
EDUKASI KOMUNIKASI UNTUK MENCIPTAKAN REMAJA

YANG BER-*ATTITUDE* PADA ERA SOCIETY 5.0

(Study Deskriptif SMP Negeri 1 Kamal Kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan)

Oleh :

Raya Diamonique Shafira¹

Qoni'ah Nur Wijayanti, S.Ikom., M.Ikom²

Universitas Trunojoyo Madura

Alamat : JL. Raya Telang, Kec. Kamal, Kab. Bangkalan, Jawa Timur (69162).

Korespondensi Penulis : raya310304@gmail.com

Abstract. *This research discusses important issues regarding the influence of technological developments, the role of parents, and education in shaping the attitudes of teenagers in the Society 5.0 era. This research case study focuses on SMP Negeri 1 Kamal, Kamal District, Bangkalan Regency. With advances in technology and the increasingly widespread use of social media, character education and manners have become important things to emphasize. The research method involves observation and interviews of students and teaching staff. This research emphasizes the important role of parents in supervising and guiding their children in using social media. This research also emphasizes the need for education that supports the formation of good character and manners, especially in Madurese culture. Regional language subjects are an effective means of teaching local etiquette and culture to students. The results of this research also provide valuable insights for educators and policy makers in developing educational programs that support the formation of positive attitudes in adolescents in the future.*

Keywords: : *Society Era 5.0, SMPN 1 Kamal, Influence of Technology.*

Abstrak. Penelitian ini membahas masalah penting tentang pengaruh perkembangan teknologi, peran orang tua, dan pendidikan dalam membentuk sikap atau *attitude* remaja

Received Desember 29, 2023; Revised January 02, 2023; January 09, 2024

*Corresponding author : admin@mediaakademik.com

di Era Society 5.0. Studi kasus penelitian ini berfokus pada SMP Negeri 1 Kamal, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan. Dengan adanya kemajuan teknologi dan penggunaan sosial media yang semakin meluas, pendidikan karakter dan tata krama menjadi hal penting untuk ditekankan. Metode penelitian menggunakan cara observasi dan wawancara terhadap siswa dan staf pengajar. Penelitian ini mengutamakan peran penting orang tua dalam mengawasi dan membimbing anak-anak mereka dalam menggunakan media sosial. Penelitian ini juga menekankan perlunya pendidikan yang mendukung pembentukan karakter dan tata krama yang baik, terutama dalam budaya Madura. Mata pelajaran bahasa daerah menjadi sarana yang efektif untuk mengajarkan tata krama dan budaya lokal kepada siswa. Hasil penelitian ini juga memberikan pandangan berharga bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam mengembangkan program-program pendidikan yang mendukung pembentukan sikap positif pada remaja di masa depan.

Kata kunci: *Era Society 5.0*, SMPN 1 Kamal, Pengaruh Teknologi.

LATAR BELAKANG

SMPN 1 Kamal merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berada di Kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan, Provinsi Jawa Timur. Sekolah ini sudah berdiri sejak tahun 1964. Sekolah ini merupakan sekolah favorit atau disukai oleh banyak anak dan orang tua. Dengan akreditasi sekolah yang sudah A, SMPN 1 Kamal menjadi sorotan utama orang tua terhadap pendidikan anak-anaknya. Sekolah ini memiliki jumlah siswa yang cukup banyak. Sejak lama sekolah ini banyak melahirkan siswa-siswi yang luar biasa dalam segala bidang, baik dari bidang akademik, non akademik, maupun tingkah dan perilaku. Tetapi hal itu terjadi pada zaman dulu yang masih belum mengenal teknologi, dimana hal itu perkembangan teknologi masih belum berkembang pesat seperti saat ini. Seiring berkembangnya teknologi, hal itu perlahan pudar, terutama dari segi tingkah dan perilaku.

