

ANALISIS PERAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SOCIETY 5.0 DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPAS

Dian Erlita¹, Lindayani², Nurul Zikri Filina³, Febry Fahreza⁴, Nurjannah⁵, Ajunda⁶,
Fetro Dola Syamsu⁷, Syah Mohd Hadiid Thaariq⁸

^{1,2,4,5,8}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Cipta Mandiri

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena

⁶Teknik Elektro, Universitas Cipta Mandiri

⁷Pendidikan Biologi, Universitas Cipta Mandiri

¹dian08erlita@gmail.com

ABSTRACT

To improve 21st-century skills, particularly students' digital literacy, the advancement of the Society 5.0 era demands the use of technology in learning. Science and studies learning in elementary schools requires media innovations that can meet the requirements of contextual and technological learning. The purpose of this study was to examine how Society 5.0-based learning media functions to improve digital literacy in science and studies learning. The method used was qualitative, and the type of research employed was a literature review. This data was collected from SINTA-indexed journal articles over the past ten years, and the analysis was conducted through a process of reduction, presentation, and drawing conclusions. The results showed that technology-based learning media improved students' digital literacy, particularly in terms of their ability to access, understand, evaluate, and utilize digital data. Therefore, Society 5.0-based learning media is an innovative way to improve science and studies learning in elementary schools.

Keywords: *Society 5.0, learning media, digital literacy, science and studies*

ABSTRAK

Untuk meningkatkan keterampilan abad ke-21, khususnya literasi digital siswa, kemajuan era Society 5.0 menuntut penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar membutuhkan inovasi media yang dapat memenuhi persyaratan belajar kontekstual dan teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana media pembelajaran berbasis *society 5.0* berfungsi untuk meningkatkan literasi digital dalam pembelajaran IPAS. Metode yang digunakan adalah kualitatif, dan jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Data ini dikumpulkan dari artikel jurnal terindeks SINTA selama sepuluh tahun terakhir, dan analisisnya dilakukan melalui proses pengurangan, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan literasi digital siswa, terutama dalam hal kemampuan mereka untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan data digital. Jadi, media pembelajaran berbasis Society 5.0 adalah cara inovatif untuk meningkatkan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Society 5.0, media pembelajaran, literasi digital, IPAS

A. Pendahuluan

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pendidikan ke era Society 5.0, yang menekankan penggunaan teknologi yang berpusat pada manusia. Konsep ini menganggap teknologi dapat meningkatkan kualitas hidup manusia, termasuk dengan membuat proses pembelajaran lebih inovatif dan fleksibel. Mampu mengintegrasikan teknologi untuk mengembangkan kompetensi abad ke-21, termasuk literasi digital, sangat penting untuk pembelajaran di sekolah dasar (Rosyidah et al., 2025a) .

Literasi digital adalah kemampuan seseorang untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara kritis dan bertanggung jawab (A. Heryani et al., 2022a). Pada jenjang sekolah dasar, literasi digital sangat penting untuk membantu siswa menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Peserta didik tidak hanya diharuskan untuk menggunakan perangkat digital, tetapi mereka juga diharuskan untuk

memiliki kemampuan berpikir kritis untuk membedakan dan menggunakan informasi secara akurat serta menggunakannya dengan benar (Megawati & Sofiroh, 2025).

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar, bagaimanapun, masih menghadapi banyak hambatan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran tetap konvensional dan berpusat pada guru, yang mengakibatkan keterlibatan aktif siswa yang rendah (Pangestu, 2021).

Teknologi berbasis media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. Media digital seperti pembelajaran interaktif, video, dan aplikasi berbasis web dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Studi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, motivasi mereka untuk belajar, dan tingkat pemahaman mereka tentang materi (Rejeki et al., 2025).

Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital meningkatkan literasi digital siswa, terutama dalam hal kemampuan mereka untuk mengakses, memahami, dan mengevaluasi informasi digital. Selain meningkatkan fleksibilitas siswa, penggunaan teknologi dalam pembelajaran meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran (Jusman & Usman, 2025).

