



Pembelajaran Di Era **Society 5.0**

Mohammad Ali Mahmudi, Isnaini, Susaldi, Putri Lisy Anggraini,
Yosep Belen Keban, Apriza Hongko Putra, Mansur S, Effendi,
Wiwin Kobi, Runi Rulangi, Iyam Maryati, Juanita Hibatullah,
Rajab, Leni Marlina, Sugeng Marsudi, Ambo Dalle,
Amalulia Yusrina Ahliani, Abdul Gafur

Pembelajaran di Era Society 5.0

**Mohammad Ali Mahmudi, Isnaini, Susaldi, Putri Lisya
Anggraini, Yosep Belen Keban, Apriza Hongko Putra,
Mansur S, Effendi, Wiwin Kobi, Runi Rulangi, Iyam
Maryati, Juanita Hibatullah, Rajab, Leni Marlina,
Sugeng Marsudi, Ambo Dalle, Amalulia Yusrina Ahliani,
Abdul Gafur**



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).

Pembelajaran di Era Society 5.0

Mohammad Ali Mahmudi, Isnaini, Susaldi, Putri Lisya Anggraini, Yosep Belen Keban, Apriza Hongko Putra, Mansur S, Effendi, Wiwin Kobi, Runi Rulangi, Iyam Maryati, Juanita Hibatullah, Rajab, Leni Marlina, Sugeng Marsudi, Ambo Dalle, Amalulia Yusrina Ahliani, Abdul Gafur

ISBN: 978-623-88835-7-8

Editor : Sarwandi, M.Pd.T

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 lembaran baru pembelajaran yang membawa kita ke era Society 5.0, di mana inovasi dan teknologi merajut kisah baru bagi dunia pendidikan. Buku ini, "Pembelajaran di Era Society 5.0," merupakan pengantar mendalam ke dalam transformasi lanskap pendidikan yang diperkaya oleh kemajuan teknologi, konsep kecerdasan buatan, dan kolaborasi antara manusia dan mesin.

Dalam perjalanan kita, kita akan menjelajahi bagaimana pendidikan telah bermetamorfosis dari tradisional hingga mencapai tingkat kecerdasan tinggi yang dihadirkan oleh Society 5.0. Pembaca akan diajak merenung tentang peran teknologi, konektivitas, dan integrasi dalam membentuk cara kita belajar dan mengajar.

Buku ini bukan hanya sekadar memaparkan perubahan, tetapi juga mengeksplorasi tantangan dan peluang yang

muncul. Dengan pendekatan holistik, kami menggali konsep-konsep seperti pembelajaran berbasis teknologi, pengembangan keterampilan abad ke-21, dan adaptasi kurikulum untuk mengikuti laju perubahan yang cepat.

Pembelajaran di era Society 5.0 tidak hanya menyangkut penguasaan teknologi, tetapi juga menekankan pentingnya etika, kreativitas, dan kepekaan sosial. Buku ini memberikan panduan bagi para pendidik, siswa, dan pemangku kepentingan pendidikan untuk mengoptimalkan peluang yang dihadirkan oleh revolusi ini.

Terima kasih kepada semua kontributor yang telah berupaya untuk menyajikan informasi yang mendalam dan inspiratif. Semoga buku ini menjadi sumber wawasan bagi mereka yang tertarik memahami bagaimana pendidikan dapat mengukir jalan menuju masa depan yang lebih cerdas dan berkelanjutan di era Society 5.0.

Selamat menikmati perjalanan intelektual ini yang membawa kita lebih dekat kepada visi pembelajaran yang terhubung, inovatif, dan memberdayakan.