Pada era 5.0 saat ini, teknologi menyebabkan lunturnya sikap atau *attitude* yang baik, salah satu contohnya yaitu lunturnya komunikasi budaya sopan santun terhadap orang tua. Semakin banyaknya jenis sosial media yang dipenuhi dengan konten yang

EDUKASI KOMUNIKASI UNTUK MENCIPTAKAN REMAJA YANG BER-*ATTITUDE* PADA ERA SOCIETY 5.0

(Study Deskriptif Smp Negeri 1 Kamal Kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan)

kurang mendidik, yang bahkan dapat memicu anak untuk berkata kasar. Selain itu dalam beberapa tahun silam, bumi ini dilanda *Covid-19*, yang mengharuskan semua aktivitas dilakukan dari rumah, termasuk perekonomian dan pendidikan. Dalam hal ini anak-anak harus berkomunikasi melalui internet atau sosial media. Anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) ini sangat mudah terpengaruh oleh hal-hal dari sosial media karena psikologis mereka yang belum stabil dan masih dalam tahap meniru karakter yang mereka lihat.

Orang tua saat ini harus ketat dalam mengawasi anak mereka saat menggunakan sosial media. Orang tua harus lebih memahami teknologi yang terus berkembang, agar orang tua dapat memantau sosial media anaknya. Saat ini peran orang tua sangat penting karena media sosial bisa menjadi tempat belajar bahasa baru bagi anak. Walaupun ada banyak bahasa baru yang positif, anak lebih cenderung menggunakan bahasa yang mereka anggap menarik terutama bahasa yang negatif. Dari pengaruh bebasnya teknologi yang digunakan anak-anak, kurangnya pengawasan orang tua dapat menyebabkan mereka menggunakan bahasa yang tidak sopan atau kotor. Orang tua tidak hanya harus mengawasi anak-anak mereka dengan ketat, tetapi orang tua juga harus mengajarkan dan memberikan contoh yang baik dan sopan saat berbicara kepada orang yang lebih tua.

Pendidikan juga merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi cara anak berbicara. Seperti yang kita ketahui di dunia pendidikan, kurangnya edukasi mengenai cara berkomunikasi dengan baik, sopan santun, serta tata krama yang baik. Pada saat ini, para pendidik dirasa kurang tegas dalam mengajarkan siswanya untuk bertata krama dan sopan santun. Banyak pendidik yang kurang peduli dengan apa yang dikatakan siswanya, mereka jarang menegur atau memperbaiki kalimat siswa yang dikatakan salah atau tidak baik.

Pelajaran tentang sopan santun dan tata krama dalam budaya saat ini sudah mulai pudar dan jarang digunakan. Pada dunia pendidikan saat ini sangat penting untuk menekankan budaya sopan santun dan tata krama, terutama dalam berkomunikasi dengan orang yang lebih tua. Para pendidik harus memberikan teguran dan saran yang tepat saat

siswa salah dalam berkomunikasi.

Dalam fenomena sebelumnya yang tertera pada jurnal “Inovasi Kurikulum ‘Merdeka Belajar’ di *Era Society 5.0*” yang ditulis Mia Marisa (2021), penelitian ini lebih berfokus pada inovasi pembelajaran di *era society 5.0* dan pembeda pada penelitian ini berfokus pada cara yang tepat dalam berkomunikasi dan bertatakrama di *era society 5.0*.

Selain itu, pada jurnal yang ditulis Dea Faustina dan Shaula dan Noor Hasyim (2017) yang berjudul ‘Menanamkan Konsep Tata Krama pada Anak Melalui Perancangan Game Edukasi’ perbedaannya pada dampak yang ditimbulkan game. Jika pada penelitian sebelumnya game sebagai sarana pembelajaran, pada penelitian ini game merupakan dampak buruk bagi anak yang mengakibatkan kurangnya sikap anak yang baik dan bertata-krama. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, sama-sama meneliti perilaku anak-anak saat ini yang cenderung kehilangan tatakruma karena dampak perkembangan teknologi.

