



Peran Kepemimpinan di Era Multieduhealthtainment 5.0

Ali Zainudin

UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Bandung, Indonesia

zainudingo.az@gmail.com

Harry Z. Soeratin

UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Bandung, Indonesia

hzss.hzss@gmail.com

Abstrak

Pengembangan pesat Teknologi Informasi dan Komunikasi sangatlah berdampak terhadap cara kita memenuhi pendidikan, tetap sehat, dan menikmati kebahagiaan atas karunia Allah SWT yang diberikan dengan penuh rasa syukur. Kepemimpinan yang efektif dan fleksibel sangat penting dalam menghadapi kesulitan dan memanfaatkan kemungkinan yang diberikan oleh era Digitalisasi 5.0. Alhasil, penulis terinspirasi untuk melakukan kajian, dengan tujuan menganalisis fungsi kepemimpinan di era Multieduhealthtainment 5.0. Periode ini dibedakan dengan integrasi multi-, pendidikan, kesehatan, dan hiburan dalam satu platform. Untuk memahami pengertian kepemimpinan di era Multieduhealthtainment 5.0, digunakan studi literatur sebagai teknik penelitian. Menurut temuan penelitian ini, para pemimpin di abad ini keahlian dan kompetensi seorang pemimpin sangat dibutuhkan untuk mengelola sistem multifaset, pendidikan, kesehatan, dan hiburan secara efektif.

Kata Kunci; Kepemimpinan; eduhealthtainment 5.0; Teknologi Informasi dan Komunikasi

Abstract

Leadership Roles in the Multieduhealthtainment 5.0 era. Advances in information and communication technology have affected how we learn, stay healthy, and enjoy happiness for the gifts of Allah SWT, which are given with gratitude. Practical and flexible leadership is critical in dealing with difficulties and taking advantage of the possibilities provided by the 5.0 Digitalization era. Consequently, the authors were motivated to study leadership function in the Multieduhealthtainment 5.0 age. This period is different with multi-integration, education, health, and entertainment in one platform. Literature studies are utilized as a research tool to understand leadership in the Multieduhealthtainment 5.0 era. According to the study's results, leaders of this century must possess the skills and expertise needed to manage multifaceted educational, health, and entertainment systems effectively.

Keywords; Leadership; eduhealthtainment 5.0; Information and Communication Technology

Pendahuluan

Dalam periode Digitalisasi kita tidak dapat menghindari pertumbuhan yang komprehensif kali ini. Gelombang universalitas tidak cukup memberikan nilai-nilai luhur, tetapi juga nilai-nilai negatif seperti keretakan publik, konsensus, dan konflik. Dengan adanya arus globalisasi, muncul keinginan untuk menyikapi perjanjian di Indonesia yang memiliki beragam marga, bahasa, adat istiadat, kepercayaan dan suku di setiap tempat. menegur bahwa, menawarkan pembelajaran yang mendukung cita-cita kebersamaan, merangkul keberagaman, dan melakukan tindakan saling pengertian adalah keinginan untuk mendorong pembelajaran bahasa Indonesia. Bangsa Indonesia sebagai masyarakat yang majemuk dilihat dari latar belakang, ras, adat istiadat masyarakat, dan agama, merupakan realitas yang tidak dapat dihindari (Fauzan, 2015). Lebih dari itu, pembelajaran adalah suatu sistem yang mengindividuasi individu di mana orang diharapkan mampu memahami diri sendiri, orang lain, alam dan wilayah budayanya.

Menyikapi pesatnya pertumbuhan era digital kontemporer, ada dampak baik dan buruknya. Akibatnya, dalam upaya Indonesia untuk memperbaiki semua elemen dan tatanan kehidupan, ini merupakan peluang sekaligus masalah. Kehidupan di Indonesia, termasuk memberikan pengetahuan dan kesadaran masyarakat akan keragaman guna terciptanya tatanan di mana perbedaan dapat diakui, diterima, dan dihormati. Ini mencakup elemen pendidikan multikultural sosial, budaya, ekonomi, pendidikan, dan lainnya, serta inisiatif untuk bereaksi terhadap era digital kontemporer (Pawero & Dkk, 2019).