Medan, Januari 2023

Penulis



Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
BAB 1 KONSEP PEMBELAJARAN DI ERA SOCIETY 5.0	1
Pendahuluan	1
Elemen-elemen Kunci dalam Pembelajaran di Era Society 5.0	2
BAB 2 PENTINGNYA KOMPETENSI 4C DALAM PEMBELAJARAN	19
Pendahuluan	19
Kompetensi 4C	20
Pentingnya Komunikasi dalam Pembelajaran	22
Kolaborasi dalam Konteks Pembelajaran	24
Pemikiran Kritis sebagai Landasan Pembelajaran yang Efektif	26
Kasus Penerapan Pemikiran Kritis	27
Mendorong Kreativitas dalam Pembelajaran	27
Penerapan Kreativitas dalam Pembelajaran	28
Integrasi Kompetensi 4C dalam Kurikulum	29
Tantangan dan Solusi dalam Mengembangkan Kompetensi 4C	31

BAB 3 SEAMLESS LEARNING	33
Pendahuluan	33
Model Seamless Learning	34
Interkoneksi Pembelajaran Formal dan Informal	36
Strategi Desain Pembelajaran	38
Teknologi dalam Seamless Learning	41
Kelebihan dan Kekurangan Seamless Learning	43
Studi Kasus dan Penerapan Seamless Learning	44
Evaluasi Pembelajaran dalam Seamless Learning	45
BAB 4 EXPERIENTIAL LEARNING	47
Pendahuluan	47
Pengertian Experiential Learning	48
Karakteristik Experiential Learning	49
Model Experiential Learning	51
BAB 5 FLIPPED CLASSROOM	57
Pendahuluan	57
Konsep Flipped Classroom	58
Pilar Penerapan Flipped Classroom	61
Implementasi Flipped Classroom	61
Langkah Pembelajaran Model Flipped Classroom	63
Manfaat Flipped Classroom	64
Kelemahan Flipped Classroom	66
BAB 6 WEB-BASED LEARNING	69
Pendahuluan	69
Pengertian Web Based Learning (WBL)	71
Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Web-Based Learning	72
Karakteristik Model Pembelajaran Web-Based Learning	76
Kelebihan Web-Based Learning	77
Kekurangan Web-Based Learning	77
Perbedaan Web-Based Learning dan E-Learning	80
Contoh Platform untuk Menerapkan Web-Based Learning	81
BAB 7 PROBLEM BASED LEARNING	85
Pendahuluan	85
Pengertian Problem Based Learning	86
Tujuan Problem Based Learning	89
Langkah-langkah Model Problem Based Learning	90

BAB 8 INQUIRY LEARNING	99
Pendahuluan	99
Inquiry Learning	101
Teori-teori Belajar yang Melandasi Inquiry Learning	104
Langkah-langkah Pembelajaran	107
Kelebihan Pembelajaran Inkuiri	110
Kelemahan Pembelajaran Inkuiri	110
Prinsip Penggunaan Strategi Pembelajaran Inkuiri	111
BAB 9 BLENDED LEARNING	113
Pendahuluan	113
Pengertian Blended Learning	114
Prinsip dan Karakteristik Blended Learning	115
Komponen Blended learning	117
Keunggulan dan Kelemahan Blended Learning	118
BAB 10 CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING	121
Pendahuluan	121
Definisi Contextual Teaching and Learning	122
Karakteristik Contextual Teaching and Learning	123
Interdependant Learning Groups	127
Kelebihan dan Kekurangan Contextual Teaching and Learning	129
BAB 11 QUANTUM LEARNING	131
Pendahuluan	131
Pengertian Quantum Learning	132
Aspek-aspek Quantum Learning	133
Prinsip-prinsip Quantum Learning	135
Langkah-langkah Quantum Learning	136
Kelebihan dan Kekurangan Quantum Learning	138
BAB 12 SELF-DIRECTED LEARNING	141
Pendahuluan	141
Sejarah Perkembangan Self-Directed Learning	142
Pengertian Self Directed Learning	143
Tujuan Self-Directed Learning	145
Model Self-Directed Learning	146
Penerapan Self-Directed Learning	149
Kelebihan dan Kekurangan Self-Directed Learning	151
BAB 13 MASTERY LEARNING	153
Pendahuluan	153

