



IJPESS

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Untukmu Nusantara

p-ISSN xxx | e-ISSN [3064-0156](#)

Volume 2, No. 1, Februari 2025 Hal. 128-140

<http://journal.unucirebon.ac.id/index.php/ijpeess>



Literasi Digital Terhadap Penguatan Pendidikan Karakter Era Society 5.0 Di SDN 1 Kertasura

Indah Merakati¹, Dewi Eli Nuryani²

¹Universitas Nadhlatul Ulama Cirebon, Indonesia

²Universitas Nadhlatul Ulama Cirebon, Indonesia

Email Korespondensi: merakatiindah123@gmail.com

No. HP: 088212886131

Abstrak

Artikel ini merupakan ringkasan penelitian tentang pentingnya literasi digital untuk pengembangan karakter di era sosial 5.0. Pengenalan literasi digital adalah alat yang sangat penting yang ada di setiap jenjang Pendidikan, kursus, dan banyak bentuk instruksi di berbagai bidang. Berbagai fungsi dan aspek pendidikan tingkat nasional ditekankan dalam konteks ini dan dilihat sebagai hasil yang tepat. Di era Masyarakat 5.0, literasi digital sangat penting untuk digunakan, memberdayakan populasi untuk mengembangkan keterampilan sosial dan intelektual yang diperlukan untuk mendukung berbagai persoalan yang terkait bangsa. Society 5.0 menyediakan contoh bagaimana data dapat digunakan untuk memobilisasi dan terhubung ke situasi apa pun, termasuk memecahkan masalah sosial. Pada dasarnya, mulai dari anak-anak diharuskan memiliki keterampilan yang diperlukan untuk masyarakat 5.0, seperti: kepemimpinan, keterampilan digital, komunikasi, kecerdasan emosional, kewirausahaan, dan kewarganegaraan global. Tujuan dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah untuk mengaplikasikan sebagai bentuk pendidikan baik itu secara teoritik maupun praktis agar dapat diterapkan dengan baik di suatu daerah tertentu. Kegiatan KKN juga dapat di gunakan sebagai ajang bagi mahasiswa sebagai kaum intelektual untuk dapat mempelajari sekaligus memberikan solusi terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat. Desa kertasura merupakan desa yang terletak di bagian Utara kabupaten Cirebon yang berbatasan langsung dengan kabupaten Indramayu Jawa Barat. Berdasarkan hasil observasi lapangan, desa kertasura memiliki potensi yang sangat beragam di berbagai sektor, seperti sektor perikanan, pertanian, potensi sektor usaha mikro menengah (UMKM) dan sektor pendidikan.

Kata kunci: Literas digital, Pendidikan karakter, UMKM

Abstract

This article is a summary of research on the importance of digital literacy for character development in the social era 5.0. The introduction of digital literacy is a very important tool that exists at every level of education, courses, and many forms of instruction in various fields. Various functions and aspects of national level education are emphasized in this context and seen as appropriate outcomes. In the era of Society 5.0, digital literacy is very important to use, empowering the population to develop the social and intellectual skills needed to support various issues related to the nation. Society 5.0 provides an example of how data can be used to mobilize and connect to any situation, including solving social problems. Basically, starting from children are required to have the skills necessary for society 5.0, such as: leadership, digital skills, communication, emotional intelligence, entrepreneurship, and global citizenship. . The aim of the Community Service Program (KKN) is to apply it as a form of education both theoretically and practically so that it can be applied well in a particular area. KKN activities can also be used as an opportunity for students as intellectuals to learn and provide solutions to social problems that occur in society. Kertasura village is a village located in the northern part of Cirebon district which borders directly with Indramayu district, West Java. Based on the results of field

observations, Kertasura village has very diverse potential in various sectors, such as the fisheries sector, agriculture, potential for the micro and medium enterprise (MSME) sector and the education sector