Kepemimpinan tidak dapat dihindari dalam implementasi transformasi digital sektor pemerintah. Kepemimpinan sangat penting dalam pemanfaatan teknologi di zaman society 4.0. Agar dapat berfungsi dalam situasi yang tidak dapat diprediksi dan sulit, para pemimpin di era digital harus gesit secara digital dan emosional. Pemimpin efektif saat ini berpartisipasi dalam siklus pembelajaran cepat sambil membuat keputusan dan mencapai kesuksesan (Mihai & Crețu, 2019). Penggunaan teknologi informasi dalam berbagai bidang tentunya membantu bisnis dalam mencapai tujuannya. Menjadi penting dalam mengubah penerimaan pemerintah terhadap teknologi, serta terciptanya revolusi industri 4.0 dan revolusi pemerintah 4.0.

Pemimpin di era digital harus gesit secara digital dan emosional agar dapat bekerja dalam keadaan yang tidak dapat diprediksi dan rumit. Saat ini, pemimpin

yang efisien terlibat dalam siklus belajar cepat sambil membuat keputusan dan berinovasi (Mihai & Crețu, 2019).

Penerapan teknologi informasi dalam berbagai domain sangat membantu dalam mencapai tujuan lembaga atau perusahaan. Menjadi penting dalam mengubah penerimaan pemerintah terhadap teknologi, serta terciptanya era digitalisasi 4.0 dan revolusi pemerintah 4.0. Diharapkan bahwa teknologi informasi akan membantu dalam percepatan dan percepatan pelayanan. Revolusi industri keempat mendorong otomatisasi sistem di semua tingkat pemerintahan dengan mengintegrasikan antara teknologi sumber daya, teknologi informasi dan interaksi informasi (Rochmansjah & Karno, 2020). Sebagai hasil dari keterangan ini, infrastruktur pemerintahan digital yang agak modern berhasil dipasang. Diakui secara luas bahwa teknologi digital mempromosikan tingkat kepercayaan administrasi, mempersingkat waktu, dan terbuka, membantu pengurangan biaya, dan menghasilkan tata kelola yang lebih baik.

Pandangan seseorang tentang kehidupan dan pekerjaan berkembang secepat revolusi industri era *eduhealthtainment*. Dimensi sosial dari proses digitalisasi ditandai dengan jaringan yang belum pernah ada sebelumnya, baik secara pribadi maupun profesional. Transmisi data tidak hanya digunakan untuk komunikasi antar manusia, tetapi juga antara hal-hal biasa, misalnya menghubungkan seluruh rumah ke teknologi WLAN modern. Kepemimpinan digital adalah perpaduan antara gaya kepemimpinan dan penggunaan teknologi digital untuk mendorong transformasi digital. Seorang pemimpin digital harus memiliki karakteristik dan perilaku yang diperlukan untuk mencapai tujuan transformasi digital (Mwita & Joanthan, 2019).

Pemimpin efektif yakni membutuhkan kombinasi antara pemahaman yang mendalam tentang multi, edukasi, kesehatan, dan hiburan, serta kompetensi untuk memanfaatkan segala kemampuan untuk memanfaatkan perkembangan Teknologi yang sangat canggih.

Berdasarkan permasalahan di atas rumusan masalah yang menjadi bahasan menarik untuk dikaji lebih dalam diantaranya; 1) Bagaimana peranan kepemimpinan di era *multieduhealthtainment* 5.0? 2) Teknik apakah yang relevan dalam kepemimpinan yang ideal dalam menghadapi perubahan zaman yang pesat? 3) Kriteria kepemimpinan bagaimana yang ideal yang mampu beradaptasi dengan era digitalisasi 5.0?

