



Teknologi Pembelajaran Di Era Society 5.0



Dimas Adika, Muhammad Arsyad, Syarifah Akmal,
Meilane Sahetapy, Neni Nurkhamidah, Luthfi Noor Muntafi'ah,
Fitria Wahud, Badri Munawar, Andi Saryoko, Dani Nur Riyadi,
Siti Hajar Larekeng

Teknologi Pembelajaran di Era Society 5.0

**Dimas Adika, Muhammad Arsyad, Syarifah Akmal,
Meilane Sahetapy, Neni Nurkhamidah, Luthfi Noor
Muntafi'ah, Fitria Wahud, Badri Munawar, Andi
Saryoko, Dani Nur Riyadi, Siti Hajar Larekeng**



PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta:

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 Rp. 100.000.000,- (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 Rp. 500.000.000,- (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 Rp. 1.000.000.000,- (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 Rp. 4.000.000.000,- (empat miliar rupiah).

Teknologi Pembelajaran di Era Society 5.0

Dimas Adika, Muhammad Arsyad, Syarifah Akmal, Meilane Sahetapy, Neni Nurkhamidah, Luthfi Noor Muntafi'ah, Fitria Wahud, Badri Munawar, Andi Saryoko, Dani Nur Riyadi, Siti Hajar Larekeng

ISBN: 978-623-88835-4-7

Editor : Dr. Ambo Dalle, M.Hum

Penyunting : Miftahul Jannah

Desain sampul : Sarwandi

Penerbit

PT. Mifandi Mandiri Digital

Redaksi

Komplek Senda Residence Jl. Payanibung Ujung D Dalu Sepuluh-B Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang Sumatera Utara

Distributor Tunggal

PT. Mifandi Mandiri Digital

Komplek Senda Residence Jl. Payanibung Ujung D Dalu Sepuluh-B Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang Sumatera Utara

Cetakan Pertama, Januari 2024

Hak Cipta © 2023 by PT. Mifandi Mandiri Digital

Hak cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

Kata Pengantar

Selamat datang dalam perjalanan menyeluruh ke dalam perubahan lanskap pendidikan di era Society 5.0 melalui buku yang inovatif ini, "Teknologi Pembelajaran di Era Society 5.0." Buku ini bukan hanya sebuah panduan; ini adalah cermin dari revolusi pendidikan yang dibawa oleh perubahan teknologi dalam masyarakat saat ini.

Society 5.0 mewakili fase evolusi masyarakat yang penuh dengan teknologi cerdas dan terhubung, menciptakan paradigma baru dalam pembelajaran. Buku ini membawa pembaca melalui pemahaman mendalam tentang peran teknologi dalam membentuk metode pembelajaran, merangkai konsep-konsep canggih seperti kecerdasan buatan, realitas virtual, dan adaptasi pembelajaran.

Penulis tidak hanya membahas teori, tetapi juga memberikan panduan praktis tentang cara mengintegrasikan teknologi dalam lingkungan pembelajaran. Dari pendekatan yang dapat dipersonalisasi hingga penilaian yang inovatif, buku ini menciptakan peta jalan untuk mencapai keunggulan pendidikan di era digital. Melalui buku ini, kami mengundang Anda untuk meresapi gagasan bahwa teknologi tidak hanya alat, tetapi mitra dalam proses pembelajaran. Kami berharap buku ini akan mengilhami para pendidik, peneliti, dan pengambil kebijakan untuk berinovasi dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang relevan dan responsif.

Semoga "Teknologi Pembelajaran di Era Society 5.0"

menjadi panduan yang memperkaya wawasan Anda dan mengilhami perubahan positif dalam dunia pendidikan yang sedang berkembang.

Medan, Oktober 2023

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
BAB 1 KONSEP DASAR PEMBELAJARAN	1
Pendahuluan	1
Perbedaan Belajar dan Pembelajaran	1
Mengapa Pembelajaran Penting?	3
Prinsip dan Komponen Pembelajaran	4
Konsep Pembelajaran Era Masyarakat 5.0	6
BAB 2 PEMBELAJARAN DI ERA SOCIETY 5.0	9
Pendahuluan	9
Pembelajaran di Era Society 5.0	11
BAB 3 PERAN PENDIDIKAN DALAM PERKEMBANGAN ERA SOCIETY 5.0	19
Pendahuluan	19
Keuntungan Penerapan Society 5.0	20
Tantangan Era Society 5.0	20
Ilmu Pendidikan	22
Sistem Pendidikan	23
Pendukung Pendidikan	24
Peran Pendidikan	29
BAB 4 METODE PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI	32
Pendahuluan	32
Metode Pembelajaran	33
Variabel Metode Pembelajaran	34
Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi	39
BAB 5 BLENDED LEARNING	42
Pendahuluan	42
Hakikat Blended Learning	43
Konsep Blended Learning	45

