



Transformasi Pembelajaran, Literasi Digital, dan

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

di Era Society 5.0

Fauzan Hidayatullah, S.I.P., M.A
Dr. Savira Widya Puspitasari, S.Pd., M.Pd.

Transformasi Pembelajaran, Literasi Digital, Dan

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

Di Era Society 5.0

Fauzan Hidayatullah, S.I.P., M.A
Dr. Savira Widya Puspitasari, S.Pd., M.Pd.



CV Bayfa Cendekia Indonesia

Transformasi Pembelajaran, Literasi Digital, Dan Pemberdayaan Masyarakat Di Era Society 5.0

© Fauzan Hidayatullah, S.I.P., M.A

Dr. Savira Widya Puspitasari, S.Pd., M.Pd.

ISBN:

Editor : Bayu Adi Laksono, Tim Editor Bayfa Cendekia

Tata Letak : Tim Desain Bayfa Cendekia

Desain Sampul : (freepik.com)

Penerbit:

CV. Bayfa Cendekia Indonesia

(Anggota IKAPI No. 272/JTI/2021)

Redaksi:

Jln. Raya Dsn Juron-Pucangrejo RT 008/ RW 004

Kec. Sawahan Kabupaten Madiun 63162

Website : <https://book.bayfapublisher.com>

Phone/WA : 0857-3031-8025

Cetakan Pertama, Oktober 2026

vi+74 hlm; 15,5x23 cm

Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Kutipan Pasal 113

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Indeks Database Bayfa Cendekia Indonesia Publisher



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga buku berjudul "*Transformasi Pembelajaran, Literasi Digital, dan Pemberdayaan Masyarakat di Era Society 5.0*" ini dapat diselesaikan dengan baik.

Buku ini hadir sebagai respon terhadap arus disrupsi teknologi yang menuntut perubahan cara pandang kita terhadap dunia pendidikan. Di era *Society 5.0* ini, pendidikan tidak lagi terbatas pada ruang kelas formal, melainkan menuntut integrasi yang lebih luas antara peran keluarga sebagai basis pendidikan pertama, pemanfaatan media digital yang bijak, serta pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan nonformal yang berbasis komunitas.

Pembahasan dalam buku ini disusun secara sistematis untuk memberikan wawasan mendalam mengenai strategi adaptasi pendidikan dalam menghadapi tantangan masa depan. Fokus utama kami adalah bagaimana teknologi dapat berfungsi sebagai akselerator bagi kemajuan manusia tanpa menghilangkan nilai-nilai humanis dan kearifan lokal.

Kami menyadari bahwa buku ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, masukan dan kritik yang membangun sangat kami harapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi para pendidik, praktisi, mahasiswa, serta masyarakat luas dalam upaya membangun ekosistem belajar yang inklusif, literat, dan berdaya saing.

Penulis

PRAKATA PENULIS

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga naskah buku yang berjudul "*Transformasi Pembelajaran, Literasi Digital, dan Pemberdayaan Masyarakat di Era Society 5.0*" ini dapat diselesaikan.

Dunia pendidikan saat ini sedang berada di persimpangan jalan yang krusial. Arus disrupsi teknologi dan tuntutan era *Society 5.0* tidak hanya mengubah cara kita bekerja, tetapi juga cara kita mendidik, berkomunikasi, dan memberdayakan komunitas. Sebagai seorang akademisi yang berkecimpung di dunia Pendidikan Luar Sekolah (PLS), penulis mengamati adanya kebutuhan mendesak akan sebuah panduan komprehensif yang mampu menjembatani celah antara kemajuan teknologi digital dengan nilai-nilai humanis yang menjadi jati diri pendidikan bangsa.

Buku ini disusun bukan sebagai teori yang kaku, melainkan sebagai refleksi kritis atas dinamika pendidikan di lapangan mulai dari peran krusial keluarga sebagai basis pendidikan pertama, transformasi metode belajar di era digital, hingga strategi pemberdayaan masyarakat yang lebih partisipatif dan literat digital. Penulis berharap karya ini dapat menjadi referensi bagi rekan-rekan pendidik, mahasiswa, praktisi pemberdayaan masyarakat, serta orang tua yang terus berupaya beradaptasi dengan perubahan zaman.

Kehadiran buku ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada rekan sejawat di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Makassar, atas inspirasi dan diskusi akademik yang produktif. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga tercinta yang senantiasa menjadi pendukung utama dalam setiap langkah perjalanan intelektual ini.

Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga buku ini memberikan manfaat dan menjadi kontribusi kecil bagi penguatan kualitas pendidikan dan literasi masyarakat Indonesia.

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
PRAKATA PENULIS	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1	1
KELUARGA SEBAGAI BASIS PENDIDIKAN DAN LITERASI DIGITAL.....	1
1.1 Keluarga sebagai Lingkungan Pendidikan Pertama	1
1.2 Parenting Digital di Era Society 5.0.....	5
1.3 Penguatan Nilai dan Moral Anak melalui Komunikasi Keluarga.....	8
1.4 Pendampingan Anak dalam Penggunaan Media Digital	11
1.5 Literasi Digital untuk Orang Tua dan Remaja	16
1.6 Ketahanan Keluarga di Tengah Disrupsi Teknologi.....	21
BAB 2	24
MEDIA DIGITAL DAN TRANSFORMASI PEMBELAJARAN.....	24
2.1 Digitalisasi Pembelajaran Nonformal	24
2.2 Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Edukasi.....	29
2.3 Augmented Reality dan Inovasi Pembelajaran	31
2.4 Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning)	34
2.5 Komunitas Belajar Digital dan <i>Collaborative Learning</i>	39
2.6 Tantangan Implementasi Teknologi Pendidikan	44
BAB 3	48
PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PENDIDIKAN DAN LITERASI	48
3.1 Pendidikan Nonformal untuk Pemberdayaan Ekonomi	48
3.2 Literasi Digital dalam Pengembangan UMKM	49
3.3 Inovasi Kewirausahaan Berbasis Komunitas.....	51
3.4 Pengelolaan Potensi Lokal melalui Pendidikan.....	51

3.5 Peran Karang Taruna dan Komunitas Belajar.....	52
3.6 Strategi Penguatan Kapasitas Masyarakat Desa.....	53
BAB 4.....	55
STRATEGI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN DAN KOMUNIKASI DI MASA DEPAN.....	55
4.1 Masa Depan Komunikasi Keluarga	55
4.2 AI dan Pendidikan Humanis.....	56
4.3 <i>Smart Society</i> dan Pendidikan Berkelanjutan	57
4.4 Kolaborasi Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat.....	59
4.5 Model Literasi Digital Berbasis Komunitas	60
4.6 Rekomendasi Kebijakan Pendidikan Nonformal di Era <i>Society</i> 5.0.....	63
SINOPSIS	67
DAFTAR PUSTAKA	69
BIODATA PENULIS.....	73