Namun, ada sedikit penelitian yang secara khusus mengaitkan gagasan Society 5.0 dengan pembuatan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Mayoritas penelitian sebelumnya berkonsentrasi pada penggunaan media digital secara keseluruhan, tanpa mempertimbangkan pendekatan human-centered, yang merupakan ciri utama Society 5.0. Selain itu, masih sedikit penelitian yang mengkaji hubungan langsung antara peningkatan literasi digital dalam konteks IPAS dan media pembelajaran berbasis Society 5.0 (H. Prasetyo et al., 2025).

Penelitian ini penting untuk dilakukan untuk memberikan

kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis masyarakat 5.0. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana media pembelajaran berbasis masyarakat 5.0 membantu meningkatkan literasi digital dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk membangun strategi pembelajaran yang inovatif, fleksibel, dan relevan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, jenis studi literatur, untuk mengkaji konsep, teori, dan temuan empiris tentang peran media pembelajaran berbasis masyarakat 5.0 dalam meningkatkan literasi digital dalam pembelajaran IPAS. Studi literatur memungkinkan peneliti mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber ilmiah secara sistematis (A. Heryani et al., 2022b)

1. Ruang Lingkup dan Objek Penelitian

Fokus penelitian terdiri dari tiga elemen utama: (1) media pembelajaran berbasis teknologi dalam kerangka Society 5.0; (2) literasi digital siswa di sekolah dasar;

dan (3) pembelajaran IPAS. Objek penelitian terdiri dari artikel jurnal nasional terindeks SINTA yang dipublikasikan selama 10 tahun terakhir (2016–2025). Tujuan dari pemilihan rentang waktu ini adalah untuk mendapatkan data yang aktual, relevan, dan sesuai dengan kemajuan teknologi pendidikan (Rosyidah et al., 2025b).

2. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui penelusuran literatur yang teliti menggunakan basis data seperti Google Scholar, GARUDA, dan portal jurnal nasional terakreditasi SINTA. Kata kunci yang digunakan meliputi "media pembelajaran berbasis teknologi", "literasi digital", "Society 5.0", "IPAS", dan "sekolah dasar".

3. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan melalui model analisis deskriptif kualitatif dengan model analisis interaktif yang terdiri dari tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, Sugiyono dalam (Septiana & Khoiriyah, 2024).

Data direduksi dengan memilih dan mengkonsentrasikan informasi penting dari berbagai literatur yang relevan. Untuk mempermudah

pemahaman hubungan antar konsep, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif.

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang peran media pembelajaran berbasis *society 5.0* dalam meningkatkan literasi digital, hasil penelitian digabungkan.

Faktor-faktor yang menunjukkan literasi digital, seperti kemampuan untuk mengakses, memahami, menyebarkan, dan memanfaatkan data digital dalam konteks pembelajaran sains, adalah titik fokus analisis ini (Listyawan, 2022).

4. Uji Keabsahan Data

Kredibilitas, transferabilitas, reliabilitas, dan konfirmabilitas adalah empat kriteria yang digunakan untuk menguji validitas data yang dikumpulkan dalam penelitian ini. Sumber data harus kredibel karena berasal dari jurnal ilmiah yang dapat diandalkan. Dengan menyajikan data secara detail dan kontekstual, transferabilitas yang diperoleh, reliabilitas yang diperoleh, dan konfirmabilitas yang diperoleh dengan memastikan bahwa hasil penelitian didasarkan pada data yang tujuan dan akuntabel (Satria et al., 2024).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan
Peran Media Pembelajaran
Berbasis Society 5.0

Kajian literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Society 5.0 meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran IPAS. Konsep Society 5.0 menempatkan teknologi sebagai cara yang efektif dan efisien untuk menyelesaikan masalah di dunia. Dalam bidang pendidikan, implementasi Society 5.0 diwujudkan melalui penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif (A. D. Prasetyo & Patmisari, 2024).

Media pembelajaran berbasis Society 5.0 meningkatkan pemecahan masalah, kreativitas, dan pemikiran kritis. Pembagian bagi peserta didik mendorong untuk secara aktif mencari informasi, menganalisisnya, dan mengubahnya menjadi pengetahuan tambahan.