Model Penerapan Blended Learning	48
Tahap Pelaksanaan Blended Learning	50
Kelebihan dan Kekurangan Blended Learning	54
Teknologi dalam Penerapan Blended Learning	57
BAB 6 PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL	61
Pendahuluan	61
Model Pembelajaran Berbasis Digital	62
Teori Belajar dan Pembelajaran Berbasis Digital	64
Optimalisasi Pembelajaran Berbasis Digital	67
BAB 7 PEMBELAJARAN DARING	71
Pendahuluan	71
Konsep Dasar Pembelajaran Daring	72
Sejarah Pembelajaran Daring	74
Manfaat Pembelajaran Daring	76
Tantangan Pembelajaran Daring	77
Keamanan dan Etika Pembelajaran Daring	79
Strategi Sukses dalam Pembelajaran Daring	80
Masa Depan Pembelajaran Daring	82
BAB 8 PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA	
INTERAKTIF	83
Pendahuluan	83
Pengertian Pembelajaran Multimedia Interaktif	84
Jenis-Jenis Multimedia	85
Keunggulan Multimedia Interaktif	87
Kekurangan Multimedia Interaktif	88
Karakteristik Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif	90
Contoh Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif	90
BAB 9 MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA SOCIETY 5.0	98
Pendahuluan	98
Media Pembelajaran dalam Konteks Era Society 5.0	102
Pengertian Media Pembelajaran	104
Perkembangan Media Pembelajaran	105
Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan	107
Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran	109
BAB 10 SISTEM PENILAIAN BERBASIS DIGITAL	113
Pendahuluan	113
Penilaian Berbasis Digital	114

BAB 11 KETERAMPILAN DIGITAL BAGI PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK	125
Pendahuluan	125
Jenis-jenis Keterampilan Digital	126
Strategi Pengembangan Keterampilan Digital	129
Pendidikan Karakter di Era Digital	129
Tantangan Pendidikan Karakter di Era Digital	130
Daftar Pustaka	133
Tentang Penulis	146

BAB 1 KONSEP DASAR PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan sebuah proses penting dalam kehidupan manusia. Manusia terus belajar dari lingkungan dan pengalamannya sejak lahir. Konsep dasar pembelajaran adalah memahami bagaimana kita memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan value yang membangun. Bila dikaitkan dengan teknologi 5.0, teknologi diciptakan agar meningkatkan berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pembelajaran. Pembelajaran di Society 5.0 merupakan bagian integral dari upaya menciptakan masyarakat yang lebih cerdas, berkelanjutan, dan inklusif.

Tulisan ini akan mengupas konsep dasar pembelajaran mulai dari perbedaan belajar dan pembelajaran, mengapa penting, prinsip dan komponen pembelajaran dan bagaimana pula nantinya konsep pembelajaran di era masyarakat 5.0.

Perbedaan Belajar dan Pembelajaran

Baik belajar ataupun pembelajaran merupakan dua diksi yang sering kita dengar. Terkadang kita salah memaknai kedua kata tersebut. Merujuk pada KBBI Kemendikbud, belajar memiliki tiga pengertian. Pertama, belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Kedua, belajar merupakan berlatih. Ketiga, belajar yaitu perubahan tingkah laku atau tanggapan yang

BAB 2 PEMBELAJARAN DI ERA SOCIETY 5.0

Pendahuluan

Asal usul Society 5.0 dapat ditelusuri kembali ke Jepang, tempat pertama kali diperkenalkan pada 21 Januari 2019. Konsep ini menempatkan manusia sebagai penggerak inovasi, tidak hanya di bidang manufaktur dan industri, namun juga dalam mengatasi permasalahan kemasyarakatan. melalui integrasi ruang virtual dan fisik (Nastiti & Abdu, 2020). Seperti yang dijelaskan oleh Nusantara, T. (2020), salah satu konsep dasar Society 5.0 adalah harapan bahwa produk kecerdasan buatan akan memanfaatkan big data yang diperoleh dari transaksi internet di seluruh aspek kehidupan untuk menciptakan pengetahuan baru, sehingga meningkatkan potensi manusia untuk mencapai tujuan. menemukan peluang baru. Society 5.0 muncul sebagai respons terhadap potensi devaluasi keterlibatan manusia pasca revolusi industri keempat. Dalam Society 5.0, manusia tetap menjadi fokus utama, dengan didukung oleh kemajuan teknologi.

Society 5.0 merupakan masyarakat yang memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir pada masa revolusi industri 4.0, antara lain Internet of Things, Artificial Intelligence, Big Data, dan robot, untuk memecahkan berbagai tantangan dan permasalahan sosial serta meningkatkan kualitas hidup manusia. Konsep revolusi industri 5.0 berpotensi mengubah secara mendasar cara kita hidup, bekerja, dan berhubungan satu sama lain. Namun perlu dicatat bahwa Revolusi Industri 5.0 bukanlah fenomena baru; melainkan mewakili kembalinya era

BAB 3 PERAN PENDIDIKAN DALAM PERKEMBANGAN ERA SOCIETY 5.0

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat berdampak pada dunia pendidikan. Dalam meningkatkan mutu pendidikan maka langkah yang harus ditempuh adalah dengan selalu melakukan penyesuaian perkembangan teknologi penggunaan media informasi dan komunikasi. Proses belajar mengajar juga sudah menggunakan audio visual dan bisa berkomunikasi dengan orang ditempat atau area yang berbeda. Ketika dunia belajar sekarang sudah banyak menggunakan alat bantu yang digunakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri. Mekanisme pembelajaran memerlukan sistem yang melibatkan media agar lebih mudah dipahami, cepat dan efisien. Anak didik umumnya memiliki perbedaan dalam memahami materi pembelajaran sehingga menyampaikan pengetahuan melalui aplikasi dan metode belajar yang edukatif dilakukan supaya muncul ketertarikan dalam belajar.