Pengertian Mastery Learning	154
Komponen Inti Mastery Learning	155
Langkah-langkah Mastery Learning	157
Ciri-ciri Matery Learning	159
Kelebihan dan Kekurangan Mastery Learning	159
Prinsip Mastery Learning	162
BAB 14 DISCOVERY LEARNING	165
Pendahuluan	165
Pengertian Discovery Learning	166
Karakteristik Pembelajaran Discovery learning	167
Kelebihan Discovery Learning	169
Kekurangan Discovery Learning	171
Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning	173
BAB 15 PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA SOCIETY 5.0	177
Pendahuluan	177
Pengenalan Era Society 5.0	178
Pentingnya Pendidikan Karakter	185
Komponen Pendidikan Karakter	187
Peran Teknologi dalam Pendidikan Karakter	189
Tantangan dalam Pendidikan Karakter di Era Society 5.0	191
BAB 16 PENDIDIKAN BERORIENTASI DIGITAL LIFESTYLE	195
Pendahuluan	195
Integrasi Teknologi dalam Pendidikan	196
Tantangan dan Manfaat Pengintegrasian Alat Digital	197
Perubahan Pedagogi	199
Literasi Digital	200
BAB 17 MEMPERSIAPKAN PENDIDIKAN MENUJU ERA SOCIETY 5.0	203
Pendahuluan	203
Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia Menghadapi Pendidikan Era Society 5.0	208
Penguatan Pendidikan Karakter di Pendidikan Era Society 5.0	219
BAB 18 HYBRID LEARNING	223
Pendahuluan	223
Pengertian Model Hybrid Learning	226
Manfaat Hybrid Learning	227

Perbedaan dan persamaan Blended Learning dengan Hybrid Learning	229
Kelebihan Hybrid Learning	230
Kekurangan Hybrid Learning	231
Jenis-jenis Hybrid Learning	233
Aturan Khusus Hybrid Learning	236
Persiapan Hybrid Learning dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas	236
Daftar Pustaka	239
Tentang Penulis	259



BAB 1 KONSEP PEMBELAJARAN DI ERA SOCIETY 5.0

Pendahuluan

Pembelajaran yang terus berkembang merujuk pada pendekatan yang responsif terhadap perkembangan zaman, teknologi, dan kebutuhan peserta didik. Perkembangan pembelajaran terkini yang beradaptasi dengan zaman adalah pembelajaran di Era Society 5.0. "Society 5.0" sendiri adalah konsep yang diusulkan oleh pemerintah Jepang yang menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan masyarakat untuk menciptakan masyarakat yang lebih maju. Konsep ini merupakan evolusi dari konsep sebelumnya, seperti Society 1.0 (masyarakat agraris), Society 2.0 (masyarakat industri), Society 3.0 (masyarakat informasi), dan Society 4.0 (masyarakat cerdas). Society 5.0 fokus pada pemanfaatan teknologi terbaru, seperti



BAB 2 PENTINGNYA KOMPETENSI 4C DALAM PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Di era di mana teknologi dan informasi berkembang pesat, kemampuan untuk menyampaikan ide secara jelas, bekerja dalam keragaman, menganalisis dengan kritis, serta menghadirkan inovasi, menjadi aset kunci dalam menyesuaikan diri dengan perubahan. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang pentingnya Kompetensi 4C dalam pembelajaran menjadi landasan penting bagi pengembangan kurikulum yang responsif dan metode pengajaran yang progresif. Dalam pendahuluan ini, akan dijelaskan secara rinci mengapa Kompetensi 4C memiliki peran yang begitu vital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di era modern.



BAB 3 SEAMLESS LEARNING

Pendahuluan

Pendidikan adalah fondasi pembentukan individu yang komprehensif yang mengharuskan adaptasi konstan terhadap perubahan zaman. Dalam era digital ini, konsep pembelajaran pun telah mengalami evolusi signifikan. Salah satu konsep yang memegang peranan penting dalam memahami perubahan ini adalah "*Seamless Learning*". *Seamless Learning* merupakan model pembelajaran yang terjadi ketika individu atau kelompok mengalami pengalaman belajar yang berkelanjutan dan beragam, dalam prosesnya melibatkan kombinasi lokasi, waktu, teknologi, atau pengaturan sosial. Seiring dengan penemuan-penemuan baru dalam riset terkait model pembelajaran maka berkembang pula visi dan praktik *seamless learning* dalam berbagai perspektif yang beragam (Springer Nature Singapore, 2019).