Keywords: Digital literacy, Character Education, MSME

DOI: <https://doi.org/10.52188/junu.v1i2.1405>

©2025 Authors by Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon



PENDAHULUAN

Menyikapi pesatnya era pendidikan 4.0. Sebagai negara maju di bidang teknologi, Jepang telah mengedepankan konsep *society* 5.0. Merebaknya Covid-19 di dunia, maka mengharuskan setiap orang melakukan jarak fisik termasuk pendidikan. Namun di Jepang sudah memasuki era *society* 5.0. Konsep *society* 5.0 tidak hanya terbatas pada faktor manufaktur tetapi juga memecahkan masalah sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual. *Society* 5.0 memiliki konsep teknologi big data yang dikumpulkan oleh internet of things (IoT) menjadi *Artificial Intelligence* (AI) (Hayashi et al. 2017). *Society* 5.0 akan berdampak pada semua aspek kehidupan, termasuk kesehatan, tata kota, transportasi, pertanian, industri dan pendidikan (Özdemir and Hekim 2018). Ke depan, teknologi bigdata yang dihimpun menurut *society* 5.0 juga berdampak positif dan negatif dalam aspek pendidikan nasional Indonesia. Pendidikan di era digital saat ini sangat cepat, perkembangan inovasi tidak hanya disukai oleh orang dewasa, anak-anak sekolah dasar juga dapat mengambil bagian dalam dampak dari perubahan mekanis saat ini. Inovasi digunakan secara luas dalam bidang pengajaran, sebagai metode dan landasan untuk asosiasi antara pengajar dan siswa.

Kemajuan mekanis saat ini memiliki konsekuensi positif dan negatif, efek positifnya harus lebih banyak digunakan oleh klien inovasi. Salah satu makna dasar dari tantangan *society* 5.0 adalah konten pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi menuntut sektor pendidikan mampu beradaptasi dengan digitalisasi sistem pendidikan yang terus berkembang. Menjawab tantangan era *society* 5.0, mengemas secara cermat dan mempersiapkan diri untuk maju mengikuti perkembangan zaman. Dalam mempersiapkan tantangan era *society* 5.0, desain kurikulum pendidikan menyebutkan beberapa poin substantif: 1) pendidikan karakter; 2) memiliki kemampuan berpikir kritis, inovatif dan inovatif; 3) mampu mengaplikasikan teknologi pada era tersebut. Pedoman tersebut bergantung pada pekerjaan orang itu sendiri beserta inovasi yang telah dibuat, sehingga orang mendapatkan keselarasan antara kemajuan keuangan dan penanganan masalah sosial melalui kerangka kerja yang sangat terkait melalui dunia maya dan kenyataan saat ini. Misalnya seperti yang tergambar.

Di sosial media Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon, dugaan relasi revolusi industri 4.0 dan *society* 5.0, misalnya, pemanfaatan Informasi Besar yang mengikuti perkembangan

society 5.0 bisa di berbagai bidang. *Society 5.0* sendiri merupakan pemikiran yang diangkat sebagai bahan perbincangan pada *World Financial Gathering* awal Januari 2019 di Davos, Swiss.

Menurut kepala administrator Jepang, Shinzo Abe mengatakan bahwa gagasan pergolakan modern 4.0 dan *society 5.0* tidak memiliki banyak kontras. Secara khusus, revolusi modern 4.0 memanfaatkan penalaran buatan manusia sementara *society 5.0* menyoroti komponen manusia (Rahman 2019). Selanjutnya, dukungan dan peran pendidikan diandalkan untuk memperluas keseriusan negara di tengah persaingan dunia, peningkatan pesat inovasi data.

Gelombang besar dunia digital saat ini tanpa henti, yang mengirim setiap individu yang dapat menggunakannya namun secara teratur dapat melenyapkan martabat seseorang dengan cara yang berbeda. Ketidaktahuan manusia di dunia digital menyebabkan berbagai perlakuan buruk terhadap media digital terjadi di level personal, sosial dan nasional.

Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu tantangan bagi para pelaku pendidikan di Indonesia. Paul Gilster menciptakan istilah literasi digital pada tahun 1977 (English 2016). Teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan siswa, tetapi kemampuan digital tidak selalu diperkenalkan di ruang kelas pendidikan tinggi (Nelson, Courier, and Joseph 2011). Perkembangan kapabilitas digital tidak terjadi secara spontan (English 2016). Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan kemampuan digital agar siswa dapat menggunakan media digital untuk mengkomunikasikan dan mengekspresikan gagasannya secara efektif (Chan, Churchill, and Chiu 2017). Salah satu cara untuk memulainya adalah dengan memasukkan penggunaan produk digital ke dalam komposisi literasi dan pengajaran, yang akan membantu mempromosikan literasi digital (Traxler 2018). Konsep revolusi yang digagas di Jepang lebih mendorong peran manusia dalam mengatasi paradigma kemajuan revolusi industri 4.0. Artinya di era masyarakat 5.0, manusia dituntut untuk memiliki kemampuan lebih dalam memecahkan masalah yang kompleks, berpikir kritis, dan kreatif. Ketersediaan tren.