Perkembangan era society 5.0 mempunyai konsep agar manusia menggunakan ilmu pengetahuan berbasis teknologi modern dalam pelayanan masyarakat baik dibidang bisnis, industri dan lainnya. Persiapan menghadapi tantangan revolusi industri yang berubah-ubah membutuhkan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh dari dunia pendidikan yang ditempuh. Pendidikan di era society 5.0 memiliki banyak perubahan dari era sebelumnya, makanya diperlukan keterampilan

BAB 4 METODE PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi terus dirasakan hingga hari ini di seluruh dunia. Jangkauan terhadap akses informasi tidak lagi menjadi kendala kepada setiap masyarakat. Khususnya di Indonesia perkembangan teknologi dan informasi, membutuhkan kesiapan dan ketersediaan sumber daya manusia yang mampu untuk menunjang penggunaan teknologi itu sendiri. Hal ini juga terjadi dalam dunia pendidikan di Indonesia. Ketika dunia pendidikan dihadapkan dengan perkembangan teknologi dan informasi, dengan ketersediaan sumber daya manusia, sistem pendidikan nasional terus menata dirinya sehingga memungkinkan teknologi dan informasi dapat terus dirasakan oleh setiap lapisan masyarakat pendidikan yang berakar pada nilai agama, kebudayaan dan dapat mengikuti perubahan zaman.

Undang-undang No 20 tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional diatur dalam pasal 1 ayat (2), yang menyatakan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman, Badan Pemeriksa Keuangan, (2003).

Sejalan dengan tuntutan perubahan zaman yang terus bergerak maju, dunia pendidikan dan pembelajaran menghadapi tantangan perkembangan teknologi di era

BAB 5 BLENDED LEARNING

Pendahuluan

Hadirnya era digitalisasi telah memberikan pengaruh yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Saat ini, dampak yang paling terasa di dunia pendidikan adalah meluasnya pengaruh teknologi digital. Konsekuensinya, perlu adanya penyesuaian dalam strategi dan model pengajaran yang diterapkan oleh para pendidik. Perkembangan pendidikan selama masa pandemic Covid 19 menunjukkan perubahan yang sangat signifikan, yang ditandai dengan transformasi substansial, khususnya di bidang pembelajaran. Tren ini mencakup pembelajaran pada waktu dan lokasi yang fleksibel yang diwujudkan dalam pembelajaran blended learning.

Blended learning adalah sebuah istilah dari bahasa Inggris. Menurut Sudarman (2015), secara etimologis, istilah "blended learning" terdiri dari dua kata yaitu Blended yang menggambarkan tindakan mencampur elemen-elemen bersama untuk meningkatkan kualitas atau menciptakan hasil yang lebih baik. Sementara itu, "learning" memiliki makna umum tentang proses memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu, istilah "blended learning," mengimplikasikan pola pembelajaran yang mencakup penggabungan satu elemen dengan elemen yang lain.

Thorne (2003) menjelaskan bahwa blended learning merupakan kemajuan paling rasional dan organik dalam dunia pendidikan yang menawarkan jawaban canggih

BAB 6 PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL

Pendahuluan

Saat ini dunia sedang memasuki era 5.0, era digital, dan pemanfaatan teknologi internet digital semakin berkembang luas, bisa dikatakan kita berada pada situasi dimana kita bisa mengendalikannya melalui berbagai macam kegiatan manusia sehari-hari seperti kegiatan ekonomi, seni, olahraga, manajemen, pendidikan, masyarakat, dll.

Agar pemanfaatan teknologi digital dapat memberikan dampak positif maka harus dimanfaatkan sebaik-baiknya, termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Peran pembelajaran digital bertujuan untuk mencapai pembelajaran yang lebih efektif sehingga pembelajaran menjadi optimal. Untuk mencapai tujuan pembelajaran Anda, Anda perlu memahami bagaimana media digunakan dalam pembelajaran digital. Diantara visi proses pendidikan nasional yang masyhur ialah mengarahkan sumber daya manusia yang beradab, mulia dan berdaya saing internasional. Selaras dengan tujuan tersebut, maka pelaksanaan pendidikan di sekolah hendaknya menggunakan teknologi digital secara maksimal.

Penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran berbasis digital. Perangkat lunak, Internet, komputer, dan bermacam-macam perangkat lainnya merupakan komponen pembelajaran jenis ini. Siswa terlibat dalam pembelajaran aktif dan mendalam melalui penggabungan elemen audio, visual, dan interaktif dalam pendekatan ini.

BAB 7 PEMBELAJARAN DARING

Pendahuluan

Pembelajaran dalam jaringan atau yang disebut pembelajaran daring telah menjadi elemen penting dalam dunia pendidikan modern saat ini. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, pembelajaran daring menjadi alternatif pembelajaran yang memungkinkan interaksi antara pendidik dan peserta didik tanpa batasan lokasi dan waktu.

Fenomena pembelajaran daring menjadi lebih signifikan sebagai respon terhadap tantangan dalam dunia pendidikan di masa pandemi covid-19 yang memaksa perubahan dalam cara belajar. Namun, hal ini bukan semata-mata hanya sebagai respon dalam situasi darurat, tetapi merupakan perkembangan dalam dunia pendidikan yang tidak bisa dihindari.