Seamless Learning menciptakan jembatan yang



BAB 4 EXPERIENTIAL LEARNING

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama bagi pengembangan diri setiap individu. Di era society 5.0 yang terus berkembang saat ini, tantangan bagi pendidik untuk menciptakan metode pembelajaran yang efektif dan relevan semakin mendesak. Salah satu pendekatan yang telah terbukti memberikan pengalaman belajar yang mendalam adalah model pembelajaran experiential learning. Pendekatan ini menekankan pada peserta didik untuk mendapatkan pengalaman langsung yang memungkinkan mereka mengaitkan pengetahuan dengan situasi nyata, selain mereka memahami konsep-konsep akademis secara teoretis.

Era Society 5.0 menyoroti pentingnya keterampilan praktis dan kemampuan berpikir kreatif dalam menghadapi



BAB 5 FLIPPED CLASSROOM

Pendahuluan

Pembelajaran pada era kontemporer memerlukan metode yang tepat dimana dapat merangsang dan membuat situasi belajar menyenangkan, menantang, inspiratif dan memberikan motivasi bagi peserta didik ketika belajar. Pendidik atau guru pada era ini dapat mendesain pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif, kreatif, dan mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya. Pendidik harus mengikuti tren kekinian sebab generasi saat ini disebut sebagai *digital native*. *Digital native* diprediksikan bagi anak-anak yang tumbuh dewasa dan menggunakan teknologi seperti internet, komputer dan perangkat *mobile*. Oleh karena tumbuh dalam lingkungan ini, generasi ini memiliki kemauan belajar yang tinggi serta berkeinginan untuk mencari tahu sesuatu hal dengan mandiri untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang dapat diakses dimana saja dan kapan pun. Kemampuan



BAB 6 WEB-BASED LEARNING

Pendahuluan

Dunia pendidikan selalu menghadapi tantangan seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi. Di tengah lanskap pendidikan yang terus berkembang, munculnya pembelajaran berbasis web atau dikenal dengan istilah lain *web-based learning* (WBL) telah mengubah cara kita memperoleh pengetahuan. Sejak Pandemi Covid-19 menghantui dunia di tahun 2019, penggunaan media alternatif pembelajaran digunakan secara luas di seluruh dunia. Banyak Perusahaan IT kemudian mengembangkan platform-platform teknologi untuk mendukung pembelajaran berbasis jaringan internet dan website.



BAB 7 PROBLEM BASED LEARNING

Pendahuluan

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan penyelesaian masalah di pusat kegiatan belajar mengajar. Metode ini muncul sebagai tanggapan terhadap kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan yang lebih tinggi pada peserta didik, yang mencakup kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kerja sama tim. Model PBL menekankan pada penggunaan masalah nyata atau skenario kehidupan nyata. Dengan menyajikan konteks yang bermakna, PBL membantu siswa melihat relevansi materi pembelajaran dengan dunia nyata, mendorong motivasi intrinsik untuk belajar. Dalam PBL, siswa diajak untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan merespons masalah kompleks. Ini merangsang pengembangan keterampilan



BAB 8 INQUIRY LEARNING

Pendahuluan

Tujuan GBHN untuk pembangunan nasional adalah untuk memajukan masyarakat Indonesia secara keseluruhan dan mencapai pembangunan manusia seutuhnya. Hal ini menyiratkan bahwa pembangunan lebih dari sekedar menyediakan kebutuhan fisik seperti pakaian, makanan, perumahan, dan kesehatan. Ini juga tentang memenuhi persyaratan psikologis dan emosional seperti pengetahuan, kepercayaan diri, keamanan, dan perlakuan adil. Hal ini menekankan pentingnya mencapai pembangunan eksternal dan internal secara seimbang dan harmonis.

Untuk mencapai tujuan pembangunan nasional tersebut di atas, diperlukan tenaga kerja yang kompeten dan terampil. Pendidikan berfungsi sebagai metode untuk menghasilkan sumber daya manusia berkualitas tinggi dalam skenario ini. Pendidikan merupakan aspek kehidupan



BAB 9 BLENDED LEARNING

Pendahuluan

Saat ini kita melangkah menuju Era Society 5.0 yang gejalanya didominasi ke arah masyarakat yang memprioritaskan kesejahteraan manusia, peningkatan kualitas hidup, dan keselarasan antara manusia dan teknologi serta pengembangan dalam bidang pendidikan. Dalam konteks pendidikan, peralihan ini mempengaruhi cara kita belajar dan mengajar. Pembelajaran di Era Society 5.0 harus lebih berorientasi pada pengembangan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, tuntutan pekerjaan dan tantangan global saat ini. Hal ini memerlukan adaptasi dalam kurikulum dan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan berbasis teknologi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan.