Teknologi tinggi dalam otomatisasi dan pertukaran data selama revolusi industri 4.0 seperti sistem *cyber-fisik*, *internet of things*, komputasi awan, dan komputasi kognitif. Sehingga dengan hadirnya *Society 5.0* dapat menjadi solusi dari hal di atas, bukan untuk menyaingi apa yang sudah ada sebelumnya pada revolusi industri 4.0. Literasi satuan pendidikan tidak dapat menghalangi kerja sama dengan berbagai institusi, jaringan, dan jaringan di luar iklim sekolah.

Asosiasi publik diperlukan mengingat sekolah tidak dapat menjalankan visi dan misinya sendiri. Oleh karena itu, berbagai jenis upaya terkoordinasi dan kolaborasi antara jaringan dan

unit pembelajaran di luar sekolah diperlukan dalam memperkuat pelatihan karakter. Ada berbagai jenis upaya terkoordinasi yang dapat dilakukan dalam rangka menciptakan pendidikan karakter bagi siswa dalam menghadapi pelatihan abad ke-21, khususnya kerjasama dengan Menkominfo, maupun organisasi lain sebagai pegiat literasi digital (Komara 2018). Seperti yang dikatakan Alhefeiti (2018), meskipun *society 5.0* berpusat pada manusia,

Society 5.0 merupakan upaya untuk menjadi masyarakat yang berorientasi pada masyarakat berintegrasi dunia nyata dan virtual. Raharja (2019) menyatakan bahwa *society 5.0* masih berkaitan erat menggunakan *Industri 4.0*, tetapi teknologi di *society 5.0* lebih menunjuk dalam kehidupan sosial. (Alhefeiti 2018; Ra harja 2019). Menggunakan media digital atau berinteraksi di dunia digital haruslah tetap mengindahkan aturan yang ada, serta norma yang berlaku di masyarakat (Beasley, 2013).

Selain itu, masyarakat digital harus memiliki literasi digital. Literasi digital adalah tentang menggunakan media digital, alat atau jaringan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, memproduksi dan menggunakan keterampilan atau pengetahuan informasi secara baik, bijak, cerdas, teliti, seksama & taat hukum. Untuk mempromosikan komunikasi & hubungan pada kehidupan sehari-hari (Gillen 2014). Jimoyiannis, A., dan Gravani, M. (2011) menyatakan bahwa peran literasi digital dalam program pendidikan sangat penting, karena bertujuan untuk membantu siswa dalam mencapai hal-hal berikut: memperoleh informasi khusus dan kemampuan yang diharapkan. untuk berhasil memanfaatkan media komputerisasi, terampil dalam memanfaatkan media canggih.

Sementara itu, Olsson dan EdmanStålbrant (2008) menyatakan bahwa seorang mentor pendidik harus dapat: 1) menyimpulkan jenis alat digital apa yang tepat untuk konten kursus mereka dan dapat memperkenalkan kursus mereka di web, 2) mencari tahu apa jenis instrumen canggih dan metode kerja yang membantu, menciptakan atau mengerjakan karakter mereka, 3) mewujudkan biaya dengan beragam tes lanjutan sehingga mereka dapat memilih jenis penilaian terbaik sesuai tujuan dan aturan, dan 4) menjelaskan dan menampilkan pendidikan dan masalah pembelajaran, untuk siswa, sesuai dengan instrumen dan strategi terkomputerisasi yang dipilih (Olsson and Edman-Stålbrant 2008).

Namun harus dibarengi dengan budi pekerti yang baik dan perilaku yang baik dalam media komunikasi digital itu sendiri. Apalagi di media sosial, komunitasnya sangat beragam, dengan latar belakang yang berbeda-beda. Terkait pentingnya menyiapkan generasi masa depan yang memiliki karakter unggul serta kemampuan menjawab tantangan di masanya, maka artikel ini akan membahas tentang “Literasi Digital Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Menuju Era *society 5.0*.”