Memasuki era society 5.0, pembelajaran daring mengubah situasi pendidikan dengan cara yang belum pernah terbayangkan sebelumnya. Di era ini, memungkinkan akses pendidikan lebih merata. Dengan perkembangan teknologi, peserta didik dari berbagai latar belakang, di mana pun, dan kapan pun dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya.

Dengan kata lain, era society 5.0 mendorong perkembangan pembelajaran daring yang lebih maju dan relevan dengan kebutuhan zaman. Hal ini melibatkan penggunaan teknologi yang lebih canggih, kemudahan akses, fokus pada pengembangan keterampilan digital, dan

BAB 8 PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Pendahuluan

Pembelajaran multimedia interaktif merupakan proses pembelajaran yang menggabungkan beberapa komponen seperti teks, gambar, video, grafik dan audio, dan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan media elektronik seperti laptop dan komputer. Pembelajaran multimedia interaktif mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, yaitu: lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar, lebih mudah dipahami karena informasi disampaikan melalui media yang berbeda, dapat memberikan pembelajaran yang lebih otentik melalui simulasi dan animasi, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena siswa dapat langsung berinteraksi dengan lingkungan belajar, maka dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan belajar peserta didik.

Buku ini dibuat sebagai panduan bagi pendidik dan peserta didik dalam menggunakan pembelajaran multimedia interaktif. Buku ini membahas banyak topik pembelajaran multimedia interaktif, mulai dari pengertian, manfaat, jenis dan perkembangannya. Selain itu, buku ini juga memuat contoh multimedia pembelajaran interaktif yang dapat digunakan pendidik dan peserta didik.

Berikut beberapa kelebihan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif: Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, Meningkatkan

BAB 9 MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA SOCIETY 5.0

Pendahuluan

Era Society 5.0 adalah konsep yang menggambarkan tahap evolusi masyarakat manusia yang didorong oleh integrasi teknologi canggih seperti kecerdasan buatan, internet of things (IoT), robotika, big data, dan komputasi berbasis awan. Ini adalah tahap perkembangan berikutnya setelah era-industri 4.0 dan secara esensial mencerminkan perubahan signifikan dalam cara masyarakat berinteraksi dengan teknologi dan cara teknologi membentuk kehidupan sehari-hari kita. Berikut adalah definisi dan karakteristik utama dari Era Society 5.0

Era Society 5.0 adalah periode di mana teknologi digital dan berbagai disiplin ilmu seperti kecerdasan buatan, robotika, komputasi kuantum, dan IoT diintegrasikan sepenuhnya ke dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Ini menciptakan lingkungan di mana manusia dan teknologi berkolaborasi secara harmonis untuk mengatasi tantangan kompleks dan memberikan solusi inovatif untuk permasalahan sosial, ekonomi, dan lingkungan.

Strategi pembelajaran era Society 5.0 itu mengarahkan pengajar atau guru agar dapat mengembangkan potensi dan skill atau ketrampilan yang dimilikinya dengan bahan ajar, dengan menggunakan informasi yang bersumber dari media online ataupun offline (dunia nyata) (Ni Putu Yuniarika Parwati, & I Nyoman Bayu Pramatha: 2021).

BAB 10 SISTEM PENILAIAN BERBASIS DIGITAL

Pendahuluan

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan dapat mempermudah proses pembelajaran, hal ini juga sesuai dengan pembelajaran abad-21 yang menuntut siswa agar memiliki kemampuan serta keterampilan menguasai teknologi (Amarulloh et al., 2019). Salah satu pemanfaatan teknologi adalah pada sistem penilaian (Hadisi, L., & Muna, W. (2015).

Sistem penilaian tradisional seringkali melibatkan proses manual yang memakan waktu dan rentan terhadap kesalahan manusia. Dengan perkembangan teknologi, pendidikan dapat mengadopsi sistem penilaian berbasis digital untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam menilai kemajuan siswa, Oleh karena itu pengembangan sistem penilaian pembelajaran berbasis digital merupakan hal penting dalam pendidikan (Amarulloh, A et al, 2019).

Pengembangan sistem penilaian pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu perubahan yang signifikan adalah implementasi sistem penilaian berbasis digital. Sistem penilaian ini memanfaatkan teknologi untuk mengelola, mengolah, dan menyajikan data penilaian secara efisien. Bab ini akan membahas konsep dasar serta manfaat sistem penilaian berbasis digital dalam konteks Pendidikan

BAB 11 KETERAMPILAN DIGITAL BAGI PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK

Pendahuluan

Era 5.0 adalah era baru yang menempatkan manusia sebagai pusat inovasi dan transformasi teknologi. Era ini dianggap sebagai transformasi dari masyarakat informasi menjadi masyarakat super cerdas yang dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas hidup, menyelesaikan masalah sosial, dan kesejahteraan manusia dengan dukungan teknologi

Pada era 5.0, pengembangan keterampilan digital menjadi semakin penting bagi pendidik dan peserta didik untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dalam dunia yang semakin digerakkan oleh teknologi. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan profesional peserta didik yang dapat melatih keterampilan digital, seperti penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, literasi digital, media pembelajaran yang menarik, administrasi pembelajaran digital, kolaborasi dan kerjasama, dan penggunaan aplikasi AI (kecerdasan buatan), menjadi semakin penting. Dalam era 5.0, pengembangan keterampilan digital menjadi semakin penting bagi peserta didik untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dalam dunia yang semakin digerakkan oleh teknologi.