Kajian Teori

Kepemimpinan

Karena kepemimpinan memiliki perspektif yang luas, banyak definisi yang ditawarkan oleh para spesialis. Memimpin melibatkan membujuk bawahan untuk mengikuti norma dan pendekatan kerja yang ditetapkan. Pandangan Ordway Tead dalam bukunya *The Art of Leadership, Leadership* adalah tindakan yang memotivasi individu untuk berjuang menuju tujuan bersama. (Kepemimpinan adalah kegiatan di mana orang mendorong kerja sama untuk mencapai tujuan yang diinginkan.)

Menurut Hemhill dan Coons (1957), kepemimpinan didefinisikan sebagai tindakan individu yang memandu kegiatan kelompok menuju tujuan bersama. "Kepemimpinan," menurut Herold Koontz, adalah seni mengkoordinasikan dan memotivasi individu dan kelompok untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Menurut definisi di atas, Kepemimpinan dapat didefinisikan sebagai tindakan membujuk, mengatur, dan mengkoordinasikan individu atau kelompok untuk mengembangkan hubungan kerjasama untuk mencapai tujuan tertentu. Meskipun istilah kepemimpinan dan pemimpin terkadang digunakan secara bergantian, mereka memiliki arti yang berbeda. Seorang pemimpin adalah seseorang yang memimpin, tetapi kepemimpinan adalah kualitas atau sifat yang harus dimiliki seorang pemimpin.

Di era digitalisasi eduhealthtainment 5.0, hubungan manajemen ini kemudian dapat disingkat menjadi "kepemimpinan digital", dengan kesadaran bahwa kehebatan digital merupakan hasil perpaduan antara budaya digital dan konten digital. Penelitian kepemimpinan digital merupakan bagian dari penelitian wacana kepemimpinan yang didasarkan pada teori umum Hambrick dan Mason (Hambrick & Mason, 1984) dan hasilnya dapat diprediksi berdasarkan kepribadian pemimpin. Kepemimpinan yang berfokus pada penerapan perubahan digital di perusahaan disebut kepemimpinan digital. Gaya kepemimpinan ini memberikan kesempatan kepada perusahaan dan organisasi untuk mendigitalkan lingkungan dan budaya kerja mereka (Sabş & Alp Erdoan, 2022) .

Multieduhealthtainment 5.0

Saat ini, kemajuan teknologi di masyarakat telah berkontribusi pada berkembangnya era baru yang dikenal dengan society 5.0. Jepang dikreditkan dengan menciptakan gagasan masyarakat 5.0 adalah negara pertama yang

menggunakannya di masyarakat, tepatnya pada tahun 2019. Society 5.0 didefinisikan oleh Kantor Kabinet Jepang sebagai masyarakat yang berpusat pada rakyat yang mampu mendorong pertumbuhan ekonomi melalui pembangunan sosial sambil mengintegrasikan Dunia Maya dan nyata (Handayani & Muliastri, 2020). Konsep ini dikembangkan untuk mengatasi permasalahan sosial yang muncul di Jepang, seperti penurunan tingkat pertumbuhan penduduk, penurunan jumlah penduduk usia produktif, dan lain-lain (Fukuyama, 2018).

Multieduhealthainment 5.0 adalah merupakan akronim dari education, Health dan entertainment dapat diartikan sebagai keragaman pendidikan, kesehatan dan hiburan di era digitalisasi 5.0. Dalam hal ini seiring pesatnya teknologi informasi dan komunikasi manusia dapat memanfaatkan untuk menyikapi kearah yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhan pendidikan, kesehatan dan hiburan.

Multieduhealthainment 5.0 hasil inovasi konsep dari era digital 4.0, di mana teknologi kini telah tertanam di masyarakat dan kemajuannya telah menghasilkan terciptanya kehidupan virtual melalui jaringan internet. Tujuan Society 5.0 adalah untuk menciptakan masyarakat yang berpusat pada manusia atau masyarakat yang membuat keputusan bagi orang-orang untuk mencapai pertumbuhan ekonomi, meringankan masalah sosial di masyarakat, dan memberikan kualitas hidup yang layak bagi masyarakat (Handayani & Muliastri, 2020).