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara dengan guru di SMPN 1 Kamal, diperoleh data bahwasannya dari tahun ke tahun di SMP Negeri 1 Kamal siswanya sering ketahuan membawa handphone yang sebenarnya tidak diperbolehkan untuk dibawa, dan karena dampak teknologi yang tidak diserap dengan baik banyak kasus pembullying yang terjadi. Lalu diperoleh data bahwa cara menanamkan nilai kesopanan dalam berkomunikasi antar siswa dan pendidik adalah dengan menerapkan pembelajaran keagamaan dan Pendidikan Kewarganegaraan yang didasari kebudayaan.

Selain itu, peneliti menemukan bahwa ada hambatan dalam menanamkan nilai moral yang baik pada siswa, dikarenakan latar belakang siswa yang memiliki tata krama yang kurang baik yang berasal dari keluarga dan lingkungan tempat tinggalnya. Perbedaan pendidikan antara keluarga dan sekolah sangat signifikan, perbedaan latar belakang dapat menghalangi pendidik untuk mengajarkan pelajaran mengenai pembentukan karakter yang baik.

EDUKASI KOMUNIKASI UNTUK MENCIPTAKAN REMAJA YANG BER-*ATTITUDE* PADA ERA SOCIETY 5.0

(Study Deskriptif Smp Negeri 1 Kamal Kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk menyelidiki interaksi kompleks antara perkembangan teknologi, peran orang tua, dan pendidikan dalam membentuk sikap atau attitude remaja di *Era Society 5.0*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk merinci pengalaman dan persepsi remaja secara mendalam melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis konten dokumen terkait.

Proses analisis data dilakukan melalui pendekatan induktif untuk mengidentifikasi pola, tema, dan hubungan yang muncul dari data kualitatif. Keakuratan dan keandalan penelitian diperkuat melalui triangulasi sumber data, yaitu dengan membandingkan dan memverifikasi informasi dari berbagai sumber untuk memastikan keabsahan temuan penelitian. Selain itu, seluruh proses penelitian dilaksanakan dengan mematuhi etika penelitian dan melibatkan partisipasi sukarela dari responden.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Edukasi

Saat ini banyak cara untuk menasihati atau mendidik anak. Pada zaman *modern* saat ini, banyak cara yang bisa dilakukan untuk mempermudah pembelajaran. Karena dengan pembelajaran ini kita bisa membuat semua hal yang belum diketahui menjadi diketahui.

Menurut Prof. Zaharai Idris, M.A., edukasi adalah rangkaian kegiatan interaksi yang bertujuan, antara manusia dewasa dengan anak secara langsung atau melalui penggunaan media untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Di sisi lain, H. Horne mendefinisikan edukasi sebagai proses berkelanjutan dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang sadar akan Tuhan, dan termanifestasi dalam aspek intelektual, emosional, dan kemanusiaan manusia.

B. Komunikasi

Istilah 'komunikasi' dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin '*communication*', yang sendiri bersumber dari kata '*common*' yang artinya sama. 'Sama' di sini merujuk pada kesamaan makna. Komunikasi merupakan bidang ilmu yang bersifat multidisipliner; pengertian komunikasi telah didefinisikan dengan beragam oleh para ahli dari berbagai disiplin ilmu. Ini menjadi alat penting untuk interaksi antar individu atau kelompok dalam menyampaikan pesan, yang dilakukan oleh komunikan dan komunikator.

Menurut Hovland, Janis, dan Kelley (1995) dalam Sendjaja (2014:11), komunikasi adalah proses interaksi antara individu. Definisi ini juga menegaskan bahwa tujuan dari komunikasi adalah untuk mempengaruhi atau membentuk perilaku orang lain yang menjadi target komunikasi. Dengan demikian, komunikasi dapat dijelaskan sebagai proses di mana seorang komunikator mengirimkan stimulus, biasanya dalam bentuk kata-kata, dengan niat untuk mempengaruhi atau membentuk perilaku audiens (Hovland, Janis, dan Kelley. 1995).