Keterampilan digital bagi pendidik dan peserta didik di era 5.0 dapat membantu mempersiapkan masa depan yang semakin digital. Dengan keterampilan digital, pendidik dan peserta didik dapat mengembangkan

Daftar Pustaka

2022. Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Abdullah, S., & Wicaksono, J. W. (2020). Urgensi Pendidikan Karakter Berbasis Literasi Digital Pada Siswa Sdn 39 Kota Ternate. *Jpd: Jurnal Pendidikan Dasa*, 1–20.
- Afandi M, Chamalah E, Wardani O P., Model an Metode Pembelajaran di Sekolah. Sultan Agus Press 2013. ISBN 978-602-7525-64-1.
- Alimuddin, Z. (2019). Era Masyarakat 5.0 Guru Harus Lebih Inovatif Dalam Mengajar. Retrieved Mei 18, 2019, From <https://www.timesindonesia.co.id/read/214466/20190518/165259/zulkifar-alimuddin-era-masyarakat-50-guru-harus-lebih-inovatif-dalam-mengajar>
- Allen, I. E., Seaman, J., & Garrett, R. (2007). Blending in: The extent and promise of blended education in the United States. Sloan Consortium. PO Box 1238, Newburyport, MA 01950.
- Amarulloh, A., Surahman, E., & Meylani, V. (2019). Refleksi peserta didik terhadap pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 13-23.

- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan platform digital di masa pandemi covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 3, No. 1, pp. 298-303).
- Aswir, A., Gunadi, R. A. A., Wathoni, M., Zaitun, Z., Mujtaba, I., & Mulyadi, M. (2020, December). Pelatihan digital assessment berbasis Kahoot dan Quizizz untuk guru-guru Sekolah Dasar Lab School FIP UMJ. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Badan Pemeriksa Keuangan, 2003. UU Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Guruan Nasional, Diambil pada 25 September 2023, melalui
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, KBBI Daring. Diambil pada 1 Oktober 2023, melalui <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Bliuc, A.-M., Goodyear, P. & Ellis, R. 2010. *Students' Experiences of e-Learning in Higher Education* *The Ecology of Sustainable Innovation*. Routledge: New York.
- Cahyadiana, Windarini. (2020). *Sumber Daya Manusia Unggul Menyongsong Era Society 5.0*. Pendidikan, Bisnis, dan Manajemen Menyongsong Era Society 5.0. Malang, Penerbit.
- Cahyono, B., T., & Nugroho, W. (2022). *Optimalisasi Pemanfaatan Akum Pembelajaran untuk Kegiatan*

Pembelajaran Daring. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Halm 170 – 175.

Celestino, E. H., & Noronha, A. B. (2021). Blended learning: a systematic review of advantages and disadvantages in students' perceptions and impacts on higher education institutes. *Administração: Ensino e Pesquisa*, 22(1), 31-63.

Christensen, C. M., Horn, M. B., & Staker, H. (2013). *Is K-12 Blended Learning Disruptive? An Introduction to the Theory of Hybrids*. Clayton Christensen Institute for Disruptive Innovation.

Cleveland-Innes, M., & Wilton, D. (2018). *Guide to blended learning*. Commonwealth of Learning. <https://oasis.col.org/handle/11599/3095>

Darling-Hammond, L., Austin, K., Orcutt, S., & Rosso, J. 2001. *How people learn: Introduction to learning theories*. The learning classroom: Theory into practice. Stanford University, School of Education: California.

Darmawan, D., Wahyudin, D. (2018). *Model pembelajaran di sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Degeng, I. N.S. 2006. *Teori Pembelajaran 1: Taksonomi Variabel*. Program Magister Manajemen Guruan, Universitas Terbuka Malang.

Djamaluddin, A. & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi*

- Pedagogis. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Djulia, E., Sriadhi, S., Matondang, Z., & Simarmata, J. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Evaluasi IPA Biologi Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kompetensi Keguruan Bagi Mahasiswa UNIMED. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 16-23.
- Downey, D. B. Number of siblings and intellectual development: The resource dilution explanation. *Jurnal American Psychologist*, Volume 56, No. 6, Juni, 2001.
- Dwi Laksana, S. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Teknologi Pendidikan Abad 21. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(01), 14–22.
- Fisher, D., & Kusumah, Y. S. (2018, November). Developing student character of preservice mathematics teachers through blended learning. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1132, No. 1, p. 012040). IOP Publishing.
- Fitriarti, E. A. (2019). Urgensi Literasi Digital Dalam Menangkal Hoax Informasi Kesehatan Di Era Digital. *Metacommunication : Journal Of Communication Studies*, 4(2), 219.
- G. P., Xiaorong Shao. –Effects of Information Literacy Skills on Students Writing and Course. *The Journal of Academic Librarianship* 42, no. 6 (2016).
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. (2008). *Blended learning in higher education*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