Teknologi Informasi dan Komunikasi

Kemajuan teknologi telah melaju sedemikian rupa sehingga teknologi sekarang digunakan sebagai fokus kehidupan manusia. Tidak mengherankan lagi jika hampir semua kegiatan mengandalkan kompetensi teknis. Ketergantungan dan kebutuhan manusia akan teknologi, khususnya komunikasi serba digital berbasis internet, sudah jelas.

Kemajuan teknologi terlihat di bidang teknologi informasi dan komunikasi, dan telah merambah banyak aspek kehidupan. Masa 5.0 atau disebut juga sebagai society 5.0 telah hadir dalam kehidupan bermasyarakat saat ini. Jepang memelopori konsep masyarakat 5.0 pada tahun 2019. Peradaban 5.0 adalah peradaban berorientasi teknologi yang berpusat pada kemanusiaan. Tujuan zaman ini adalah untuk menciptakan masyarakat yang dapat mengatasi masalah dan kesulitan sosial dengan menggunakan teknologi yang dihasilkan selama era Digitalisasi 4.0 untuk meningkatkan kualitas keberadaan manusia.

Pada prinsipnya era society 5.0 tidak berbeda dengan konsep Revolusi Industri 4.0, perubahan bersifat halus dan signifikan. Perbedaan antara keduanya adalah konteksnya. Jika kecerdasan buatan digunakan dalam revolusi industri, peradaban 5.0 akan mengandalkan manusia sebagai komponen utamanya dengan tetap memanfaatkan teknologi saat ini. Gagasan peradaban 5.0 dibangun di atas empat tipologi sebelumnya, yaitu perburuan, pertanian, industri, dan informasi (Ismail et al., 2021).

Masalah masyarakat yang harus dibenahi di era society 5.0 ialah kecerdasan sosiokultural untuk membangun jaringan yang memanusiakan kembali hubungan manusia ke manusia dan komunikasi yang dimediasi oleh teknologi cerdas buatan manusia. Di zaman sekarang ini, teknologi (digital dan cyber) memediasi bagaimana manusia berinteraksi untuk mencapai tujuan. Era 5.0 merupakan sebuah konsep yang bertujuan untuk mengenalkan lebih dalam fungsi teknologi kepada masyarakat luas agar dapat hidup menyesuaikan diri untuk mempercepat perkembangan manusia. Di zaman di mana masyarakat kental dengan komponen teknologi dan digital, kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat masyarakat menyesuaikan dengan perubahan zaman teknologi. Komunikasi tatap muka sekarang terutama dilakukan melalui tampilan perangkat seluler. Telepon, Whatsapp, dan platform media sosial lainnya.

Komunikasi adalah proses pengiriman Pesan yang dikirim antara dua individu atau lebih untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Komunikasi, menurut Lasswell, adalah proses di mana komunikator menyampaikan pesan kepada komunikan dengan menggunakan sarana yang memiliki efek tertentu (H.B.Uno & Lamatenggo, 2011).

Sebagai makhluk sosial, keberadaan manusia tidak dapat dipisahkan dari komunikasi; tidak ada manusia yang dapat bertahan hidup tanpa komunikasi, baik verbal maupun nonverbal. Komunikasi adalah kebutuhan dasar manusia; itu memungkinkan manusia untuk berinteraksi satu sama lain dan membentuk ikatan yang sehat dalam keluarga, komunitas, dan aliansi sosial lainnya. Manusia dapat memahami satu sama lain dan memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru dari orang lain melalui percakapan.

Dewasa ini kepesatan teknologi tidak dapat dihentikan, dengan mengubah banyak cara komunikasi dan perilaku. Di zaman yang sudah maju ini, manusia harus

bisa berkomunikasi seefektif mungkin melalui teknologi, dalam memenuhi semua kebutuhan di era *eduhealthtainment 5.0*.

Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode kualitatif dalam artikel kajiannya. Dengan menggunakan pendekatan penelitian deskriptif, mengumpulkan data tekstual yang relevan terhadap esensi kajian penelitian. Riset ini dilakukan untuk mengetahui fungsi kepemimpinan di era *multieduhealthtainment 5.0*. Data dikumpulkan dari literatur sebelumnya.

Hasil dan Pembahasan

Tren perkembangan Teknologi secara teknis utama dalam sepuluh tahun terakhir telah merevolusi masyarakat dalam hal kinerja teknologi baik di perusahaan maupun pemain. Sementara itu, kemajuan teknologi telah memungkinkan penyediaan layanan murah dan cepat.

Perbaikan ilmiah di bidang pendidikan terjadi secara teratur, sehingga menghasilkan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi ini mengakibatkan perubahan besar pada tatanan alam. Ada beberapa konsekuensi buruk dan menguntungkan bagi perkembangan teknologi ini.

Menurut Herlambang (2018), kemajuan teknologi memiliki konsekuensi yang menguntungkan dan merugikan. Efek positif dari kemajuan teknis meliputi:

- 1) Mempermudah pengguna untuk menemukan informasi yang mereka inginkan.
- 2) Permudah individu untuk berinteraksi dalam skala global.
- 3) Memudahkan masyarakat untuk membuka atau membuka lapangan pekerjaan memudahkan masyarakat untuk menumbuhkan jiwa wirausaha.
- 4) Menggunakan teknologi yang terus berkembang untuk memudahkan orang bekerja dan menyelesaikan pekerjaan sehari-hari.

Sedangkan berikut adalah akibat negatif dari kemajuan teknologi:

- 1) Nilai-nilai budaya berkurang;
- 2) Ciptakan sikap segera atau kebutuhan agar segala sesuatu serba cepat;
- 3) Meningkatnya kejahatan dunia maya di dunia maya;
- 4) Kemunduran atau kemerosotan moral;
- 5) Hilangnya realitas sosial dan berkembangnya kemalasan;
- 6) Pola pikir teknologi atau teknosentris menyiratkan lebih banyak kepercayaan pada suatu alat.

Pendidikan digambarkan sebagai usaha yang disengaja dan sistematis untuk memperbaiki tatanan kehidupan dan pembangunan. Banyak kegiatan dalam proses pendidikan, misal dalam nilai-nilai moral, pendidikan akhlak dan lain sebagainya dapat membangkitkan atau membentuk karakter, menurut Kristiawan (Ngongo et al, 2019).

Pendidikan harus mampu mengikuti kemajuan teknologi dengan tetap memasukkan nilai-nilai budaya ke dalam semua kemajuannya. Di era digital ini, muncul paradigma baru pendidikan yang disebut teknopedagogi. *Technopedagogic* diciptakan untuk mempromosikan pendidikan di era digital sambil meminimalkan efek negatif dari kemajuan teknologi.

Kemajuan teknologi memudahkan untuk memasukkan informasi tentang tantangan global, dan informasi ini dapat dicari pada situasi dan kondisi apapun. Jadi, jika pendidikan tidak berperan dalam melatih generasi muda untuk literasi digital dan membangun akhlaq serta nilai-nilai luhur yang ada, masyarakat akan mudah terpengaruh oleh berbagai informasi terkini atau kekhawatiran yang belum tersaring.

Begitu juga dengan kondisi kesehatan masyarakat tentunya dengan perkembangan teknologi di era digitalisasi 5.0 dapat dimanfaatkan secara maksimal. Salah satu upaya pemanfaatannya bisa dengan berbagai hal, misal cek kesehatan sudah perlu lagi datang kelokasi, cukup dengan media sosial jasa layanan kesehatan salah satunya *hallo dok*, cek suhu tubuh dan kolestrol secara digital dan lain sebagainya.