Dikutip dari buku Peran Literasi Digital di Masa Pandemi (2021) karya Devri Suherdi, literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Dan Pada tahun 2018 *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan individu untuk mengakses, memahami, membuat, mengomunikasikan, dan mengevaluasi informasi melalui teknologi digital.

Program kuliah kerja nyata (KKN) adalah suatu bentuk bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa dengan pendekatan lintas sektoral dan daerah tertentu. Program pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Kuliah Kerja Nyata (KKN) juga merupakan suatu bentuk pelaksanaan dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Tujuan dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah untuk mengaplikasikan sebagai bentuk pendidikan baik itu secara teoritik maupun praktis agar dapat diterapkan dengan baik di suatu daerah tertentu. Kegiatan KKN juga dapat di gunakan sebagai ajang bagi mahasiswa sebagai kaum intelektual untuk dapat mempelajari sekaligus memberikan solusi terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat. Dalam pengabdian ini mahasiswa diberikan pengalaman belajar untuk hidup di tengah masyarakat di luar kampus dan secara langsung mengidentifikasi dan mengatasi masalah pengembangan yang mereka hadapi.

Pelaksanaan Kuliah Kerja nyata (KKN) Universitas Nadhatul Ulama Cirebon semester genap tahun ajaran 2022/2023 berlokasi di Desa Kertasura, Kecamatan Kapetakan, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat. Kegiatan Observasi dilaksanakan sebelum dan sesudah penjuruan mahasiswa ke lokasi kkn di antaranya dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap situasi dan kondisi lingkungan masyarakat serta berdasarkan wawancara, dari kegiatan observasi diperoleh gambaran mengenai deskripsi wilayah dari Desa Kertasura, yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

Desa Kertasura merupakan salah satu desa yang terletak di wilayah kecamatan kapetakan kabupaten Cirebon Provinsi Jawa Barat. Dimana daerah nya terletak di wilayah pantai utara (pantura) jawa. Luas wilayah nya (551,00 Ha) juga termasuk daerah yang lumayan luas, karena memiliki 3 blok, yaitu blok 1, 2, dan 3. Desa Kertasura kecamatan Kertasura berbatasan dengan wilayah berikut ini :

Sebelah Utara: Berbatasan dengan Desa Pegagan Kidul

Sebelah Selatan: Berbatasan dengan Desa Suranenggala

Sebelah Timur: Berbatasan dengan Desa Bungko

Sebelah Barat: Berbatasan dengan desa Kroya

Luas wilayah desa Kertasura adalah 551.00 Ha, dimana luwas wilayah menurut penggunaan terdiri dari luas tanah pemukiman 37,50 Ha, luas pesawahan 241,00 Ha, luas perkebunan 8,00 Ha, luas kuburan 2,50 Ha, luas pekarangan 16,00 Ha, perkantoran 2,50 Ha , luas prasarana umum lainnya 243,50 Ha. Jumlah penduduk desa kertasura adalah sebanyak 4830 orang laki-laki dan 6094 orang perempuan, sementara itu jumlah kepala keluarga di desa kertasura ke. Kapetakan kab. Cirebon adalah 2535 KK.

Desa kertasura merupakan desa yang terletak di bagian Utara kabupaten Cirebon yang berbatasan langsung dengan kabupaten Inderamayu Jawa Barat. Berdasarkan hasil observasi lapangan, desa kertasura memiliki potensi yang sangat beragam di berbagai sektor, seperti sektor perikanan, pertanian, potensi sektor usaha mikro menengah (UMKM) dan sektor pendidikan.

Adapun dasar yang menjadikan pertimbangan dalam penyusunan program knn antara lain adalah :

1. Kemampuan dan kompetensi siswa
2. waktu yang tersedia
3. Fasilitas yang tersedia
4. Dukungan dan swadaya masyarakat

Berdasarkan pertimbangan diatas maka disusun program yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di desa kertasura. Adapun program kerja yang telah direncanakan salah satunya atas program kependidikan pengenalan literasi digital pada siswa SDN 1 Kertasura.

