

PEMBELAJARAN MATA KULIAH UMUM BAHASA INDONESIA BERBASIS LITERASI DIGITAL PADA ERA SOCIETY 5.0

Leni Salindri¹, Ida Zulaeha², Wagiran³ (10 pt)

¹SMP Negeri 1 Tirta

^{2,3}Universitas Negeri Semarang

Article Info

Article history:

Received 18 Desember, 2024

Revised 26 Agustus, 2024

Accepted 01 Oktober 2024

Keywords:

Era society 5.0

Etika digital

Kecakapan 6C

Literasi digital

ABSTRAK

Akselerasi teknologi dan informasi saat ini menuntut semua lini penyelenggara pendidikan termasuk perguruan tinggi untuk peduli terhadap tuntutan kompetensi. Peran perguruan tinggi mempunyai tanggung jawab penting untuk menghasilkan lulusan yang kompeten melalui pembelajaran yang dilakukan. Metode yang digunakan dalam pembuatan artikel ini adalah kajian pustaka. Kajian pustaka ini dilakukan dengan membaca beberapa literatur yang berhubungan dengan topik yang dibahas. Teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam menghadapi era revolusi 4.0 dan akan menuju era society 5.0 diperlukan peran pendidikan khususnya perguruan tinggi. Peran perguruan tinggi yakni menyiapkan lulusan agar memiliki kecakapan 6C yang meliputi character (karakter), citizenship (kewarganegaraan), critical thinking (berpikir kritis), creativity (kreatif), collaboration (kolaborasi), dan communication (komunikasi). Dalam mewujudkan kecakapan 6C, dalam mata kuliah umum bahasa Indonesia, perguruan tinggi perlu memasukkan kecakapan literasi digital yang mencakup empat pilar, khususnya pilar etika digital.

ABSTRACT

The acceleration of technology and information currently requires all lines of education providers including universities to care about competency demands. The role of universities has an important responsibility to produce competent graduates through learning. The method used in making this article is a literature review. This literature review was conducted by reading several literatures related to the topic discussed. Data collection techniques by conducting a review study of books, literature, notes, and reports. The results of the study show that in facing the era of revolution 4.0 and heading towards the era of society 5.0, the role of education, especially universities, is needed. The role of universities is to prepare graduates to have 6C skills which include character, citizenship, critical thinking, creativity, collaboration, and communication. In realizing 6C skills, in general Indonesian language courses, universities need to include digital literacy skills that cover four pillars, especially the pillar of digital ethics

Corresponding Author:

Leni Salindri

SMP Negeri 1 Tirta

Jl. Raya Pacar Gg. Abdurrahman No.184, Pacar Barat, Pacar, Kec. Tirta, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah

Email: lenisalindri@students.unnes.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini sudah memasuki era digitalisasi dan membawa tantangan tersendiri masyarakat khususnya mahasiswa. Menurut survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang pada dilansir laman <https://apjii.or.id/> mengungkapkan penetrasi internet Indonesia meningkat. Jumlahnya mencapai 221.563.479 juta atau 79,5% pada 2024. Data menunjukkan bahwa perilaku pengguna internet di Indonesia terus berkembang. Menurut laporan We Are Social, pada Januari 2024 ada 185 juta individu pengguna internet di Indonesia, setara 66,5% dari total populasi nasional yang berjumlah 278,7 juta orang.

Akselerasi teknologi dan informasi ini tentu menuntut semua lini penyelenggara pendidikan untuk peduli terhadap tuntutan kompetensi. Dalam upaya mengembangkan SDM yang memiliki daya saing dan daya sanding yang tinggi tidak dapat terlepas dengan pendidikan Azra dalam Hamsa (2008). Pendidikan menjadi salah satu aspek keberhasilan atau perkembangan sumber daya manusia pada suatu negara. Pendidikan harus seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa prinsip pendidikan “Trikon”, yaitu Kontinyu, Konvergen, serta Konsentris bermakna bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang berkelanjutan sepanjang hayat, memadukan antara ilmu pengetahuan yang bersumber dari dalam dan luar negeri dengan kelembutan budi pekerti yang bersumber dari budaya nasional Indonesia.