Dunia hiburan-pun turut mewarnai tatanan kehidupan masyarakat di era digitalisasi. Seiring dengan kemajuan teknologi multimedia digital di era industri 5.0, di mana apapun bisa dilakukan dengan komputer atau gadget, anak-anak tidak boleh terjebak dalam kemungkinan perangkat elektronik. Terbukti bahwa semakin banyak anak muda yang terjebak dalam dunia game yang memasukkan unsur-unsur buruk tentang seks dan kesadisan tersembunyi.

Analisis penulis terhadap fenomena yang terjadi di multieduhealthtainment 5.0 ini banyak dampak negatif yang diserap semua kalangan dimasyarakat jika peranan kepemimpinan kependidikan islam tidak ikut andil dalam memberikan pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman.

Untuk mengikuti perkembangan zaman, para pemimpin lembaga pendidikan Islam harus mengubah pemikiran/pola pikir, perilaku, dan sentimen mereka seperti yang diungkapkan oleh Rhenald Kasali. Ada beberapa persoalan yang harus diprioritaskan dalam merumuskan kembali pendidikan kepemimpinan Islam pada usia 5.0 tahun, antara lain;

- 1) Augmentasi pengguna. Masyarakat yang lebih besar yang menggunakan layanan pendidikan Islam disebut sebagai pengguna. Salah satu tugas kepemimpinan adalah mendidik masyarakat mengenai tujuan pendidikan Islam, yang bisa diwujudkan melalui penggunaan semua metode teknologi dengan tetap menjaga prinsip-prinsip Islam.
- 2) Di era 5.0 kepemimpinan lembaga pendidikan Islam mungkin akan diarahkan pada bagaimana pendidikan Islam dapat bersaing bahkan bersaing dengan lembaga pendidikan lainnya, khususnya pendidikan barat yang kini jaya dan tentunya memiliki kualitas Islami.
- 3) Meningkatkan sistem pengetahuan TIK (teknologi informasi dan komunikasi). Pimpinan lembaga pendidikan Islam mengadvokasi pengembangan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi dengan tetap menjaga sarana dan prasarana yang ada dan sesuai dengan tujuan pendidikan Islam.

Peran kepemimpinan pendidikan Islam dalam memenuhi tuntutan teknologi dalam pembelajaran perlu disadari sebagai bagian dari ikhtiar mentaati dan menyesuaikan dengan perkembangan di era 5.0. Mendukung transisi pendidikan TIK ke era 5.0 dengan menyediakan layanan yang cepat, akurat, dan efektif. Segala cara yang ditujukan untuk membina tujuan pendidikan lebih dari sekedar memenuhi dahaga intelektual, tetapi yang lebih penting adalah meningkatkan kualitas karakter.

Dengan demikian hasil dalam pembahasan penelitian ini menurut hemat penulis menyimpulkan beberapa point pokok yang menjadi temuan dari rumusan masalah yang telah sebutkan dalam pendahuluan bahwa;

- 1) Pemimpin harus memiliki visi yang jelas dan kompetensi strategis untuk memandu bisnis melalui perubahan dan kesulitan era Multieduhealthtainment 5.0.
- 2) Pemimpin harus mampu mendorong Tim yang Solid dengan keberagamannya dan inklusif di era digitalisasi.
- 3) Pemimpin harus memiliki kompetensi yang komprehensif dan dapat memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di semua bidang baik pendidikan, kesehatan dan hiburan.

- 4) Keterampilan interpersonal yang efektif, seperti komunikasi seperti komunikasi yang efektif, empati dan kepemimpinan yang senantiasa memotivasi, sangatlah dibutuhkan oleh seorang pemimpin.

Simpulan

Dalam riset ini penulis menyimpulkan bahwa terdapat beberapa tips yang perlu dilakukan sebagai seorang pemimpin dalam peranannya di era multieduhealthtainment ialah; *pertama* seorang pemimpin harus memiliki visi yang jelas dan kemampuan strategis untuk mengarahkan organisasi/lembaga dalam menghadapi tantangan perubahan zaman. *Kedua* pemimpin harus mampu mengembangkan tim yang beragam dan inklusif, serta mempromosikan antar berbagai disiplin ilmu. *Ketiga* pemimpin harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang teknologi informasi dan komunikasi, serta mampu memanfaatkannya untuk menciptakan solusi inovatif dalam pendidikan Islam, khususnya kesehatan dan hiburan. *Keempat* pemimpin harus memiliki keterampilan, interpersonal yang kuat seperti kemampuan komunikasi yang efektif, empati, dan kepemimpinan yang memotivasi khususnya mitra kerjanya dan umumnya terhadap masyarakat luas.