Definisi komunikasi menurut Barnlund (1964) dalam Sendjaja (2014:12) adalah sebagai berikut: "suatu upaya atau tindakan dengan tiga tujuan utama, yaitu mengurangi ketidakpastian, bertindak secara efektif, serta mempertahankan atau memperkuat ego. Komunikasi timbul sebagai respons terhadap kebutuhan-kebutuhan tersebut." (Barnlund, 1964).

Menurut definisi di atas, komunikasi terdiri dari lima unsur, yaitu:

1. Komunikator (*communicator, source, sender*)
2. Pesan (*message*)
3. Media (*channel, media*)
4. Komunikan (*communican, communicate, receiver, recipient*)
5. Efek (*effect, impact, influence*).

Menurut paradigma ini, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.

EDUKASI KOMUNIKASI UNTUK MENCIPTAKAN REMAJA YANG BER-*ATTITUDE* PADA ERA SOCIETY 5.0

(Study Deskriptif Smp Negeri 1 Kamal Kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan)

C. Era Society

Society 5.0 juga dikenal sebagai Masyarakat 5.0, merupakan sebuah konsep yang menggabungkan kemajuan teknologi dengan isu-isu sosial, mengintegrasikan dunia digital dan fisik. Konsep ini melibatkan pemanfaatan teknologi dalam era industri 4.0 untuk menyelesaikan masalah-masalah sehari-hari. Dalam *era Society 5.0*, *Internet of Things* dan kecerdasan buatan memainkan peran krusial dalam memastikan bahwa individu dan masyarakat dapat menikmati kualitas hidup yang lebih baik (Houtman, 2020).

Society 5.0 mewakili gagasan tentang struktur kehidupan masyarakat yang inovatif. Gagasan ini bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan dan keberlanjutan hidup masyarakat. Dengan menerapkan konsep *Society 5.0*, masyarakat akan menerima produk dan layanan tepat pada jumlah dan waktu yang dibutuhkan. Dengan demikian, *Society 5.0* dapat dipahami sebagai suatu konsep masyarakat yang fokus pada kebutuhan manusia dan didukung oleh teknologi modern.

Salah satu prinsip dasar *Society 5.0* adalah menciptakan keseimbangan antara pertumbuhan ekonomi dan bisnis dengan aspek sosial. Teknologi dalam *era Society 5.0* diharapkan dapat mengurangi dampak negatif Revolusi Industri 4.0, seperti kurangnya interaksi sosial, penurunan lapangan pekerjaan, dan efek-efek industrialisasi lainnya, sehingga semua ini dapat terintegrasi dengan baik. (Faruqi, 2019).

Di *era Society 5.0* bidang pendidikan, siswa atau mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan robot yang didesain khusus untuk menggantikan peran pendidik atau dikendalikan oleh pendidik dari jarak jauh. Proses pembelajaran dapat terjadi di tempat dan waktu manapun, terlepas dari keberadaan pengajar.

KERANGKA TEORI

Penulis menggunakan kerangka konseptual sebagai acuan untuk menjelaskan bagaimana perilaku komunikasi yang baik dan bertata krama. Peneliti menggunakan landasan teori sebagai berikut :

Teori Simbol Interaksionisme (*Symbolic Interaction Theory*). George Herbert Mead adalah tokoh di balik Simbolik Interaksionisme. Teori ini menggambarkan proses interaksi yang membentuk makna bagi individu. Ia berpendapat bahwa perilaku seseorang ditentukan oleh makna simbolik yang muncul dalam suatu situasi. Konsep ini dapat diterapkan untuk memahami komunikasi pada tahap perkembangan anak.

