

## TRANSFORMASI PEMBELAJARAN DI ERA SOCIETY 5.0: TANTANGAN DAN STRATEGI GURU

**Hubbil Khair**

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Darul Ulum Kotabaru, Indonesia  
[hubbilkhair@gmail.com](mailto:hubbilkhair@gmail.com)

### **Abstract**

*This study aims to analyze the transformation of learning in the Society 5.0 era by highlighting the challenges faced by teachers and identifying strategies to improve the quality of education. The Society 5.0 era is characterized by the integration of technologies such as Artificial Intelligence, big data, and the Internet of Things, which are oriented toward human-centered development. In the educational context, this transformation requires innovative learning approaches that focus not only on knowledge transfer but also on the development of 21st-century skills. This research employs a qualitative approach using a literature study method. Data were collected from various sources, including scientific journals, books, and relevant research reports, and analyzed using content analysis techniques. The findings indicate that teachers face several challenges, including low digital literacy, limited infrastructure, changing characteristics of students, and high administrative workloads. To address these challenges, several strategies are needed, such as enhancing teachers' digital competencies, implementing innovative learning models, strengthening character education, and fostering collaboration and adaptability. In conclusion, learning transformation in the Society 5.0 era requires teachers to be well-prepared in integrating technology with appropriate pedagogical approaches in order to create effective, innovative, and character-oriented learning environments.*

**Keywords:** *Society 5.0, learning transformation, digital competence, teacher strategies, education*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis transformasi pembelajaran di era *Society 5.0* dengan menyoroti tantangan yang dihadapi guru serta strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Era *Society 5.0* ditandai dengan integrasi teknologi seperti kecerdasan buatan, big data, dan Internet of Things yang berorientasi pada kehidupan manusia. Dalam konteks pendidikan, perubahan ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kompetensi abad ke-21. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi literatur. Data diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, buku, dan laporan penelitian yang relevan, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menghadapi berbagai tantangan, antara lain rendahnya literasi digital, keterbatasan sarana dan prasarana, perubahan karakteristik peserta didik, serta beban administratif yang tinggi. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan strategi seperti peningkatan kompetensi digital guru, penerapan pembelajaran inovatif, penguatan pendidikan karakter, serta kolaborasi dan kemampuan adaptasi terhadap perubahan. Dengan demikian, transformasi pembelajaran di era *Society 5.0* menuntut kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan pendekatan pedagogis yang tepat, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan berorientasi pada pengembangan karakter peserta didik.

**Kata kunci:** *Society 5.0, transformasi pembelajaran, kompetensi digital, strategi guru, pendidikan*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Revolusi digital yang berlangsung secara masif telah mengubah cara manusia memperoleh, mengelola, dan mendistribusikan informasi. Era *Society 5.0* yang diperkenalkan oleh Jepang menjadi tonggak penting dalam peradaban manusia modern, di mana integrasi antara kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), *big data*, dan *Internet of Things* (IoT) diarahkan untuk menciptakan kehidupan yang lebih sejahtera, efisien, dan berpusat pada manusia (*human-centered society*).

Dalam konteks pendidikan, kehadiran era *Society 5.0* menuntut adanya transformasi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kompetensi abad ke-21. Peserta didik diharapkan mampu memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif, serta memiliki literasi digital yang baik. Oleh karena itu, sistem pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman agar tetap relevan dan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing global.

Transformasi pembelajaran menjadi suatu keharusan agar mampu menjawab tantangan tersebut. Dalam hal ini, peran guru mengalami pergeseran yang cukup signifikan. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan (*teacher-centered learning*), melainkan sebagai fasilitator, mediator, dan motivator dalam proses pembelajaran (*student-centered learning*). Guru dituntut untuk mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, inovatif, dan berbasis teknologi, sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif dan mandiri.