Referensi

- Tulungan, Evans E.W., dkk.(2022).Transformasi Digital: Peran Kepemimpinan Digital.Jurnal EMBA. Vol. 10 No. 2 April 2022, Hal. 1116-1123. ISSN 2303-1174.
- Dwi Hamdani, Annisa.(2021).Pendidikan Di Era Digital yang Mereduksi Nilai Budaya.Jurnal Penelitian. Volume 5, Nomor 1. P-ISSN 2580 – 7781 E-ISSN 2615 – 3238.
- Danurrahman, Jeni., Prasetyo, Danang., & Hermawan, Hendra.(2021).Kajian Pendidikan Multikultural DI Era Digital.Jurnal Kalacakra. Volume 02, Nomor 01, 2021, pp: 8-19 ISSN: p-ISSN 2723-7389 e-ISSN 2723-7397. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/kalacakra/index>
- Afriyanto, Frengki.(2022). Peran Generasi Muda Terhadap Generasi Muda Terhadap perkembangan Tekonologi Digital Di Era Society 5.0. Media Husada Journal of Community Service. Vol 2 (No. 2), hal 130-134 <https://ojs.widyagamahusada.ac.id>
- Purnomo, Sutirno (2020).Reformulasi kepemimpinan pendidikan Islam Di Era Revolusi Industri 4.0.Insania Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan.
- Adi Dharma Eidya, Leonardo dkk.(2019).Pengembangan Multimedia Edutainment Interaktif dengan Konten Lokal untuk Anak Usia Dini.Jurnal.Vol.XII, No.1 Juni
- Almeida, F., Duarte Santos, J., & Augusto Monteiro, J. (2020). The Challenges and Opportunities in the Digitalization of Companies in a Post-COVID-19 World.

- IEEE Engineering Management Review, 48(3), 97–103.
<https://doi.org/10.1109/EMR.2020.3013206>
- Benjamin, K., & Potts, H. W. (2018). Digital transformation in government: Lessons for digital health? Digital Health, 4, 205520761875916.
<https://doi.org/10.1177/2055207618759168>
- Brett, J. (2019). Evolving Digital Leadership. In Evolving Digital Leadership.
<https://doi.org/10.1007/978-1-4842-3606-2>
- Fisk, P. (2002). The making of a digital leader. Business Strategy Review, 13(1), 43–50. <https://doi.org/10.1111/1467-8616.00201>
- H.B.Uno, & Lamatenggo, N. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Ismail, F., Daeng Pawero, A. M., & Umar, M. (2021). Improving Educational Quality through Optimizing the Potential of Educational Institutions in Indonesia. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 2(1), 41–46.
<https://doi.org/10.51601/ijersc.v2i1.36>
- Pawero, A. M. D., & Dkk. (2019). *Contemporary Issues on Religion and Multiculturalism*
- Hambrick, D. C., & Mason, P. a. (1984). Echelons : of Reflection The It's Organization as Top a. Management, 9(2), 193–206. <http://www.jstor.org/stable/25843>
- Sagbas, M., & Alp Erdogan, F. (2022). Digital Leadership : a Systematic Conceptual. Researchgate.Net, February. https://www.researchgate.net/profile/Fahri-Erdogan/publication/358729671_DIGITAL_LEADERSHIP_A_SYSTEMATIC_CONCEPTUAL_LITERATURE_REVIEW/links/6211d630eb735c508ae3bf3e/DIGITAL-LEADERSHIP-A-SYSTEMATIC-CONCEPTUAL-LITERATURE-REVIEW.pdf