengembangan karakter dan kemampuan lunak di abad ke-21. Ke depannya, disarankan untuk melanjutkan program ini dengan pelatihan lanjutan, pengembangan modul pembelajaran berbasis digital, serta peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah. Kerjasama dengan pihak luar, seperti universitas dan lembaga teknologi, juga dapat memperkuat program ini.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-sebesarnya kepada SMP Negeri 2 Temanggung, SMA Muhammadiyah 1 Surakarta dan MA NU Al Ma'ruf Kudus atas dukungan dan partisipasinya dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kontribusi yang diberikan, terutama dalam pendampingan dan penerapan teknologi, sangat membantu dalam meningkatkan kualitas dan produktivitas usaha kami. Semoga kerja sama ini terus terjalin dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi UMKM dan masyarakat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andini, D. R., Yuniarti, N. F., & Annur, S. (2023). *The Role of Technology in Industry 5.0 Revolution in Bridging Educational Gaps*. Proceeding of International Conference on Education and Sharia. [https://doi.org/10.62097/ices.v124.102Proceedings\\_UAS](https://doi.org/10.62097/ices.v124.102Proceedings_UAS).
- Anurogo, D., La Ramba, H., Putri, N. D., & Putri, U. M. P. (2023). *Digital Literacy 5.0 to Enhance Multicultural Education*. Multicultural Islamic Education Review, 1(2), 109–179. <https://doi.org/10.23917/mier.v1i2.3414UMS Journals>.
- Bawaneh, A. K., et al. (2022). Digital Citizenship and Awareness in Smart Learning Environments. *Education and Information Technologies*, 27(1), 301–318.
- Burton, E., Goldsmith, J., Koenig, S., Kuipers, B., Mattei, N., & Walsh, T. (2017). Ethical Considerations in Artificial Intelligence Courses. *arXiv preprint arXiv:1701.07769*. <https://arxiv.org/abs/1701.07769>.

- Cortinovis, R., Goyal, D., & Capretz, L. F. (2023). Integrating Traditional CS Class Activities with Computing for Social Good, Ethics, and Communication and Leadership Skills. *arXiv preprint arXiv:2312.03924*. <https://arxiv.org/abs/2312.03924>.
- Khairunisa, W., & Sundawa, D. (2023). The Urgency of Digital Literacy in Developing Character Education. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Karakter*.
- Khairunisa, W., & Sundawa, D. (2023). *The Urgency of Digital Literacy in Developing Character Education for Youth in Society 5.0*. International Seminar Proceedings. <https://doi.org/10.36563/proceeding.v5i0.107conference.unita.ac.id>.
- Mahmud, M. R., & Ekawati, D. (2023). *The Relationship Between Digital Literacy and The Competency of Prospective Teacher Students in The Society 5.0 Era*. PrimaryEdu: Journal of Primary Education, 7(1). <https://doi.org/10.22460/pej.v7i1.3687E-Journal STKIP Siliwangi+1E-Journal STKIP Siliwangi+1>.
- Nadifa, M., & Ambarwati, R. D. (2023). *Islamic School with Digital Culture in Era Society 5.0*. Cahaya Pendidikan, 9(2). <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnalcahayapendidikan/article/view/5857Unrika%20Journal>.
- Nurjanah, D. S., Masithoh, U. D., & Zulfaidah, R. A. (2023). *Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan di Era Revolusi Society 5.0 Termasuk Pemanfaatan ICT pada Pendidikan*. Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar, 3(1). <https://doi.org/10.22437/jtpd.v3i1.40516Online%20Journal%20Universitas%20Jambi>.
- Pramusinta, Y., & Ummah, A. N. R. (2023). Peningkatan Kreativitas Guru Sekolah Dasar melalui Pelatihan Pembuatan E-book. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 6(1), 27–36. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v6i1.18757>.
- Prihatmojo, A. (2022). Penguatan Literasi Digital Siswa Berbasis Nilai Budaya. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 90–105.