Lebih dari itu, guru juga dituntut untuk memiliki kompetensi digital yang memadai. Kompetensi tersebut tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan dalam memilih, mengelola, dan mengevaluasi sumber belajar digital secara efektif. Selain itu, guru perlu memiliki kemampuan pedagogik yang adaptif agar dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran secara tepat guna dan bermakna. Dengan demikian, teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa transformasi pembelajaran di era *Society 5.0* masih menghadapi berbagai tantangan. Masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Keterbatasan infrastruktur, seperti akses internet yang belum merata dan kurangnya perangkat pendukung, menjadi salah satu hambatan utama. Selain itu, kurangnya pelatihan yang berkelanjutan serta rendahnya literasi digital di kalangan guru turut memperlambat proses adaptasi terhadap perkembangan teknologi.

Di sisi lain, karakteristik peserta didik pada era digital juga mengalami perubahan yang cukup signifikan. Generasi saat ini dikenal sebagai generasi digital (*digital natives*) yang sangat akrab dengan teknologi. Mereka cenderung lebih menyukai pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk

mampu merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

Selain berbagai tantangan tersebut, era *Society 5.0* juga membuka peluang besar dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan akses yang lebih luas terhadap berbagai sumber belajar, baik melalui platform *e-learning*, aplikasi pendidikan, maupun media sosial. Pembelajaran tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu, melainkan dapat dilakukan secara fleksibel dan kolaboratif. Hal ini memberikan kesempatan bagi guru dan peserta didik untuk mengembangkan potensi diri secara maksimal.

Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat dalam menghadapi transformasi pembelajaran di era *Society 5.0*. Guru perlu terus meningkatkan kompetensi profesionalnya melalui pelatihan, workshop, dan pengembangan diri secara berkelanjutan. Selain itu, penerapan model pembelajaran inovatif seperti *blended learning*, *project-based learning*, dan *flipped classroom* dapat menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Tidak kalah penting, integrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran juga harus tetap menjadi prioritas agar peserta didik tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki moral dan etika yang baik.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam tantangan yang dihadapi guru dalam era *Society 5.0*, serta mengidentifikasi strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pendidikan yang adaptif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan zaman, serta menjadi referensi bagi para pendidik dalam menghadapi dinamika perubahan di era digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi literatur. Data diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, buku, dan laporan penelitian yang relevan dengan topik transformasi pembelajaran di era *Society 5.0*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan penelusuran pustaka. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang berkaitan dengan tantangan dan strategi guru dalam menghadapi transformasi pembelajaran.

## **PEMBAHASAN**

### **A. Konsep *Society 5.0* dalam Pendidikan**

*Society 5.0* merupakan konsep masyarakat berbasis teknologi yang berpusat pada manusia (*human-centered society*), yang pertama kali diperkenalkan oleh Jepang sebagai respons terhadap perkembangan Revolusi Industri 4.0. Konsep ini menekankan keseimbangan antara kemajuan teknologi dengan nilai-nilai kemanusiaan, di mana teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas hidup manusia secara menyeluruh.

Dalam konteks pendidikan, *Society 5.0* membawa paradigma baru yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Teknologi seperti kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), *big data*, dan *Internet of Things* (IoT) dimanfaatkan untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih adaptif, personal, dan inklusif. Pembelajaran tidak lagi bersifat seragam, melainkan disesuaikan dengan kebutuhan, minat, serta potensi masing-masing peserta didik.

Pembelajaran di era ini menuntut integrasi yang kuat antara teknologi digital dengan pendekatan pedagogis yang inovatif. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi (*teacher-centered*), tetapi bertransformasi menjadi fasilitator, motivator, sekaligus pembimbing dalam proses pembelajaran (*student-centered learning*). Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kompetensi digital yang memadai, kreatif dalam merancang pembelajaran, serta mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam setiap kegiatan belajar.

Pemanfaatan berbagai platform digital menjadi hal yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran, seperti *e-learning*, multimedia interaktif, *learning management system* (LMS), serta aplikasi pembelajaran berbasis AI. Teknologi ini memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara fleksibel tanpa batas ruang dan waktu, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, penggunaan analisis data dalam pendidikan juga membantu guru dalam memantau perkembangan belajar peserta didik secara lebih akurat dan berkelanjutan.