- Ghirardini, B. (2011). E-learning methodologies: A guide for designing and developing e-learning courses. The Federal Republic of Germany: Food and Agriculture Organization of the United Nations (FAO).
- Gunawan, A.w. Langkah Literasi Informasi: Knowledge Managemen. JAKARTA: UNIVERSITAS ATMAJAYA, 2014
- Gustiawati, R., Irawan, A. S. Y., & Fahrudin, F. (2021). Workshop Dan Pendampingan Evaluasi Belajar Berbasis Digital Kahoot Bagi Guru Sekolah Menengah Kejuruan Di Kabupaten Karawang. *Jurnal Pengabdian Olahraga Singaperbangsa*, 1(02), 43-49
- Hart, P. (2021). Reinventing Character Education: The Potential For Participatory Character Education Using Macintyre's Ethics, *54(4)*, 486–500.
- Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2014). Using blended learning: Evidence-based practices (Vol. 20). Singapore: Springer.
- Hidayah, K. M. N. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) pada Konsep Sistem Gerak (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- I., Kurnianingsih., R. Rosini & N. Ismayati. –Upaya

- Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah Dan Guru Di Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi.‖ Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 3, no. 1 (2017): 63
- Indarta, Yose et al. 2022. “Relevansi kurikulum merdeka belajar dengan model pembelajaran abad 21 dalam perkembangan era society 5.0.” Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 4(2): 3011–24.
- Jumila, J., Paristiowati, M., Zulhipri, Z., & Allanas, E. (2018). Analisis literasi digital (ict) peserta didik melalui pemanfaatan web kahoot dalam pembelajaran koloid. Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK), 8(2), 95-100.
- K. L. Foo, "Exploratory Study on Blended Learning," Unpublished master thesis Nanyang Technological University, Singapore, 2014.
- K. L. Foo, "Exploratory Study on Blended Learning," Unpublished master thesis Nanyang Technological University, Singapore, 2014.
- Kahar, M. Iksan, Hairuddin Cika, Nur Afni, and Nur Eka Wahyuningsih. 2021. “Pendidikan era revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0 di masa pandemi covid 19.” Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial 2(1): 58–78.
- Kamsina, K. (2020). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Ilmu

- Teknologi Dan Masyarakat. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 9(2), 67–79.
<https://doi.org/10.24235/edueksos.v9i2.7103>
- Kezia, P. N. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 5(2), 2941–2946.
- Khairunnisa, W. (2020). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha Vol. 8 No. 2 (Mei, 2020)*. 8(2).
- Kosasih, Iwan. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Saintifika Islamica*. Volume 2 No. 1 Periode Januari-Juni 2015, hal. 43
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital Di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran Dan Mitra Yang Dilakukan Oleh Japelidi. *Informasi*, 47(2), 149.
- Latif, A. (2020). Tantangan Guru Dan Masalah Sosial Di Era Digital. *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3).
- Mayes, T. & de Freitas, S. 2013. *Technology-enhanced learning: the role of theory*. Routledge: New York.
- Merriam, S. B., Caffarella, R. S., & Baumgartner, L. M., 2007. *Learning in adulthood: A comprehensive guide (3rd ed.)*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (1999) *Cognitive principles of*

- multimedia learning: The role of modality and contiguity. *Journal of Educational Psychology*, 91, 358-368.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (1999) Cognitive principles of multimedia learning: The role of modality and contiguity. *Journal of Educational Psychology*, 92, 724-733.
- Muliani, M., Ginting, F. W., & Sakdiah, H. (2022). Pelatihan asesmen hasil belajar digital terintegrasi quizizz dan google form sebagai solusi pembelajaran di masa new normal. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 5(1), 316-322.
- Munir. 2012. *Multimedia, Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Najmi, A. (n.d.). Pada Abad Ke-21. 1–7.
- Nastiti, Faulinda Ely, Aghni Rizqi Ni'mal 'abdu, and *Jurnal Kajian*. 2022. "Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era society 5.0." *Edcomtech* 5(1): 61–66.
- Ni Putu Yuniarika Parwati, & I Nyoman Bayu Pramarta. (2021). Strategi Guru Sejarah dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Indonesia di Era Society 5.0. *Widyadari*, 22(1), 143 - 158.
- NNL Handayani, NKE Muliastri. (2020). *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 1- 14, 2020.
- Pangestu, Dwi Maulan dan Rahmi, Azizu. (2022).

- "Metaverse: Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan", *Journal of Pedagogy and Online Learning*.
- Permatasari, S., Zulhafizh, Z., Septyanti, E., Mustika, T. P., Rasdana, O., Pernantah, P. S., & Rizka, M. (2023). Asesmen Digital berbasis Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2710-2714.
- Pohan, A., E., 2020. Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah. Purwodadi-Grobogan: CV. Sarnu Untung.
- Purnasari, P. D., Sadewo, Y. D., & Barat, B. K. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik. 10.
- Purnomo, W., Syafitri, D., & Raflesia, C. (2022). The Role of Blended Learning Model in Learning for Students. *LITERATUR: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 3(1), 54-70.
- Putu, Ni., dkk (2022). Profil Guru di Era Society 5.0. Vol. 23 No. 1 (April 2022). *Jurnal Universitas PGRI Mahadewa*. Hal. 85-93.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6390955>
- Rachmawati T dan Daryanto (2015). *Teori Belaran dan Pembelajaran yang mendidik*. Yogyakarta. Penerbis Gava Media. ISBN. 978-602-7869-92-9
- Rahayu, Komang Novita Sri. 2021. "Sinergi pendidikan

menyongsong masa depan Indonesia di era society 5.0.”
Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar 2(1): 87–100.
<https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/edukasi/article/view/1395>.

Rajagukguk, K. P. (2021). Pelatihan Optimalisasi Evaluasi Pembelajaran Digital Berbasis Google Forms Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 37-48.