Peran pendidikan termasuk perguruan tinggi. Sebagai lembaga pendidikan, perguruan tinggi (PT) mempunyai tanggung jawab penting untuk menghasilkan lulusan yang kompeten (Arsanti, 2021). Untuk itu, perguruan tinggi harus membekali mahasiswa dengan kompetensi 6C dan keterampilan digital yang sesuai dengan era society 5.0.

Peran pendidikan yang diajarkan di perguruan tinggi memiliki dampak besar dalam hal pembentukan karakter mahasiswa. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan (PP SNP) yang merupakan mandat dan turunan dari Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) dan ketentuan Pasal 35 ayat (3) Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi menyatakan bahwa kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat mata kuliah Agama, Pancasila, Kewarganegaraan, dan bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa negara menghendaki agar mata kuliah umum bahasa Indonesia dilaksanakan dan wajib dimuat dalam kurikulum perguruan tinggi.

Setiap mata kuliah yang diajarkan memiliki rencana pembelajaran semester. Dalam RPS mata kuliah bahasa Indonesia Universitas Negeri Semarang, apaian pembelajaran meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ketiga aspek tersebut sesuai dengan perkembangan teknologi. Pada aspek keterampilan ditekankan pada terampil menggunakan bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi dalam mengolah, menalar, dan menyajikan informasi melalui penulisan karya ilmiah dalam catur tunggal keterampilan berbahasa.

Dari pentingnya kompetensi literasi digital yang perlu dimiliki mahasiswa, maka penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji lebih dalam mengenai pembelajaran mata kuliah umum bahasa Indonesia berbasis literasi digital pada era society 5.0.

Adapun penelitian yang pernah dilakukan terkait peran perguruan tinggi dalam menghadapi era society 5.0 dilakukan oleh Setiawan, et al. (2020) bahwa perguruan tinggi harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan tren dalam menghadapi era society 5.0. Penelitian ini juga relevan dengan penelitian Fitriarti (2019) yang berkaitan dengan urgensi literasi digital untuk menangkal informasi hoaks. Dengan adanya literasi digital maka diharapkan mahasiswa dapat berbagi informasi dan selektif dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Perguruan tinggi menjadi tempat yang strategis bagi pembentukan karakter mahasiswa. Melalui penelitian Wulansari, et al (2023) disimpulkan Implementasi pendidikan karakter perlu dilakukan perguruan tinggi guna mempersiapkan tantangan global dan daya saing bangsa.

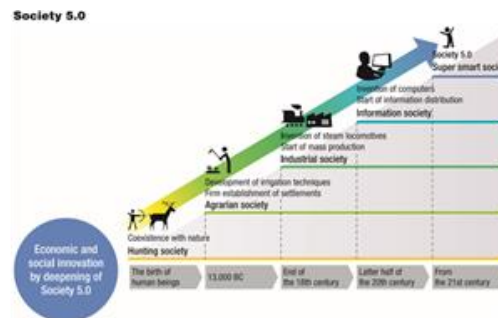
2. METODE PENELITIAN (10 PT)

Metode yang digunakan dalam pembuatan artikel ini adalah kajian pustaka. Kajian pustaka ini dilakukan dengan membaca beberapa literatur yang berhubungan dengan topik yang dibahas. Purwanto (2008) menjelaskan bahwa penelitian kepustakaan dilakukan dengan menggunakan atau memanfaatkan kajian yang berhubungan. Nazir (2003) mengatakan kajian pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Data yang digunakan yaitu sumber sekunder (Mestika, 2008). Artikel kajian pustaka ini menguraikan tentang teori, temuan, dan bahan penelitian lain yang relevean dengan topik yang dibahas berdasarkan bahan acuan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN (10 PT)

3.1 Era society 5.0

Era society 5.0 diperkenalkan oleh pemerintah Jepang pada tahun 2019 (Arsanti, 2021). Era ini mencerminkan tahap perubahan dalam masyarakat berdasarkan peran teknologi. Tingkatan era society 5.0 digambarkan sebagai berikut.