Lebih jauh lagi, *Society 5.0* dalam pendidikan juga menekankan pentingnya pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), kolaborasi (*collaboration*), dan komunikasi (*communication*). Peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai pengetahuan, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata serta memiliki kepekaan sosial dan moral yang tinggi.

Namun demikian, penerapan konsep *Society 5.0* dalam pendidikan tidak boleh mengabaikan aspek nilai dan karakter. Teknologi harus tetap diarahkan untuk memperkuat nilai-nilai kemanusiaan, seperti empati, etika, tanggung jawab, dan spiritualitas. Dalam konteks pendidikan Islam, misalnya, integrasi teknologi harus sejalan dengan pembentukan akhlak mulia, sehingga menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepribadian yang berakhlak karimah.

Dengan demikian, *Society 5.0* dalam pendidikan bukan sekadar transformasi digital, melainkan transformasi menyeluruh yang mengintegrasikan teknologi, nilai kemanusiaan, dan pembentukan karakter untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih maju, berdaya saing, dan tetap berlandaskan pada nilai-nilai luhur.

## **B. Tantangan Guru di Era Society 5.0**

### **1. Rendahnya Literasi Digital**

Rendahnya literasi digital masih menjadi tantangan utama yang dihadapi oleh sebagian guru dalam menghadapi era *Society 5.0*. Literasi digital tidak hanya mencakup

kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga meliputi kemampuan memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara kritis dan bijak.

Banyak guru yang masih berada pada tahap penggunaan teknologi secara sederhana, seperti hanya menggunakan perangkat digital untuk presentasi atau komunikasi dasar. Padahal, tuntutan pembelajaran di era ini mengharuskan guru mampu mengintegrasikan teknologi secara lebih kompleks, seperti memanfaatkan platform *Learning Management System* (LMS), membuat media pembelajaran interaktif, hingga menggunakan aplikasi berbasis kecerdasan buatan untuk mendukung proses evaluasi dan personalisasi pembelajaran.

Selain itu, rendahnya literasi digital juga berdampak pada kurang optimalnya pemanfaatan sumber belajar digital yang sangat melimpah di internet. Guru yang tidak memiliki kemampuan literasi digital yang baik cenderung kesulitan dalam memilah informasi yang valid dan relevan, sehingga berpotensi menyajikan materi yang kurang akurat. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan berkelanjutan menjadi kebutuhan mendesak dalam menghadapi era *Society 5.0*.

## 2. Keterbatasan Sarana dan Prasarana

Keterbatasan sarana dan prasarana merupakan tantangan nyata yang masih dihadapi dalam implementasi pendidikan berbasis teknologi, terutama di daerah terpencil atau dengan akses terbatas. Infrastruktur seperti jaringan internet yang stabil, ketersediaan perangkat komputer atau gawai, serta akses terhadap platform pembelajaran digital belum merata di seluruh wilayah.

Kondisi ini menyebabkan terjadinya kesenjangan digital (*digital divide*) antara sekolah di perkotaan dan di daerah, yang pada akhirnya berdampak pada ketimpangan kualitas pendidikan. Guru yang memiliki kompetensi digital tinggi pun akan mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi jika tidak didukung oleh fasilitas yang memadai.

Selain itu, keterbatasan anggaran pendidikan juga menjadi faktor penghambat dalam pengadaan sarana prasarana yang sesuai dengan tuntutan era *Society 5.0*. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat dalam menyediakan infrastruktur pendidikan yang memadai. Alternatif solusi seperti pemanfaatan teknologi sederhana, pembelajaran berbasis *offline digital*, serta penggunaan media lokal dapat menjadi strategi adaptif dalam mengatasi keterbatasan tersebut.