Dunia pendidikan menjadi proses dimana siswa fase belajar nya di sekolah. Pendidikan merupakan salah satu serangkaian untuk memenuhi rasa keingintahuan untuk belajar, melepaskan kreatifitas dan menjadikan siswa yang berkepribadian atau berkarakter. Oleh karena itu pendidikan adalah upaya untuk membangun karakter manusia yang ingin dicapai dengan rancangan strategi, desain, dan metode yang adaatif terhadap lingkungan. Karakter yang dimiliki bangsa dibentuk dalam kepribadian setiap individu warga nya, dengan demikian dapat dikembangkan dari lingkungan keluarga dan sekolah (Dinie, 2021).

Di era digital saat ini, keterampilan literasi digital sangat di butuhkan untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh benar, sehingga siswa tidak dapat menggunakan penyebaran informasi yang menipu di internet, hal ini juga dapat dijadikan tameng bagi siswa dalam menghadapi kendala di era *Society* 5.0, seperti informasi hoax, ujaran kebencian dan kata-kata kotor di media sosial (Oka, 2020).

Pendidikan karakter dapat diperoleh dari lingkungan keluarga. Pendidikan karakter di sekolah juga perlu untuk dapat dilaksanakan. Pelaksanaan pendidikan karakter untuk siswa didiknya perlu dilaksanakan. Dengan dilaksanakannya pendidikan karakter di sekolah maka akan bisa membantu membentuk kepribadian yang baik pada diri siswa. Pendidikan di sekolah sangat dibutuhkan, walau sesungguhnya dasar dari pendidikan karakter siswa adalah di dalam keluarganya masing-masing. Apabila anak memperoleh pendidikan karakter yang baik di dalam keluarganya, maka anak tersebut akan berkarakter positif pada tahap perkembangan selanjutnya. Apabila orang tua berprinsip bahwa lebih mementingkan aspek kecerdasan otak daripada pendidikan karakter. Selain itu Daniel Goleman dalam (Muslich, 2011:30) mengatakan bahwa banyak orang tua yang tidak berhasil dalam melaksanakan pendidikan karakter untuk anak-anaknya yang disebabkan karena kesibukan maupun karena mempunyai pendapat lebih mementingkan aspek kecerdasan kognitif pada anak. Meskipun demikian fenomena tersebut ini dapat diatasi dengan melaksanakan pendidikan karakter di sekolah. Menurut bahasa kata literasi yang dalam bahasa Inggrisnya *Literacy* berasal dari bahasa Latin *littera* (huruf) yang pengertiannya melibatkan penguasaan sistem sistem tulisan dan konvensi-konvensi yang menyertainya. Literasi berkaitan dengan bahasa serta bagaimana bahasa itu dipergunakan dan tidak lepas dari budaya karena bahasa itu merupakan bagian dari budaya manusia.

Oleh karena itu definisi literasi mencakup unsur yang melingkupi bahasa yaitu situasi sosial budaya dimana bahasa itu digunakan. Pengertian Literasi Sekolah menurut Kemdikbud (2016) dalam konteks Gerakan Literasi Sekolah adalah kemampuan dalam mengakses, memahami, serta dalam menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai kegiatan atau aktivitas, yaitu antara lain dengan membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/atau berbicara.

Tujuan umumnya adalah untuk menumbuhkan berkembang budi pekerti peserta didik melalui penyiapan budaya atau ekosistem literasi sekolah yang dilaksanakan dalam Gerakan Literasi Sekolah agar mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat. Terdapat tujuan yang lebih khusus yaitu :

1. Menciptakan tumbuhnya budaya literasi di sekolah.
2. Meningkatkan kemampuan warga dan lingkungan sekolah gemar berliterasi.
3. Menjadikan sekolah sebagai tempat belajar yang menyuguhkan aktifitas yang menyenangkan serta ramah anak
4. Agar warga sekolah mampu untuk mengelola pengetahuan.
5. Menjamin kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik
6. Menyediakan berbagai macam buku bacaan dan mewadahi berbagai macam kegiatan literasi.

METODE

Pelaksanaan KKN di Desa Kertasura tahun 2023 dilaksanakan pada tanggal 24 juli sampai dengan 30 agustus 2023. Metode pelaksanaan yang diterapkan dalam pelaksanaan KKN di Desa Kertasura tahun 2023 dimulai dengan metode persiapan, observasi, pelatihan, dan pembinaan. Selain metode pelaksanaan adapun metode evaluasi pelaksanaan program kerja dan ke efektifan keberlangsungan program pada sasaran setiap program kerja. Adapun kegiatan ini dimulai dengan observasi ke tempat-tempat yang ada di desa Kertasura yang terdiri dari beberapa dusun dimana yang memimpin adalah kepala desa dan lembaga /instansi terkait pada minggu pertama.