Adapun salah satu pendekatan pembelajaran yang semakin relevan dan adaptif dengan era Society 5.0 yaitu



BAB 10 CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING

Pendahuluan

Pendidikan tidak dapat dilepaskan dengan konteks yang ada di sekelilingnya. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik sebaiknya disesuaikan dengan konteksnya, termasuk ketika berhadapan dengan kondisi masyarakat 5.0 yang memiliki karakter yang khas. Dewasa ini, isu-isu seperti pembelajaran mandiri, pembelajaran kooperatif, asesmen dan evaluasi pendidikan menjadi hal yang dibutuhkan oleh siswa untuk siap menghadapi tuntutan perkembangan zaman. Pembelajaran masa kini menuntut pemahaman mendalam terhadap sebuah topik, sekaligus berupaya untuk menuntut keterlibatan siswa yang lebih banyak dalam proses mengonstruksi pengetahuan. Hal ini tentu membutuhkan pemahaman yang lebih dalam mengenai konteks



BAB 11 QUANTUM LEARNING

Pendahuluan

Georgi Lozanov, yang dikenal sebagai ahli saraf, seorang psikiater juga psikolog, serta pendidik dari Bulgaria, pertama kali memperkenalkan model pembelajaran quantum. Dia juga bereksperimen dengan suggestology, juga dikenal sebagai suggesto-pedia. Menurut Lozanov, hasil situasi belajar dapat dipengaruhi oleh saran. Rekomendasi positif termasuk menempatkan siswa di tempat yang nyaman, memasukkan music latar di dalam kelas, memberikan peningkatan pada partisipasi tiap siswa, serta mempergunakan media pembelajaran guna menciptakan kesan besar disambi dengan menekankan materi.

Model pembelajaran quantum ialah suatu pengalihan pembelajaran yang hidup dengan semua aspeknya. Ini mencakup semua hubungan, interaksi, dan perbedaan, dan berpokok kepada ikatan dinamis di dalam lingkungan interaksi kelas yang membangun asas pembelajaran.



BAB 12 SELF-DIRECTED LEARNING

Pendahuluan

Self-Directed Learning (SDL) telah ada sejak zaman Yunani kuno. Proses SDL ini berperan penting dalam kehidupan para filsuf Yunani seperti Socrates, Plato, dan Aristoteles. Kondisi sosial di Amerika pada masa kolonial menyebabkan kurangnya lembaga pendidikan formal mengharuskan banyak orang untuk belajar secara mandiri. *Self-Directed Learning* adalah proses pembelajaran di mana individu mengambil inisiatif, dengan atau tanpa bantuan orang lain, menemukan kebutuhan belajar, merumuskan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi sumber belajar, dan menerapkan strategi pembelajaran. *Self-Directed Learning* menitik beratkan peserta didik dalam mengambil keputusan dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran mereka sendiri (Nunan & Lamb, 1996).



BAB 13 MASTERY LEARNING

Pendahuluan

Mastery Learning (pembelajaran tuntas) merupakan pola pembelajaran yang memakai prinsip ketuntasan secara personal. *Mastery Learning* dilaksanakan karena peserta didik tidak sama dalam menerima pelajaran. Jika diterapkan pembelajaran tuntas di sekolah maka setiap siswa akan diberlakukan sesuai dengan kondisinya. Penerapan *Mastery Learning* dalam pembelajaran adalah untuk menekan kegagalan peserta didik dalam pembelajaran dan strategi belajar tuntas meyakini bahwa pendekatan lebih kepada personal. Artinya walaupun aktivitas belajar diarahkan kepada sekelompok peserta didik secara klasikal, namun membenarkan dan melayani perbedaan personal peserta didik, sehingga melalui *Mastery Learning* diharapkan potensi setiap peserta didik berkembang secara optimal. Hal itu akan dikupas pada pembahasan ini yaitu pengertian *mastery learning*,