## 3. Perubahan Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik di era *Society 5.0* dikenal sebagai generasi digital (*digital natives*) yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi. Mereka memiliki akses yang luas terhadap informasi, terbiasa dengan kecepatan, serta cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan tidak monoton.

Perubahan karakteristik ini menuntut guru untuk mampu menyesuaikan pendekatan pembelajaran agar tetap relevan dan menarik bagi peserta didik. Metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah (*teacher-centered*) sudah tidak lagi efektif dalam membangun keterlibatan belajar siswa. Sebaliknya, pendekatan yang berbasis *student-centered learning*, kolaboratif, dan berbasis proyek (*project-based learning*) menjadi lebih sesuai untuk diterapkan.

Di sisi lain, kemudahan akses informasi juga membawa tantangan tersendiri, seperti menurunnya kemampuan berpikir kritis, ketergantungan pada teknologi, serta potensi penyalahgunaan media digital. Oleh karena itu, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing dalam membangun literasi digital, karakter, dan etika peserta didik dalam menggunakan teknologi secara bijak.

#### 4. Beban Administratif Guru

Beban administratif yang tinggi masih menjadi salah satu kendala yang menghambat optimalisasi peran guru dalam pembelajaran. Tugas-tugas seperti penyusunan perangkat pembelajaran, pengisian laporan, penilaian administrasi, hingga berbagai dokumen birokrasi seringkali menyita waktu dan energi guru.

Akibatnya, guru memiliki keterbatasan waktu untuk mengembangkan inovasi pembelajaran, melakukan refleksi terhadap proses belajar, serta meningkatkan kompetensi diri, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan. Hal ini tentu bertentangan dengan tuntutan era *Society 5.0* yang mengharuskan guru untuk terus beradaptasi dan berinovasi.

Selain itu, beban administratif yang berlebihan juga dapat berdampak pada menurunnya kualitas interaksi antara guru dan peserta didik. Guru menjadi lebih fokus pada penyelesaian tugas administratif dibandingkan pada proses pembelajaran yang bermakna.

Untuk mengatasi hal ini, diperlukan kebijakan yang mendukung penyederhanaan administrasi pendidikan, serta pemanfaatan sistem digital untuk mengotomatisasi pekerjaan administratif. Dengan demikian, guru dapat lebih fokus pada tugas utamanya sebagai pendidik, yaitu membimbing, menginspirasi, dan menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan relevan dengan perkembangan zaman.

### C. Strategi Guru dalam Menghadapi Transformasi Pembelajaran

#### 1. Peningkatan Kompetensi Digital

Peningkatan kompetensi digital merupakan langkah strategis yang harus dilakukan oleh guru agar mampu beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran di era *Society 5.0*. Kompetensi ini tidak hanya terbatas pada kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup keterampilan dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis digital secara efektif dan inovatif.

Guru perlu secara aktif mengikuti berbagai pelatihan, workshop, seminar, maupun kursus daring (*online courses*) yang berkaitan dengan teknologi pendidikan. Selain itu, guru juga dituntut untuk memiliki sikap *lifelong learning*, yaitu kemauan untuk terus belajar dan mengembangkan diri seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi.

Pemanfaatan platform digital seperti *Learning Management System (LMS)*, aplikasi pembelajaran interaktif, serta penggunaan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dalam proses evaluasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Guru yang memiliki kompetensi digital yang baik akan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efisien, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

## 2. Penerapan Pembelajaran Inovatif

Dalam menghadapi karakteristik peserta didik yang dinamis, guru perlu menerapkan model-model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Pendekatan pembelajaran tidak lagi bersifat konvensional, melainkan harus mengedepankan kreativitas, interaktivitas, dan pengalaman belajar yang bermakna.

Model pembelajaran seperti *blended learning* (pembelajaran campuran antara tatap muka dan daring), *flipped classroom* (kelas terbalik yang menekankan pembelajaran mandiri sebelum diskusi di kelas), serta *project-based learning* (pembelajaran berbasis proyek) dapat menjadi alternatif yang efektif. Model-model ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif, mandiri, serta mampu bekerja sama dalam menyelesaikan masalah nyata.

Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan media digital seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, dan gamifikasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses yang membangun keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

## 3. Penguatan Pendidikan Karakter

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, penguatan pendidikan karakter menjadi aspek yang tidak boleh diabaikan. Teknologi yang berkembang tanpa diimbangi dengan nilai-nilai moral dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti penyalahgunaan informasi, menurunnya etika komunikasi, serta lemahnya tanggung jawab sosial.

Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik, seperti disiplin, tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, serta etika dalam menggunakan teknologi (*digital ethics*). Pendidikan karakter tidak hanya diajarkan secara teoritis, tetapi juga harus diintegrasikan dalam setiap proses pembelajaran dan menjadi teladan dalam perilaku guru sehari-hari.

Dalam konteks pendidikan Islam, penguatan karakter juga mencakup pembentukan akhlak mulia (*akhlakul karimah*), seperti sikap amanah, tawadhu, dan

kepedulian sosial. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepribadian yang luhur dan mampu menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

#### 4. Kolaborasi dan Adaptasi

Kolaborasi dan kemampuan beradaptasi merupakan kunci utama bagi guru dalam menghadapi perubahan yang cepat di era *Society 5.0*. Guru tidak dapat bekerja secara individual, melainkan perlu membangun kerja sama dengan berbagai pihak, seperti sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, serta komunitas pendidikan lainnya.

Melalui kolaborasi, guru dapat saling berbagi pengalaman, pengetahuan, dan praktik terbaik (*best practices*) dalam pembelajaran. Forum diskusi, komunitas belajar, serta jaringan profesional menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara kolektif.

Selain itu, kemampuan adaptasi juga sangat penting mengingat perubahan teknologi dan kebijakan pendidikan yang berlangsung secara dinamis. Guru dituntut untuk bersikap terbuka terhadap perubahan, fleksibel dalam menghadapi tantangan, serta mampu menemukan solusi kreatif dalam berbagai situasi.

Dengan mengembangkan sikap kolaboratif dan adaptif, guru akan lebih siap dalam menghadapi transformasi pendidikan, serta mampu menciptakan pembelajaran yang relevan, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

## **KESIMPULAN**

Transformasi pembelajaran di era *Society 5.0* merupakan suatu keniscayaan yang harus dihadapi oleh dunia pendidikan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Era ini menuntut perubahan paradigma pembelajaran dari yang bersifat konvensional menuju pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Namun, dalam implementasinya, guru masih menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya literasi digital, keterbatasan sarana dan prasarana, perubahan karakteristik peserta didik, serta beban administratif yang tinggi. Tantangan-tantangan tersebut menunjukkan bahwa transformasi pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan teknologi, tetapi juga kesiapan sumber daya manusia dan sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang komprehensif untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut. Peningkatan kompetensi digital guru, penerapan model pembelajaran inovatif, penguatan pendidikan karakter, serta pengembangan kolaborasi dan kemampuan adaptasi menjadi langkah penting dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Dengan demikian, keberhasilan transformasi pembelajaran di era *Society 5.0* sangat bergantung pada kesiapan dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai pedagogis dan karakter, sehingga mampu menghasilkan generasi yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki moral, etika, dan daya saing global.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2022). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan: LPPPI.
- Kemendikbud. (2023). *Kebijakan Transformasi Pendidikan Digital di Indonesia*. Jakarta.
- Lase, D. (2022). Education and Industrial Revolution 4.0. *Jurnal Pendidikan*, 3(1).
- Rahmawati, Y. (2023). Transformasi Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2).
- Sari, N. (2024). Society 5.0 dan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Modern*, 18(1).
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2020). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- UNESCO. (2023). *Digital Transformation in Education*.
- World Economic Forum. (2022). *The Future of Jobs Report*.