Risdianto, Eko. (2019). Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. Bengkulu: Universitas Bengkulu Afiff, Faisal. 2012. Pilar Pilar Ekonomi Kreatif. Artikel. Universitas Bina Nusantara: Jakarta.

Sahbudin, K. (2021). *Journal of Islamic Education El Madani* Volume 1. Nomer 1. Desember 2021. 1, 25–36.

Santoso, E. (2021). Penerapan Pembelajaran Blended Learning Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V DI SD Negeri 52 Kota Bengkulu Selama Masa Pandemi covid-19 (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno).

Santoso, Erik., Dwi, Megita., Isnarto, Rochmad. (2021). Teori Behaviour (E. Throndike) dalam Pembelajaran Matematika. *PRISMA* 4 (2021): 174-178

Sianturi, Yohana R. U. 2021. “Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar.” *Jurnal Kewarganegaraan* 5(1): 276–84.

Sudarman, S. (2015). Pengaruh strategi pembelajaran

blended learning terhadap perolehan belajar konsep dan prosedur pada mahasiswa yang memiliki self-regulated learning berbeda. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 21(1), 107-117. <https://www.neliti.com/publications/120071/pengaruh-strategi-pembelajaran-blended-learning-terhadap-perolehan-belajar-konse>

Sudarmanto, E., Mayratih, S., Kurniawan, A., Abdillah, L. A., Martriwati, M., Siregar, T., ... & Firmansyah, H. (2021). *Model pembelajaran era society 5.0 (Vol. 1)*. Penerbit Insania.

Sukoco, P. C. (2017, November). Blended learning dalam Pembelajaran. In *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga (Vol. 1, No. 1, pp. 339-346)*.

Surjono, Herman D. (2013). *Membangun Course Elearning berbasis Moodle Edisi Kedua*. Yogyakarta: UNY Press.

Sururuddin, dkk. (2021). "Strategi Pendidik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Menghadapi Era Society 5.0", *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*.

Switri, Endang. 2019. *Teknologi dan Media Guruan Dalam Pembelajaran*. Pasuruan, Penerbit Qiara Media.

Syamsuar, Reflianto ,2018. *Guruan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0*. E Tech. *Jurnal Ilmiah Teknologi Guruan*. Penerbit Universitas Negeri Padang. ISSN

2621-7759. Diambil pada 25 September 2023, melalui <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/tech/article/view/101343>

Thohir, Muhammad, Aprilia Indah Sari, and Erhasah Nuril Aini. 2021. "Konsumerisme dan ecommerce: Perilaku konsumen online saat pandemi dalam tinjauan pendidikan ekonomi Islam." XII.

Thorne, K. (2003). *Blended learning: how to integrate online & traditional learning*. Kogan Page Publishers.

Usman, U. (2018). *Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar*. *Jurnal Jurnalisa*, 4(1).

Warsita, Bambang. *Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran*, *Jurnal Kwangsan*, Volume I, No. 2, Desember, 2013.

Wasis D. Dwiyojo. 2018. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok. Rajawali Pers. ISBN 978-602-425-328-8.

Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A., & Malang, U. N. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. 1, 263–278.

Yuwono, M. R., Aribowo, E. K., Firmansah, F., & Indrayanto, B. (2020). *Pelatihan anbuso, zipgrade, dan google form sebagai alternatif penilaian pembelajaran*

di era digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 49-60.

Tentang Penulis



Dimas Adika lahir di Jambi, 25 November 1989. Ia adalah seorang dosen tetap di Fakultas Vokasi Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta. Ia juga sebagai Tutor Akademik Universitas Terbuka (UT) untuk pekerja migran Indonesia di luar negeri yang berkuliah di UT Hong Kong, Korea dan Taiwan. Pengajaran dilakukan melalui Ms. Team Meeting dan Zoom meeting. Sebelum menjadi dosen, cukup lama berkecimpung dalam bidang pendidikan melalui beberapa International Non-Government Organization (NGO) seperti DFAT Australia Aid dan Putera Sampoerna Foundation (PSF). Ia pernah mendapatkan beasiswa dari pemerintah Indonesia dan Australia dalam Australia Indonesia Youth Exchange Program tahun 2011 – 2012 dan mendapatkan kesempatan magang sebagai guru bahasa Indonesia di Craffers Primary School, Adelaide dan Kingscote School, Australia Selatan.



Muhammad Arsyad. Lahir pada tanggal 7 Oktober 1988 di Watansoppeng, Sulawesi Selatan. Beliau mengenyam pendidikan SD dan SMA di Soppeng sebelum menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Kimia di Universitas Negeri Makassar. Selama masa studinya, ia juga mengikuti Kewenangan Pendidikan Tambahan pada program Pendidikan Biologi di institusi yang sama. Setelah itu, Arsyad melanjutkan untuk mengejar gelar kedua di bidang Pendidikan Sains di Universitas Pendidikan Indonesia. Sepanjang karirnya, beliau pernah menjabat sebagai guru privat kimia, tutor, dan supervisor olimpiade kimia di berbagai lokasi. Ia juga pernah bekerja sebagai Asisten Pengajar dan Guru Kimia di Sekolah Islam Athirah Bukit Baruga Makassar. Selanjutnya menjadi Dosen Luar Biasa Universitas Cokroaminoto Makassar dan Universitas Bosowa Makassar, dan selanjutnya menjadi Dosen PPNPN program IPA Tadris di Institut Agama Islam Negeri Parepare. Sejak tahun 2021, beliau bekerja sebagai dosen PNS di Universitas Halu Oleo pada Jurusan Pendidikan Kimia. Saat ini, penulis mengemban dua peran, yaitu sebagai Asesor Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah se-Provinsi Sulawesi Tenggara, dan merangkap sebagai Fasilitator Sekolah di wilayah yang sama.