BAB 14 DISCOVERY LEARNING

Pendahuluan

Pendidikan terus mengalami evolusi untuk mencapai tujuan utama mempersiapkan generasi muda agar mampu menghadapi tantangan masa depan. Salah satu pendekatan pembelajaran yang terus menarik perhatian adalah discovery learning. Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, memungkinkan mereka untuk menemukan, menjelajahi, dan memahami konsep secara mandiri. Di tengah kemajuan teknologi dan dinamika global, discovery learning telah memperoleh perhatian yang lebih besar dalam konteks pendidikan modern. Fokus pada pengalaman langsung, eksperimen, dan pemecahan masalah menjadi pusat dari pendekatan ini.

Pendekatan discovery learning telah menjadi sorotan dalam dunia pendidikan, mendorong perubahan paradigma dalam cara siswa belajar dan memahami konsep. Konsep ini melibatkan aktifnya siswa dalam menemukan,



BAB 15 PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA SOCIETY 5.0

Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan suatu aspek kunci dalam membentuk individu yang beretika, bertanggung jawab, dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat. Namun, di tengah dinamika perubahan sosial dan teknologi yang begitu cepat, pendidikan karakter perlu menyesuaikan diri agar tetap relevan dan efektif. Di sinilah peran penting Era Society 5.0 dalam mengubah lanskap pendidikan karakter menjadi sesuatu yang harus kita pahami dan kaji lebih mendalam. Era Society 5.0 adalah fase terbaru dalam evolusi masyarakat yang didorong oleh teknologi digital. Dalam era ini, kita menyaksikan perubahan luar biasa dalam cara kita berkomunikasi, bekerja, berinteraksi, dan mengakses informasi. Transformasi masyarakat ini tidak hanya membawa perubahan dalam aspek ekonomi, industri,



BAB 16 PENDIDIKAN BERORIENTASI DIGITAL LIFESTYLE

Pendahuluan

Dalam era yang terus berkembang ini, teknologi digital tidak hanya memengaruhi cara kita bekerja dan berkomunikasi, tetapi juga telah merambah ke dunia pendidikan. Pendidikan berorientasi gaya hidup digital menjadi bagian integral dari perubahan mendalam dalam cara kita belajar dan mengajar. Sejalan dengan perkembangan teknologi, pendidikan tidak lagi terbatas pada dinding-dinding kelas tradisional. Sebaliknya, ruang belajar meluas ke dalam wilayah digital, menciptakan ekosistem baru yang mendefinisikan cara kita memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Namun, seperti setiap revolusi pendidikan, pendidikan berorientasi gaya hidup digital tidak datang



BAB 17 MEMPERSIAPKAN PENDIDIKAN MENUJU ERA SOCIETY 5.0

Pendahuluan

Pendidikan sebagai respons terhadap kemajuan teknologi dan perubahan zaman secara aktif menyesuaikan diri dan menyelaraskan diri dengan perkembangan tersebut. Salah satu bentuk penyelarasan yang terlihat jelas adalah transisi dari pendidikan era revolusi industri 4.0 ke pendidikan era society 5.0. Revolusi industri 4.0 yang ditandai oleh kemajuan teknologi seperti Kecerdasan Buatan (AI), robotika, dan Internet of Things (IoT) telah mengubah paradigma lama dalam berbagai aspek kehidupan termasuk sektor pendidikan. Pendidikan pada era revolusi industri 4.0 diarahkan untuk memperkaya pola belajar, pola berpikir dan inovasi peserta didik dengan tujuan menciptakan generasi unggul yang mampu bersaing.