Sumber: <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/society-5-0/>

Berdasarkan gambar di atas tampak bahwa era society 5.0 merupakan penyempurnaan society 4.0 yaitu sebuah konsep yang dikembangkan demi terbentuknya masyarakat super smart yang memiliki pola perilaku mengoptimalkan pemanfaatan internet of things, big data, dan artificial intelligence sebagai solusi untuk kehidupan masyarakat yang lebih baik.

Tantangan untuk menghadapi era society 5.0 harus ditindaklanjuti. Untuk itu, perguruan tinggi harus berkontribusi dalam menyiapkan mahasiswa dalam menghadapi era society 5.0. Dengan harapan dapat menciptakan generasi unggul sebagaimana tuntutan kompetensi yang harus dimiliki oleh seseorang di masa depan.

Menurut Handayani (2020) kompetensi masa depan tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir jernih dan kritis, kemampuan mempertimbangkan segi moral suatu permasalahan, memiliki kecerdasan sesuai dengan bakat dan minatnya, memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan, kemampuan menjadi warga negara yang bertanggung jawab, memiliki kesiapan untuk bekerja, kemampuan mencoba untuk mengerti dan toleran terhadap pandangan yang berbeda, kemampuan hidup dalam masyarakat yang mengglobal, memiliki minat luas dalam kehidupan.

Dalam menghadapi era society 5.0 perguruan tinggi harus membekali mahasiswa dengan kompetensi abad 21 yakni 6C agar mahasiswa menjadi lulusan yang kompeten dan menjadi SDM unggul. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2021 tentang Pendidikan Tinggi, mahasiswa adalah peserta didik pada jenjang pendidikan tinggi. Mahasiswa mempunyai peranan sebagai a) agent of change, b) agent of development, dan c) agent of modernization. Sebagai agent of modernizations, mahasiswa harus mempertahankan identitas bangsa di tengah zaman yang sudah berubah menjadi lebih modern. Mahasiswa harus bertindak bijak agar tidak mudah terkena dampak negatif dari arus globalisasi.

Dikutip dari laman <https://siklopediberkat.harianberkat.com/> bahwa karakter dan kewarganegaraan menjadi landasan atau nilai penting dari kecakapan abad 21 yang harus dimiliki mahasiswa sehingga kecakapan abad 21 dari 4C menjadi 6C yaitu character (karakter), citizenship (kewarganegaraan), critical thinking (berpikir kritis), creativity (kreatif), collaboration (kolaborasi), dan communication (komunikasi). Penambahan 2C ini diharapkan dapat menjadikan lulusan perguruan tinggi tidak hanya kompeten secara akademik, tetapi juga berkarakter positif.

3.2 Literasi Digital

Kurikulum pendidikan tinggi merupakan misi organisasi dan harus terus dimutakhirkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagaimana tertuang dalam capaian pembelajaran.

Perguruan tinggi sebagai penghasil sumber daya manusia yang terlatih perlu mengukur lulusannya apakah mempunyai "keterampilan" yang sesuai dengan "kompetensi" (learning outcome) yang dirumuskan dalam jenjang kualifikasi KKNI.

Capaian pembelajaran mata kuliah umum bahasa Indonesia terdiri atas empat aspek. Secara rinci capaian pembelajaran dapat dilihat dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
 berdasarkan RPS mata kuliah bahasa Indonesia Universitas Negeri Semarang