Media berbasis Society 5.0 juga membantu siswa belajar keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan bekerja sama. Melalui penggunaan teknologi digital, siswa didorong untuk aktif mencari informasi, menganalisis data, dan menyelesaikan masalah. Kondisi

ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Society 5.0 tidak hanya berfokus pada penguasaan materi tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa secara keseluruhan (Setyaningsih et al., 2020).

Pemanfaatan alat pembelajaran berbasis teknologi juga membantu peran guru dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi hanya bertindak sebagai sumber informasi utama; mereka sekarang bertindak sebagai pendorong dan fasilitator yang membantu siswa dalam proses belajar. Penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat membantu guru membuat suasana belajar yang lebih kreatif, interaktif, dan berpusat pada siswa (belajar berpusat pada siswa) (Y. Heryani et al., 2021)

Media pembelajaran berbasis teknologi telah meningkatkan keterampilan digital siswa. Siswa memiliki kemampuan untuk mengakses informasi lebih luas dan lebih cepat, serta memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Mereka juga memiliki kemampuan untuk menyebarkan apa yang mereka ketahui, sehingga mereka tidak

mudah terpengaruh oleh informasi yang salah.

Peningkatan Literasi Digital Peserta Didik

Penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan literasi digital, seperti pemecahan masalah, kolaborasi, dan komunikasi, menurut penelitian (Rosyidah et al., 2025c). Literasi digital juga membantu siswa belajar lebih baik, terutama dalam pembelajaran berbasis tematik seperti IPAS (Suyanti, 2024).

Penggunaan media pembelajaran berbasis Society 5.0 meningkatkan pengalaman belajar dalam sains dan pembelajaran sains. Sains abstrak dan materi sains dapat disajikan dalam format visual dan interaktif, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa untuk belajar tanpa batasan waktu atau tempat. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar (Listyawan et al., 2023).

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Society 5.0

meningkatkan pembelajaran IPAS dan literasi digital siswa di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis society 5.0 sangat penting untuk meningkatkan literasi digital siswa dalam bidang sains dan pembelajaran sains. Penggunaan media digital dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengakses, memahami, menyebarkan, dan memanfaatkan informasi secara efektif. Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat meningkatkan keterlibatan dan kualitas pembelajaran siswa.

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Society 5.0 dalam Pembelajaran IPAS.

Pembelajaran IPAS mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari, jadi menggunakan media pembelajaran berbasis Society 5.0 sangat relevan untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan kontekstual (Jamaaluddin et al., 2018).

Media pembelajaran digital dapat digunakan dalam berbagai bentuk, seperti video animasi, pembelajaran virtual, aplikasi berbasis web, dan multimedia interaktif. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk mempelajari materi secara mandiri dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Karena materi disajikan secara visual dan menarik, media pembelajaran interaktif, menurut (Manurung, 2021), memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat pelajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan sumber daya pendidikan berbasis Society 5.0 memungkinkan fleksibilitas dalam proses belajar. Peserta didik memiliki kemampuan untuk mengakses konten pembelajaran kapan saja dan di mana saja mereka mau. Aksesibilitas ini menjadi salah satu keunggulan pembelajaran berbasis teknologi karena dapat membantu siswa belajar sendiri dan memperluas akses ke sumber daya (Widyawati & Sukadari, 2023).

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis masyarakat 5.0 dapat menghasilkan pembelajaran IPAS yang lebih kreatif,

efisien, dan responsif terhadap kemajuan teknologi. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses belajar, memperoleh keterampilan literasi digital yang lebih baik, dan menggunakan teknologi dengan cara yang lebih positif dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis masyarakat 5.0 memiliki kontribusi yang signifikan untuk peningkatan literasi digital (Trisnawati & Suryaman, 2025).

DAFTAR PUSTAKA

- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022a). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17–28. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022b). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17–28.