BAB 18 HYBRID LEARNING

Pendahuluan

Setelah pandemi Covid-19, para pendidik ditugaskan untuk menemukan model pembelajaran yang optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran meskipun terjadi gangguan yang belum pernah terjadi sebelumnya akibat wabah ini. Dampak pandemi ini sangat luas dan memerlukan pertimbangan cermat dalam metodologi pengajaran yang efektif (Makhin, 2021). Kondisi saat ini membuat banyak sektor terpuruk. Tidak hanya sektor ekonomi, sosial, agama, kesehatan, dan transportasi yang terkena dampaknya, pendidikan dan pelatihan juga terkena dampaknya. Sayangnya, sebagian besar guru tidak memiliki keterampilan yang memadai untuk melakukan pembelajaran online secara mandiri, dan banyak siswa tidak memiliki perangkat komunikasi yang diperlukan. Selain itu, orang tua juga belum terbiasa dengan pembelajaran online. Karena faktor-faktor ini, tidak mungkin melaksanakan



Daftar Pustaka

- Abdullah, M. (2020). *Manajemen Pendidikan Kontemporer: Konstruksi Pendekatan Berbasis Budaya dan Kearifan Lokal* (Cetakan ke I ed.). (L. Dodi, Ed.) Bandung: Cendekia Press.
- Adeniji, S. M., Ameen, S. K., Dambatta, B. U., & Orilonise, R. (2018). Effect of mastery learning approach on senior school students' academic performance and retention in Circle Geometry. *International Journal of Instruction*, 11(4), 951–962. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11460a>
- Akla, A. (2021). Arabic Learning by Using Hybrid Learning Model in University. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 13(1), 32–52. <https://doi.org/10.24042/albayan.v13i1.7811>
- Alakrash, H. & Razak, N. 2021. "Technology-based language learning: investigation of digital technology and digital literacy". *Sustainability*, 13(21), 12304.

<https://doi.org/10.3390/su132112304>

- Ally, M. 2008. Foundations of Educational Theory for Online Learning. In T. Anderson (Ed.), *The Theory and Practice of Online Learning* (2nd ed., pp. 15-44). Athabasca University Press.
- Almajali, D., & Al-Lozi, M. 2016. Determinants of the Actual Use of E-Learning Systems: An Empirical Study on Zarqa University in Jordan. *Journal of Social Sciences*, 5 (2), 1-29
- Anderson, R. (2021). "Pendidikan Karakter dalam Konteks Society 5.0." Dalam K. White & L. Green (Eds.), *Pendidikan Abad ke-21* (hal. 87-102). Penerbit Pendidikan Modern.
- Anderson, T. 2003. Modes of Interaction in Distance Education: Recent Developments and Research Questions. In *Handbook of Distance Education* (pp. 129-144).
- Anderson, V. 2020. "A digital pedagogy pivot: re-thinking higher education practice from an HRD perspective". *Human Resource Development International*, 23(4), 452 - 467, <https://doi.org/10.1080/13678868.2020.1778999>.
- Anggoro, B. S. (2016). Meningkatkan Kemampuan Generalisasi Matematis Melalui Discovery Learning dan Model Pembelajaran Peer Led Guided Inquiry. *Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 11-20.
- Apriliya Rizkiyah. 2015. Penerapan Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*.
- Arends, R. (2012). *Learning to teach* (9th ed). McGraw-Hill.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arjunaita, A. (2020, April). Pendidikan di Era Revolusi

- Industri 5.0. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang.
- Atika, L., Yulanto, D. M., & Ulgari, S. (2023). DEVELOPMENT OF VIRTUAL REALITY TEACHING MATERIALS BUILDING MATERIALS PRACTICE COURSES BASED ON INDUSTRIAL NEEDS OF THE SOCIETY 5.0 ERA. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 12(3), 351-362.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Bannister, N. A., & Remesal, A. (2016). A Model for Seamless Learning: Bridging Formal and Informal Learning. *Journal of Educational Technology & Society*, 19(4), 27-37.
- Bates, A. W. 2015. *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. BCcampus.
- Battelle for Kids. (2019). Partnership for 21st Century Learning: Framework for 21st century learning definitions. Accessed: http://static.battlleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_DefinitionsBKF.pdf.
- Bergmann, J., & Sams, A. 2012. *Flipped Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. ISTE & ASCD.
- Bouchard, P. (1994). Self-Directed Professionals Autodidactic Choice A Framework for Analysis. Accessed: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED377298.pdf>.
- Brailas. A., Avani. S. M., Gkini. C., Deilogkou. M. A., Koskinas. K. (2017). Experiential Learning in Action: A Collaborative Inquiry. *Journal The Qualitative Report*, 22 (1): 2-20.
- Brandt, W. C. (2020). *Measuring Student Success Skills: A Review of The Literature on Self-Directed Learning*.