Sebagai contoh, Simbolik Interaksionisme dapat diamati dalam kegiatan berbelanja sehari-hari, di mana pelayan menawarkan berbagai produk kepada kita sebagai konsumen. Dalam konteks ini, setiap individu memberikan makna pada peran dan aktivitas yang dilakukannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Edukasi di era Society 5.0

Edukasi memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk remaja yang ber-*attitude* pada *era Society 5.0* yang merupakan konsep yang mendorong integrasi teknologi canggih seperti kecerdasan buatan, *Internet of things*, dan *Big data* ke dalam kehidupan sehari-hari. Untuk berhasil di era ini, remaja perlu mampu berkomunikasi secara efektif dalam berbagai situasi dan platform. Dalam *era Society 5.0* ini banyak Tantangan Digital yang harus dilalui oleh perkembangan teknologi yang pesat, dimana remaja saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat terhubung digital, mereka harus mampu memahami dan merespon perubahan teknologi dengan baik yang dapat diterapkan melalui edukasi ber-*attitude*.

Kebutuhan akan kreativitas di *era Society 5.0* menekankan integrasi teknologi canggih dengan kreativitas manusia. Remaja yang ber-*attitude* perlu mampu

EDUKASI KOMUNIKASI UNTUK MENCIPTAKAN REMAJA YANG BER-*ATTITUDE* PADA ERA SOCIETY 5.0

(Study Deskriptif Smp Negeri 1 Kamal Kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan)

berkomunikasi dengan ide dan gagasan kreatif dengan efektif, terutama dalam pengembangan solusi inovatif untuk masalah sosial dan teknologi. Agar mampu beradaptasi yang penuh dengan perubahan yang cepat. Remaja perlu memiliki kemampuan adaptasi yang baik, dan edukasi berattitude dapat membantu mereka memahami perubahan sosial, teknologi, dan ekonomi, serta beradaptasi dengan perubahan tersebut.

Dengan menerapkan konsep edukasi berattitude, remaja dapat mengembangkan keterampilan komunikasi yang kuat, memahami pentingnya etika digital, dan siap menghadapi tantangan serta peluang yang ada di *era Society 5.0*. Hal ini akan membantu mereka menjadi individu yang lebih adaptif, kreatif, dan berkontribusi positif dalam masyarakat yang semakin terhubung dan kompleks.

B. Edukasi Komunikasi dapat menciptakan remaja ber-attitude pada SMP Negeri 1 Kamal

Dalam menekankan dan juga menerapkan konsep komunikasi ber-attitude di SMP Negeri 1 Kamal dalam hal ini termasuk kemampuan berbicara secara efektif dimana remaja harus mampu menyampaikan ide dan gagasan mereka dengan jelas dan efektif. Ini melibatkan kemampuan berbicara di depan umum dan berkomunikasi dengan beragam *audiens*, termasuk lewat media sosial dan platform digital. Kemampuan mendengarkan dengan baik adalah aspek penting dalam komunikasi. Remaja harus belajar untuk mendengarkan orang lain dengan penuh perhatian dan empati, bahkan di tengah banyak distraksi yang ada di era digital ini.

Dalam era di mana komunikasi seringkali melibatkan pesan teks dan tulisan di media sosial, kemampuan menulis yang baik sangat penting. Remaja perlu belajar cara menulis dengan benar, tetapi juga untuk menyampaikan pesan mereka dengan tepat dan bermakna, remaja perlu mampu berkomunikasi di berbagai konteks, termasuk di sekolah, di rumah dan di lingkungan online. Mereka juga perlu memahami kode etik komunikasi yang berlaku di berbagai situasi. Edukasi komunikasi harus mencakup pengembangan kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis informasi dan pesan yang mereka terima