- <https://doi.org/10.32585/jp.v3i1i1.1977>
- Heryani, Y., Kartono, K., Dewi, N. R., & Wijayanti, K. (2021). Pengaruh metode mnemonik terhadap kemampuan penalaran matematis dan daya ingat. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 4(1), 449–454.
- Jamaaluddin, J., Hadidjaja, D., Sulistiyowati, I., Suprayitno, E., Anshory, I., & Syahririni, S. (2018). Very short term load forecasting peak load time using fuzzy logic. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 403, 012070. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/403/1/012070>
- Jusman, J., & Usman, A. (2025). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital: Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.54297/jpmd.v1i1.879>
- Listyawan, E. A., Karlina, I., & Ayushandra, V. (2023). Penggunaan Media Interaktif sebagai Bahan Literasi Digital Era 21 untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.15408/elementar.v3i1.25199>
- LISTYAWAN, G. F. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Literasi Bisnis*.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Megawati, M., & Sofiroh, M. (2025). Transformasi Pembelajaran Abad Ke-21 Di Sekolah Dasar: Integrasi Literasi Digital Dalam Kurikulum Merdeka. *JOURNAL OF EDUCATION FOR ALL*, 3(2), 102–111. <https://doi.org/10.61692/edufa.v3i2.314>
- Pangestu, I. B. G. S. (2021). Cultural Map Based on Smart-Disc Audiovisual on the Diversity of Social Studies Learning Culture for Grade IV Elementary

- Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(1), 123. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i1.33126>
- Prasetyo, A. D., & Patmisari, P. (2024). Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Media Teknologi untuk Meningkatkan Literasi Digital bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 137–146. <https://doi.org/10.56972/jikm.v4i2.157>
- Prasetyo, H., Fathorrahman, F., & Murtianingsih, M. (2025). Pengaruh Digital Leadership, Literasi Teknologi, Dan Fasilitas Digital Terhadap Kinerja Pengajaran Guru Di Sekolah Dasar Rabbaanii Islamic School. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(8), 4085–4099. <https://doi.org/10.59141/japendi.v6i8.8543>
- Rejeki, A. S., Rukhiyati, I., Listiani, M., Nurhayati, N., & Syamsiah, S. (2025). Pengembangan Literasi Digital untuk Anak Usia Dini melalui Media Interaktif. *CENDEKIA: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah*, 2(11), 1990–2001. <https://doi.org/10.62335/cendekia.v2i11.2038>
- Rosyidah, A. Z., Septiani, N. E. P., & Wibowo, S. (2025a). Mewujudkan Generasi CERDIG (Cerdas Digital): Literatur Review Integrasi Literasi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 6(4), 813–821. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i4.2285>
- Rosyidah, A. Z., Septiani, N. E. P., & Wibowo, S. (2025b). Mewujudkan Generasi CERDIG (Cerdas Digital): Literatur Review Integrasi Literasi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 6(4), 813–821. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i4.2285>
- Rosyidah, A. Z., Septiani, N. E. P., & Wibowo, S. (2025c). Mewujudkan Generasi CERDIG (Cerdas Digital): Literatur Review Integrasi Literasi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 6(4), 813–821.

- <https://doi.org/10.37985/jer.v6i4.2285>
- Satria, H., Prasetyo, A., Hajar, I., Ferazona, S., Yenanta, N., & Dewi, S. C. K. (2024). Pelatihan Keterampilan Literasi Digital Untuk Siswa Sman 1 Batang Cenaku Di Era Teknologi Digital. *Hawa: Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 97–101.
- Septiana, N. N., & Khoiriyah, Z. (2024). Metode penelitian studi kasus dalam pendekatan kualitatif. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 233–243.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Siswa Dalam Pembelajaran Tematik IPS Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17(1), 51–56. <https://doi.org/10.33369/pgsd.17.1.51-56>
- Trisnawati, A., & Suryaman, M. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Liveworksheet Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vi (Enam) Sdn Sirnabaya I. *Jurnal Tahsinia*, 6(10), 1506–1521.
- Widyawati, E. R., & Sukadari, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 215–225.
- Suyanti. (2024). Hubungan Literasi Digital Dengan Hasil Belajar