Aspek	Capaian Pembelajaran Lulusan
Sikap	a. Mensyukuri anugerah Tuhan akan keberadaan bahasa Indonesia untuk menanamkan kebanggaan terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa Negara dan bahasa nasional, cinta tanah air, jiwa nasionalisme, dan tanggung jawab pada negara dan bangsa. b. Menginternalisasi sikap apresiatif dan peduli dalam pelestarian lingkungan hidup, seni, dan nilai-nilai sosial budaya yang berkembang di masyarakat.
Pengetahuan	a. Memahami prinsip-prinsip atau kaidah penggunaan bahasa Indonesia dalam penulisan karya ilmiah. b. Menguasai penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam penulisan karya ilmiah.
Keterampilan	a. Terampil menggunakan bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi dalam mengolah, menalar, dan menyajikan informasi melalui penulisan karya ilmiah dalam catur tunggal keterampilan berbahasa. b. Terampil memanfaatkan teknologi informasi dan teknik komunikasi efektif secara lisan dan tulisan berdasarkan kaidah, tata cara dan etika digital untuk tujuan spesifik secara umum

Berdasarkan tabel tersebut, pembelajaran mata kuliah umum bahasa Indonesia sejalan dengan rumusan trigatra bangun bahasa yang digaungkan yaitu utamakan bahasa Indonesia; lestarikan bahasa daerah; kuasai bahasa asing. Mahasiswa juga dibekali rasa cinta tanah air yang diwujudkan dengan menggunakan bahasa Indonesia dalam komunikasi dan kolaborasi dan berupaya menjadikan lulusan yang memiliki kompetensi 6C untuk menghadapi era society 5.0. Kompetensi 6C dalam mata kuliah umum bahasa Indonesia dijawantahkan melalui tiga aspek CPMK yakni aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sejalan dengan kemajuan teknologi, aspek-aspek ini memerlukan kecakapan literasi digital.

Literasi adalah keterampilan dan kemampuan untuk memecahkan masalah dengan memberdayakan dan meningkatkan kemampuan berpikir yaitu mengkritisi, menganalisis, dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber dalam konteks multiliterasi, multikultural, dan multimedia melalui pemberdayaan multiintelegensi (Kusmiarti, 2019).

Literasi merupakan kecakapan hidup yang memungkinkan seseorang berfungsi secara optimal. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, digital berarti berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu. Secara etimologis, digital berasal dari bahasa Yunani yaitu digitus yang artinya jari-jemari tangan atau kaki manusia yang berjumlah 10. Syabaruddin (2022) menyatakan literasi digital merupakan perpaduan dari keterampilan teknologi, informasi dan komunikasi, berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, dan kesadaran sosial. Literasi digital sangat diperlukan dalam lingkungan akademis terkait penggunaan teknologi.

Menurut Paul Glister (Kemdikbud, 2017) literasi digital adalah kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer.

Menurut Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa, literasi digital berhubungan dengan kecakapan (life skill) karena tidak hanya melibatkan teknologi, melainkan meliputi kemampuan untuk belajar, berpikir kritis, kreatif, dan inovatif untuk menghasilkan kompetensi digital.

Literasi digital juga banyak menekankan pada kecakapan pengguna media digital dalam melakukan proses mediasi media digital yang dilakukan secara produktif (Kurnia, 2021). Seorang pengguna yang memiliki kecakapan literasi digital yang bagus tidak hanya mampu mengoperasikan alat, melainkan juga mampu bermedia digital dengan penuh tanggung jawab. Berdasarkan definisi di atas disimpulkan bahwa literasi digital adalah kecakapan berpikir dalam memanfaatkan media berteknologi.

Seri Modul Literasi Digital yang disusun atas kolaborasi Kominfo-Japelidi-Siberkreasi menunjukkan bahwa kompetensi literasi digital tidak hanya dilihat dari kecakapan menggunakan media digital (digital skills) saja, namun juga budaya menggunakan digital (digital culture), etis menggunakan media digital (digital ethics), dan aman menggunakan media digital (digital safety).