dari berbagai sumber. Ini penting untuk memahami informasi yang benar dan memfilter informasi yang mungkin salah atau menyesatkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini membawa pemahaman yang lebih mendalam terkait pengaruh perkembangan teknologi, peran orang tua, dan pendidikan dalam membentuk sikap atau attitude remaja di Era Society 5.0 melalui pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan mengimplementasikan Edukasi Komunikasi di SMP Negeri 1 Kamal, remaja dapat mengembangkan kemampuan ber-attitude, terutama dalam aspek berbicara secara efektif, mendengarkan dengan perhatian, dan menulis dengan baik. Dalam era digital ini, di mana komunikasi melibatkan beragam platform, remaja perlu memiliki keterampilan komunikasi yang memadai, termasuk berkomunikasi di media sosial. Selain itu, penting bagi mereka untuk memiliki kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis informasi yang diterima dan memahami kode etik komunikasi di berbagai konteks. Edukasi komunikasi diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan komunikasi remaja di sekolah tetapi juga meresap ke dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Dalam konteks ini, temuan ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman kita tentang pengaruh perkembangan teknologi, peran orang tua, dan pendidikan dalam membentuk sikap atau attitude remaja di Era Society 5.0. Hasil penelitian juga memberikan dasar untuk pengembangan lebih lanjut di masa depan, dan dapat menjadi landasan untuk penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang ini.

Saran

1. Pengembangan Program Pendidikan:

Diperlukan pengembangan program pendidikan yang lebih terintegrasi agar remaja dapat dibekali dengan literasi digital dan keterampilan sosial yang diperlukan dalam menggunakan teknologi secara positif.

2. Peran Orang Tua yang Aktif:

EDUKASI KOMUNIKASI UNTUK MENCIPTAKAN REMAJA YANG BER-*ATTITUDE* PADA ERA SOCIETY 5.0

(Study Deskriptif Smp Negeri 1 Kamal Kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan)

Meningkatkan pemahaman orang tua tentang dampak teknologi pada sikap remaja melalui kampanye edukasi dapat membantu mendorong peran mereka yang lebih aktif dalam mengawasi dan membimbing aktivitas teknologi remaja.

3. Kolaborasi Antar Pihak Terkait:

Dalam pembentukan sikap remaja, perlu adanya kerjasama antara pendidikan, keluarga, dan masyarakat. Kolaborasi ini memiliki tujuan untuk membentuk pendekatan holistik yang dapat memberikan dukungan konsisten dari berbagai aspek kehidupan remaja.

4. Penelitian Lanjutan:

Pentingnya dilakukan penelitian lanjutan terletak pada kebutuhan untuk menggali lebih dalam aspek-aspek tertentu yang berkaitan dengan interaksi antara teknologi, peran orang tua, dan pendidikan dalam membentuk sikap remaja. Melalui penelitian tersebut, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih mendalam, sehingga solusi yang lebih tepat dapat diidentifikasi untuk menghadapi kompleksitas dinamika yang terlibat dalam keseharian remaja.

Dengan implementasi saran-saran tersebut, diharapkan dapat terbentuk generasi remaja yang lebih bijak dalam menghadapi perkembangan teknologi dan memiliki sikap yang positif dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

DAFTAR REFERENSI

- Fricticarani, A., Hayati, A., Ramdani, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56-68.
- Hulukati, W., Rahim, M., & Djafar, Y. (2017). Pembelajaran Bahasa Daerah Gorontalo Pada Anak Usia Dini. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 12(1), 81–88.

- Kurniawan, D. (2018). Komunikasi Model Laswell Dan Stimulus-Organism-Response Dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 60–68.
- Marisa, M. (2021). Inovasi kurikulum “Merdeka Belajar” di era society 5.0. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 66-78.
- Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., Yumriani, Y., & BP, A. R. (2022). Pengertian Pendidikan ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa*, 2(1), 1–8.
- Nastiti, F. E., & Ni'mal'Abdu, A. R. (2020). Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era society 5.0. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66.
- Percival, F., & Ellington, H. (1988). Teknologi pendidikan. *Jakarta: Erlangga*.
- Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi pendidikan menyongsong masa depan indonesia di era society 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87–100.
- Rahman, A. (2016). Pengaruh bahasa daerah terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 sd Inpres Maki Kecamatan Lamba Leda Kabupaten Manggarai Timur. *Alaudin: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(2), 71–79.
- Shaula, D. F., & Hasyim, N. (2017). Menanamkan konsep tata krama pada anak melalui perancangan game edukasi. *Jurnal Informatika Upgris*, 3(1).