Meilane Sahetapy, adalah seorang dosen pada Sekolah Tinggi Agama Kristen (STAK) Kupang, Nusa Tenggara Timur. Penulis memperoleh gelar Sarjana Perikanan di Universitas Sam Ratulangi (2006) dan Magister Pendidikan (S2) Universitas Pelita Harapan (2008).

Hingga saat ini penulis sangat fokus menekuni bidang pembelajaran, aktif melakukan penelitian dan aktif menulis di beberapa jurnal ilmiah nasional yang terakreditasi maupun yang tidak terakreditasi.



Luthfi Noor Muntafi'ah, lulus S2 bidang studi manajemen pendidikan IAIN Ponorogo tahun 2018. Pada tahun 2011 mendapatkan kesempatan short course di University of Kansas, Amerika Serikat. Telah berkarir dalam bidang pendidikan secara profesional selama 9 tahun. Pernah menjadi manajer di bimbingan belajar berskala nasional dan menjadi pengajar di Thailand, serta menjadi tim riset perusahaan multi nasional. Saat ini menjabat sebagai divisi Student Mobility di Kantor Urusan Internasional sekaligus dosen Universitas Darussalam Gontor. Aktif menulis artikel, jurnal ilmiah dan menjadi narasumber dalam beberapa seminar manajerial pendidikan. Buku ini merupakan salah satu karya yang menjadi ikhtiar penulis berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.



Badri Munawar, buku ini adalah salah satu karya dan inshaa allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Ir. Andi Saryoko, S.Kom., M.Kom, IPM, buku ini adalah salah satu karya dan inshaa allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Dani Nur Riyadi, saat ini bekerja sebagai Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam 45 Bekasi.

Prestasi yang berhasil dicapai dicabang olahraga karate adalah Juara I dan Best of the Best (Kejuaraan Nasional Karate UIN CUP, Yogyakarta) 2006, Juara I dan Best of the Best (Kejuaraan Daerah FORKI Jawa barat, Bandung) 2007, Juara I (Kejuaraan Nasional Karate senior Sunan kalijaga, Yogyakarta) 2010, Juara I dan Best of the Best (Kejuaraan Daerah FORKI jawa barat, Bandung) 2011, Team PELATNAS FORKI, WKF XIXI, Cijantung, 31 Oktober 2008 dalam rangka mengikuti Kejuaraan Dunia Karate (19th World Karate Championship, Tokyo, November, 13-16 2008), Juara III (Mei 2010) Mini Competition Friendly Games. Nasional dan Internasional Kumite kelas + 84 kg Senior Putra, Juara III Kejuaraan Nasional Pencak Silat Antar Perguruan Tinggi UPN Cup 2011.

Pengalaman Organisasi: Tahun 2010 menjabat sebagai Ketua Himpunan Mahasiswa Olahraga (HIMOR) Universitas Islam 45. Tahun 2011-2012 menjabat sebagai Ketua Umum Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Pencak Silat Universitas Islam 45. Tahun 2017 – 2019 menjabat sebagai Lurah Ikatan Awardee LPDP Universitas Negeri Jakarta.

Dalam perubahan revolusioner menuju Society 5.0, "Teknologi Pembelajaran di Era Society 5.0" hadir sebagai penjelajahan mendalam tentang perubahan cara kita belajar dan mengajar. Buku ini membongkar konsep-konsep canggih seperti kecerdasan buatan, realitas virtual, dan konektivitas tingkat tinggi yang membentuk masa depan pendidikan. Melalui lensa teknologi pembelajaran, pembaca diundang untuk menyaksikan transformasi cara kita memperoleh pengetahuan. Penulis membahas dampak teknologi yang mengubah paradigma tradisional, memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang dapat disesuaikan, berbasis pengalaman, dan terkustomisasi sesuai kebutuhan individu.

Buku ini bukan hanya sekadar membahas teori dan konsep, tetapi juga memberikan contoh aplikatif dan panduan praktis. Bagaimana guru dapat mengintegrasikan kecerdasan buatan dalam penilaian, atau bagaimana teknologi dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang mendalam, semuanya diuraikan dengan jelas. Pembaca akan diajak untuk meresapi potensi teknologi sebagai mitra dalam menghadapi tantangan pendidikan modern. Dari memahami kebutuhan siswa hingga menciptakan kurikulum yang adaptif, buku ini membuka wawasan tentang bagaimana teknologi dapat menjadi kekuatan pendorong bagi kesuksesan pendidikan di era Society 5.0. Buku ini adalah panggilan untuk inovasi dalam pendidikan. Dengan meresapi isi "Teknologi Pembelajaran di Era Society 5.0," pembaca diharapkan dapat merancang pengalaman pembelajaran yang relevan dan memimpin perubahan positif dalam dunia pendidikan yang semakin terhubung.

DITERBITKAN OLEH
PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL



Jln Payanibung Ujung D
Dalu Sepuluh-B, Tanjung Morawa
Kab. Deli Serdang Sumatera Utara