- Prihatmojo, A., Ruchiyat, M. G., Marwan, B., & Kisworo, T. W. (2023). *The Urgency of Digital Literacy Based on Character Education in Learning Society 5.0*. International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education, 6(1). <https://doi.org/10.33830/ijtaese.v6i1.1674jurnal-fkip.ut.ac.id>.
- Rahardjo, T. (2021). *Etika Digital dalam Pendidikan Abad 21*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rizvic, S., Boskovic, D., Okanovic, V., Sljivo, S., & Zukic, M. (2020). Interactive Digital Storytelling: Bringing Cultural Heritage in a Classroom. *arXiv preprint arXiv:2011.03675*. <https://arxiv.org/abs/2011.03675>.
- Sandra, J., & Yuliawan, Y. (2022). *The Importance of Digital Literacy for Society 5.0: A Phenomenological Approach*. Technium Social Sciences Journal, 28(1), 849–859. <https://www.techniumscience.com.pluscommunication.eu/index.php/socialsciences/article/view/5952techniumscience.com.pluscommunication.eu>.
- Setiawardani, W., Robandi, B., & Djohar, A. (2023). *Critical Pedagogy in the Era of the Industrial Revolution 4.0 to Improve Digital Literacy Students Welcoming Society 5.0 in Indonesia*. PrimaryEdu: Journal of Primary Education, 5(1).

- [https://doi.org/10.22460/pej.v5i1.2073E-Journal\\_STKIP\\_Siliwangi+1E-Journal\\_STKIP\\_Siliwangi+1](https://doi.org/10.22460/pej.v5i1.2073E-Journal_STKIP_Siliwangi+1E-Journal_STKIP_Siliwangi+1).
- Simonigar, J., Valentino Rotty, G., & Setijadi, N. N. (2023). Membangun Masyarakat 5.0 di Era Digital Melalui Pendidikan dan Komunikasi Berkelanjutan. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 4(3), 1665–1676. <https://doi.org/10.36312/jcm.v4i3.2448>.
- Sugiarto, S., & Farid, F. (2023). *Digital Citizenship Education: Shaping Digital Ethics in Society 5.0*. Universal Journal of Educational Research, 9(4), 1010-1017. <https://www.hrpublishing.org/download/20210430/UJER7-19522741.pdf>.
- Sumanto, N. L., & Sembiring, A. (2023). Pelatihan Berpikir Desain dan Teknologi Digital dalam Implementasi Merdeka Belajar di SDN 105300 Deli Tua Sumatera Utara. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 2(1). <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jpu/article/view/8584>.
- Suryani, E., & Wulandari, F. (2022). Digital Ethics Education for Youth in the Era of Society 5.0. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 5(2), 45–55.
- Susilo, D. (2025). Digitalisasi Kampus di Era Society 5.0: Keseimbangan Teknologi dan Nilai-Nilai Humanis dalam Pendidikan Tinggi. *SEVIMA*. <https://sevima.com/digitalisasi-kampus-di-era-society-5-0-keseimbangan-teknologi-dan-nilai-nilai-humanis-dalam-pendidikan-tinggi/>.
- Syifa, F. F., Furqon, M., & Setiawan, B. (2023). Pembelajaran Berbasis Digital di Era Revolusi Industri 5.0. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(1). <https://doi.org/10.61104/alz.v3i1.856>.
- UNESCO. (2021). *Digital Citizenship Education: Guiding Principles*. Paris: UNESCO Publishing.
- Wardoyo, S., Ihsani, I., Pratiwi, A. N., Iman, D. F., & Nabila, S. R. (2023). Peran Transformasi Digital dalam Pengembangan Kompetensi Sumber Daya Manusia di SMK. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 10(2). <https://doi.org/10.24036/jtev.v10i2.131955>.
- Zuraini, Z., Nofriati, E., Hayati, R., & Zulhelmi, Z. (2023). Pelatihan Literasi Digital untuk Membangun Kreativitas dalam Pembelajaran terhadap Guru-Guru di MTsS Nurul Qur'an di Era Society 5.0. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i5.35531>.