Kominfo, Siberkreasi & Deloitte (2020) menjabarkan digital skills, digital culture, digital ethics, dan digital safety sebagai berikut: Digital skills yaitu kemampuan untuk secara efektif, melakukan evaluasi, dan

juga membuat informasi dengan menggunakan berbagai teknologi digital. Digital culture merupakan hasil dari kreasi dan karya manusia yang berbasis pada teknologi internet. Biasanya, budaya digital ini mencerminkan manusia/ masyarakat dalam berinteraksi, berperilaku, berpikir, dan juga berkomunikasi di dunia digital. Digital ethics merupakan kemampuan seorang individu dalam menyadari, menyesuaikan diri, dan juga menerapkan etika digital atau netiquet saat berselancar di dunia digital. Etika digital ini harus dipegang teguh dalam proses berlangsungnya transformasi digital agar manfaat dan berkembangnya literasi digital tidak disalah artikan dan dapat bermanfaat dalam hal yang luas lagi. Digital safety merupakan upaya atau aktivitas yang bertujuan mengamankan kegiatan digital. Masing-masing kompetensi tersebut memiliki indikator. Secara umum area dan indikator kompetensi literasi digital terlihat dalam tabel 2 seperti berikut ini.

Tabel 2. Indikator Kompetensi Literasi Digital

<i>Digital Skills</i> (Cakap Bermedia Digital)	<i>Digital Culture</i> (Budaya Bermedia Digital)	<i>Digital Ethics</i> (Etis Bermedia Digital)	<i>Digital Safety</i> (Aman Bermedia Digital)
Pengetahuan Dasar Mengenai Lanskap Digital – Internet dan Dunia Maya	Pengetahuan dasar akan nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai landasan kecakapan digital dalam kehidupan berbudaya, berbangsa, dan bernegara	Etika Berinternet (Nettiquette)	Pengetahuan dasar mengenai fitur proteksi perangkat keras
Pengetahuan Dasar mengenai Mesin Pencarian Informasi, cara penggunaan dan pemilahan data	Digitalisasi Kebudayaan melalui pemanfaatan TIK	Pengetahuan mengenai informasi yang mengandung hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan, dan konten negatif lainnya	Pengetahuan dasar mengenai proteksi identitas digital dan data pribadi di platform digital
Pengetahuan Dasar mengenai Aplikasi Percakapan, dan Media Sosial	Pengetahuan dasar yang mendorong perilaku mencintai produk dalam negeri dan kegiatan produktif lainnya	Pengetahuan dasar berinteraksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital yang sesuai dengan kaidah etika digital dan peraturan yang berlaku	Pengetahuan dasar mengenai penipuan digital
Pengetahuan Dasar mengenai Aplikasi dompet digital, lokapasar (marketplace), dan transaksi digital	Digital Rights	Pengetahuan dasar berinteraksi dan bertransaksi secara elektronik di ruang digital sesuai dengan peraturan yang berlaku	Pengetahuan dasar mengenai rekam jejak digital di media (mengunduh dan mengunggah)
			Minor safety (catfishing)

Sumber: Kominfo, Siberkreasi & Deloitte (2020)

Mencermati area dan indikator literasi digital dalam tabel tersebut, terlihat bahwa literasi digital adalah subjek yang sangat kompleks dan multidimensi. Kusumastuti (2021) menyatakan bahwa media digital yang sangat berpotensi manipulative dan dapat mendorong perilaku tidak jujur seperti pelanggaran hak cipta (plagiarisme, pemalsuan, dll). Melalui media digital memungkinkan manusia terhubung dengan siapa saja dan kapan saja. Untuk itu, pembelajaran dalam mata kuliah umum bahasa Indonesia perlu menambahkan materi Digital Ethics (Etis Bermedia Digital). Etika digital dalam mata kuliah umum bahasa Indonesia diperlukan agar mahasiswa memiliki kesadaran, integritas, dan tanggung jawab dalam menggunakan media digital.

4. SIMPULAN (10 PT)

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam menghadapi era revolusi 4.0 dan akan menuju era society 5.0 diperlukan peran pendidikan khususnya perguruan tinggi. Peran perguruan tinggi yakni menyiapkan lulusan agar memiliki kecakapan 6C yang meliputi character (karakter), citizenship (kewarganegaraan), critical thinking (berpikir kritis), creativity (kreatif), collaboration (kolaborasi), dan communication (komunikasi). Dalam mewujudkan kecakapan 6C, dalam mata kuliah umum bahasa Indonesia, perguruan tinggi perlu memasukkan kecakapan literasi digital yang mencakup empat pilar, khususnya pilar etika digital.