Berdasarkan latar belakang di atas yang menjadi pertanyaan dalam tulisan ini adalah bagaimana pendidikan literasi digital dapat menguatkan karakter siswa. Tujuan penulisan penelitian ini untuk memaparkan pendidikan literasi digital dapat menguatkan karakter siswa. Manfaat penulisan ini adalah dengan tulisan ini diharapkan menambah pemahaman tentang pendidikan literasi digital dapat menguatkan karakter siswa.

Prosedur penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai metode penelitian karena dengan penelitian kualitatif dapat untuk dipertanggung jawabkan dan dapat dipercaya untuk valid dan reliabel.

Validitas data yang diperoleh menggunakan triangulasi data dengan membandingkan sumber data yang satu dengan data yang lain. Pendekatan penelitian ini dengan studi pustaka menggunakan literatur yang berupa artikel, buku, dan jurnal. Data penelitian ini diperoleh dengan memanfaatkan google scholar dengan mencari kata kunci pendidikan, literasi digital, dan karakter.

HASIL

1. Mengadakan sosialisasi literasi digital.

Literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Manfaat dari literasi digital adalah meningkatkan daya fokus serta konsentrasi individu, menambah kemampuan individu dalam membaca, merangkai kalimat serta menulis informasi. Selain itu literasi digital dapat menghemat waktu dalam mencari referensi di internet sehingga dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja serta dapat memperoleh informasi terkini dengan cepat. Implementasi literasi digital dilakukan dengan mengadakan calistung simulasi ANBK/AKM, pengenalan Microsoft word. Kegiatan pembelajaran berupa membaca, menulis, menghitung itu dilaksanakan di 2 instansi yaitu anak - anak sekitar posko, remaja mesjid, SDN 1 Kertasura dan SDN 3 Kertasura. Tujuan dari kegiatan mengajar membantu dalam bidang

pendidikan di Desa Kertasura. Kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia yang berkualitas, interaktif, inovatif serta kreatif.

ANBK merupakan program pemerintah yang sasarannya merupakan kelas 5 SD. ANBK hanya dapat dilaksanakan menggunakan komputer atau laptop yang disertai dengan jaringan internet. ANBK merupakan pengganti UN yang telah resmi dihapus. Asesmen Nasional dilaksanakan dengan tiga instrument yaitu asesmen kompetensi minimum (AKM literasi, Numerasi), survey karakter dan survey lingkungan belajar. Pelaksanaan ANBK bertujuan untuk mengukur literasi membaca dan numerasi gambaran. Pelaksanaan simulasi ANBK dilakukan di SDN 1 Kertasura dimulai dari persiapan sampai selesai proses simulasi. Peserta didik yang dipersiapkan untuk mengikuti ANBK sudah diberikan latihan-latihan dan sosialisasi tentang bagaimana pelaksanaan ANBK, agar peserta didik siap menghadapi Asesmen Nasional. Pelaksanaan ANBK di SDN 1 Kertasura secara mandiri dan dilakukan di ruangan tersendiri.

Pengenalan *microsoft word* kepada peserta didik di SDN 1 Kertasura, bertujuan agar peserta didik bisa mengetik kata, kalimat, dan paragraf hingga bisa mengoperasikan komputer. Kebutuhan pelajar terhadap komputer bisa seputar penyelesaian tugas dengan mengandalkan berbagai macam program pengembangan dari *Microsoft*, seperti *word*, *excel* dan semisalnya.

Siswa SDN 1 Kertasura menggunakan teknologi digital untuk kegiatan pembelajaran, seperti membaca dan mengirim pesan, mengakses sistem manajemen pembelajaran, membaca *e-book* dan majalah, berpartisipasi dalam forum, dll (Jones et al. 2010). Meskipun siswa saat ini secara umum diyakini paham teknologi, banyak dari mereka masih merasa kesulitan untuk menggunakan teknologi secara efektif (Tang and Chaw 2016). Sebagai pengguna produk digital, siswa adalah pengguna teknis yang paling aktif, tetapi mereka juga merupakan pengguna yang paling rentan (Gruszczynska, Merchant, and Pountney 2013).