UCAPAN TERIMA KASIH (10 PT)

Dalam penulisan artikel ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tiada terhingga kepada keluarga, bapak ibu dosen pembimbing, dan rekan seangkatan.

DAFTAR PUSTAKA (10 PT)

- Arsanti, Meilan, Ida Zulaeha, Subiyantoro, Nas Haryati S. (2021, 319-324). Tuntutan Kompetensi 4C Abad 21 dalam Pendidikan di Perguruan Tinggi untuk Menghadapi Era Society 5.0. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana. Pascasarjana Universitas Negeri Semarang <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/>
- Fitriarti, Etik Anjar. (2019). Urgensi literasi digital dalam menangkal hoax Informasi kesehatan di era digital. *MetaCommunication; Journal Of Communication Studies* Vol 4 No 2 September 2019
- Handayani, Ni Nyoman Lisna dan Ni Ketut Erna Muliastri. (Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0(Telaah Perspektif Pendidikan Dasar). <https://prosiding.iahntp.ac.id>
- Junaidi, Aris. 2020. Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Direktorat jenderal pendidikan tinggi kementerian pendidikan dan kebudayaan 2020.
- Katadata Insight Center & Kominfo. (2020). Status literasi digital Indonesia 2020: Hasil survei di 34 provinsi. Jakarta: Katadata Insight Center & Kominfo. Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte.
- Kurnia, N., Santi I. A., Zainuddin M., E. Nugraheni, Frida K., Gilang J.A. Seri Modul Literasi Digital Kominfo-Japelidi-Siberkreasi 2021-2024. <https://www.lspr.edu/lppm/wp-content/uploads/2021/06/Ringkasan-Eksekutif-Seri-Modul-Literasi-Digital-Japelidi.pdf>
- Kusumastuti, F., Santi I. A., Yanti D. A., Mario A.B., Lisa E.P.H., Ni M.R.A, Novi K.(2021). *Etis Bermedia Digital*.
- Hamsa, H. Akmal. 2008. Pengajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi. *PRASI | Vol. 6 | No. 12 | Juli - Desember 2010 |*
- Kusmiarti, Reni dan Syukri Hamzah. (2019, 211-222). Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019 <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Mestika Zed. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Nazir, M. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Roadmap literasi digital 2021-2024. Jakarta: Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte. diakses dari <https://djp.kemenkeu.go.id/kppn/lubuksikapung/id/data-publikasi/artikel/3100-memahami-bela-negara-di-era-society-5-0.html>
- Setiawan, Dimas dan Mei Lenawati.(2020). Peran Dan Strategi Perguruan Tinggi Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Research : Journal of Computer, Information System, & Technology Management*. Vol. 3, No. 1. April 2020, Pages 1-7
- Sihombing, Joni Caputra.2022.Membaca, to kill time or to full time. Diakses dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-sidempuan/baca-artikel/15159/Membaca-to-kill-time-or-to-full-time.html#:~:text=Menurut%20UNESCO%2C%20literasi%20ialah%20seperangkat,diperoleh%20serta%20siapa%20yang%20memperolehnya>
- Syabaruddin, Agus dan Imamudin. 2022. Implementasi literasi digital di kalangan Mahasiswa. *Jurnal Eduscience (JES)* Volume 9, No. 3
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi.

https://www.kompasiana.com/giselleiona2372/602debf9d541df5a7f15d1d3/agent-of-change-development-and-modernization-satu-pemuda-dapat-mengubah-dunia?page=2&page_images=1 "Agent of Change, Development, and Modernization: Satu Pemuda Dapat Mengubah Dunia",

Mengenal Peran 6C dalam Pembelajaran Abad ke-21 dari
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/09/mengenal-peran-6c-dalam-pembelajaran-abad-ke21>
<https://siklopediberkat.harianberkat.com/2022/09/30/seameo-ajak-pendidik-untuk-tingkatkan-kecakapan-6c-dalam-pembelajaran-abad-ke-21/>