Dalam literasi digital itu sendiri, kita juga harus mengembangkan sikap atau perilaku yang baik agar literasi digital dapat berjalan dengan normal. Literasi digital harus mengembangkan kapabilitas khalayak, dalam hal ini pendidikan literasi media dalam memahami tipikal informasi atau informasi media. Selain itu juga dibarengi dengan perkembangan tingkah laku, seperti perkembangan emosi, perasaan perasaan orang lain yaitu sikap empati dalam memahami informasi. Ini dalam bentuk kematangan moral untuk menahan terjadinya konsekuensi moral.

Dengan cara ini, Anda dapat memahami hal-hal buruk yang mungkin terjadi pada informasi yang disebarkan dan cara menghadapinya (Adyawanti, Pendahuluan, and Pusat 2016). Pendidikan karakter sekolah telah dilaksanakan dengan sistem yang sangat baik. Hal ini terlihat dari adanya pendidikan karakter yang komprehensif, misalnya setiap kemampuan dasar

yang diwujudkan dalam pembelajaran di kelas termasuk pendidikan karakter. Ini termasuk pendidikan karakter di luar kelas dan kegiatan ekstrakurikuler seperti pengintaian dan seni (Kurniawan 2015). Pendidikan karakter di lingkungan rumah atau keluarga masih belum ideal.

Tabel 1: Daftar Kegiatan

No.	Kegiatan	Gambar
1.	Perizinan kepada pemerintah desa untuk membantu dalam berlangsung nya kegiatan KKN di Desa Kertasura	
2.	Observasi ke SDN 1 Kertasura	
3.	3 hari sudah memulai pengenalan simulasi ANBK	

4	Kegiatan setiap hari di posko	
---	-------------------------------	--

PEMBAHASAN

Literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Manfaat dari literasi digital adalah meningkatkan daya fokus serta konsentrasi individu, menambah kemampuan individu dalam membaca, merangkai kalimat serta menulis informasi. Selain itu literasi digital dapat menghemat waktu dalam mencari referensi di internet sehingga dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja serta dapat memperoleh informasi terkini dengan cepat. Implementasi literasi digital dilakukan dengan mengadakan calistung simulasi ANBK/AKM, pengenalan *Microsoft word*. Kegiatan pembelajaran berupa membaca, menulis, menghitung itu dilaksanakan di 2 instansi yaitu anak - anak sekitar posko, remaja mesjid, SDN 1 Kertasura dan SDN 3 Kertasura. Tujuan dari kegiatan mengajar membantu dalam bidang pendidikan di Desa Kertasura. Kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia yang berkualitas, interaktif, inovatif serta kreatif.

KESIMPULAN

Dari hasil tinjauan, cenderung disimpulkan bahwa Penguatan Pelatihan Karakter melalui literasi dapat menjadi prosedur untuk menghadapi era *society* 5.0. Melalui literasi digital, upaya untuk membentengi lima karakter utama, tepatnya: Nasionalisme, Kemandirian, Religiusitas, integritas dan gotong royong bersama dapat ditumbuhkan dengan sukses dan metodis. Penyelenggaraan pendidikan, khususnya kemahiran tingkat lanjut, dilakukan secara terencana dengan mengikutsertakan semua perkumpulan yang beridentitas dengan kelas, sekolah dan daerah setempat. Penelitian ini mengungkapkan bahwa media pembelajaran era *society* 5.0 adalah media pembelajaran berbasis teknologi dimana media pembelajaran yang tepat adalah media sosial yang notabene sudah sangat familiar di kalangan mahasiswa.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa media sosial merupakan media pembelajaran yang relevan dalam mendidik generasi saat ini.

Penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran dan pengawasan siswa merupakan langkah yang tepat mengingat generasi saat ini sebenarnya sangat akrab dengan media sosial, bahkan porsi dunia maya mereka terkadang lebih besar dari porsi dunia nyata mereka. Kegiatan literasi informasi dapat dikembangkan dengan model multi literasi, artinya siswa tidak hanya diajarkan untuk mengikuti standar literasi informasi, tetapi juga perlu dibekali dengan literasi lain di lingkungan digital saat ini. Informasi yang dihasilkan dapat menjadi pengetahuan baru dan mampu membangun masyarakat yang lebih baik dengan menggunakan perangkat digital secara etis, santun, bertanggung jawab dengan memperhatikan aspek sosial, budaya, ekonomi dan hukum yang melingkupi informasi digital. Budaya literasi tradisional seperti menulis, membaca dan mendengarkan masih dibutuhkan di lingkungan digital untuk meningkatkan kemampuan literasi digital bagi generasi digital natives.

Literasi digital adalah keahlian dalam berpikir tingkat yang tak terbantahkan, sebagai pendukung dalam mengembangkan prestasi di bidang akademis, pribadi dan profesional, memasuki era Society 5.0 siswa diperlukan untuk mendominasi dunia digital untuk masa depan yang cerah mereka perlu mempersiapkan diri untuk kerangka pembelajaran yang lebih kreatif dalam bidang pengajaran dan siap untuk menyesuaikan dengan rencana pendidikan sesuai dengan perbaikan mekanis yang nantinya dapat membawa siswa ke dunia kerja yang canggih. Warga Negara yang mengonsumsi media, semakin perlu memahami bahwa pendidikan, baik media dan digital itu penting. Hal ini karena data di media semakin beragam, inovasi digital berkembang dan juga mencakup investasi daerah yang lebih luas. Harus ada perhatian terhadap media dan pembelajaran digital mulai dari tingkat sekolah dasar hingga universitas. Kemahiran tingkat lanjut juga mendorong kemajuan informasi dan meningkatkan kemampuan seseorang dalam mengartikan teks media dan memanfaatkan inovasi, serta kemampuan untuk berkolaborasi baik di antara klien dan inovasi serta di antara klien dan penerima konten. Pendidikan karakter merupakan landasan pembentukan karakter atau kepribadian siswa. Yang bisa dilakukan untuk memperkuat pendidikan karakter adalah dengan mengintegrasikan guru, orang tua dan pihak lain ke dalam satu tubuh untuk menyambut datangnya era *society* 5.0. Melalui demonstrasi pembelajaran yang komprehensif diharapkan dapat memberikan dampak yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adyawanti, Tety, A. Pendahuluan, and Biro Pusat. 2016. "LITERASI MEDIA." ProListik.
- Alhefeiti, Fatmah SAif Obaid. 2018. "A Human-Centered Society That Balances Economic Advancement with the Resolution of Social Problems by a System That Highly Integrates Cyberspace and Physical Space." (November).
- Altınay, Zehra, Ebba Ossiannilsson, Mustafa Ozhan Kalaç, Gülsün Başarı, Ali Aktepebaşı, and Fahriye Altınay. 2016. "Establishing a Framework on OER Practices for ICT Competence of Disabled Citizens." Turkish Online Journal of Educational Technology.
- Andriani, Rike, and Rasto Rasto. 2019. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. doi: 10.17509/jpm.v4i1.14958.
- Atarodi, Alireza, Meisam Dastani, Mohammad Ghorbani, and Ahmadreza Atarodi. Jurnal Eduksos Vol. X, No. 2, Desember 2021
- Fajarini, Ulfah. 2014. "PERANAN KEARIFAN LOKAL DALAM PENDIDIKAN KARAKTER." SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal. doi: 10.15408/sd.v1i2.1225.
- Fitriarti, Etik Anjar. 2019. "URGENSI LITERASI DIGITAL DALAM MENANGKAL HOAX INFORMASI KESEHATAN DI ERA DIGITAL." Metacommunication: Journal of Communication Studies. doi: 10.20527/mc.v4i2.6929.
- Gillen, Julia. 2014. Digital Literacies. Goodfellow, Robin. 2011. "Literacy, Literacies and the Digital in Higher Education." Teaching in Higher Education. doi: 10.1080/13562517.2011.544125.
- Gruszczynska, Anna, Guy Merchant, and Richard Pountney. 2013. "'Digital Futures in Teacher Education': Exploring Open Approaches towards Digital Literacy." Electronic Journal The journal of social and economic education 191 2021. "The Role of Mass Media and Social Media in Developing Awareness of Self-Care Behavior against the Outbreak of Covid-19." Library Philosophy and Practice.