Accesed: www.nciea.org.

- Brockett, R. G. and Hiemstra, R. (1991) A conceptual framework for understanding self-direction in adult learning. In *Self-Direction in Adult Learning: Perspectives on Theory, Research, and Practice*, London and New York: Routledge. Reproduced in the informal education. Accesed: <http://infed.org/mobi/a-conceptual-framework-for-understanding-self-direction-in-adult-learning/>
- Brooks, S. (2014). Learning about learning outcomes: the student perspective. *Teaching in Higher Education*, <https://doi.org/10.1080/13562517.2014.901964>.
- Brown, C. (2018, Maret). "Etika dalam Dunia Digital." *Majalah Etika*, 30-37.
- Bruner, J. S. (1961). *The Process of Education*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Cahyaningrum, A. D., AD, Y., & Asyhari, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe Tandur Terhadap Hasil Belajar. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 372–379. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i3.4363>
- Candy, P. C. (2004). *Linking Thinking: Self-Directed Learning in The Digital Age*. DEST Research Fellowship Scheme, Canberra.
- Conrad, D., & Donaldson, J. A. 2011. *Engaging the Online Learner: Activities and Resources for Creative Instruction*. Jossey-Bass.
- Davis, S. (2017). "Pendidikan Karakter di Sekolah: Studi Kasus Praktik Terbaik." *Jurnal Pendidikan Moral*, 15(3), 245-260.
- DePorter, Bobbi dan Hernacki, M. (2011). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York, NY: Kappa Delta Pi.

- Digital Tools for Seamless Learning. (2016). United States: IGI Global.
- Dimiyati. 2017. Pemanfaatan Pembelajaran Daring. UNJ
- Driscoll, M. 2002. Blended Learning: Let's Get BBlended Learning: Let's Get beyond the Hype. IBM Global
- Du Toit-Brits, C. (2019). A Focus on Self-Directed Learning: The Role that Educators' Expectations Play in The Enhancement of Students' Self-Directedness. South African Journal of Education, 39(2). <https://doi.org/10.15700/saje.v39n2a1645>
- Ede, M. O., & Igbokwe, U. O. (2018). Meta-analysis of the effects of mastery learning on students' academic achievements in Nigeria. Journal of Applied Research in Higher Education, 10(4), 547–555. <https://doi.org/10.1108/JARHE-02-2018-0029>
- Ekayana, A.A. G., I. D. M. K. Muku, dan I. N. B. Hartawan. 2021. "Implementasi Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Mata Kuliah Sensor Transduser Dalam Pembelajaran Daring Program Studi Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha." 11 (2) : 106–119.
- Elaine Allen, Jeff Seaman, and Richard Garrett. (2007). Blending In The Extent and Promise Environments. In M. Khosrow-Pour (Ed.). Encyclopedia of information science and
- Esti Zaduqisti, Problem-Based Learning (Konsep Ideal Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Dan Motivasi Berprestasi), (Pekalongan : Forum Tarbiyah Vol. 8, No. 2, 2010),h.186
- Fahrezi, G., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Akuntansi Persediaan. Educatio, 16(1), 58-70.
- Fakhriyah, F. (2014). Penerapan problem based learning dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir

- kritis mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3 (1).
- Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580-597.
- Farida, Ratna, Amru Alba, Rudi Kurniawan, and Zamzami Zainuddin. 2019. "Pengembangan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dengan Taksonomi Bloom Pada Mata Kuliah Sistem Politik." 07 (02): 104-122.
- Fauzan, Muhammad, Haryadi Haryadi, and Nas Haryati. 2021. "Penerapan Elaborasi Model Flipped Classroom Dan Media Google Classroom Sebagai Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia Abad 21." *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 5 (2): 361-371.
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. 2000. Critical Inquiry in a Text-Based Environment: Computer Conferencing in Higher Education. *The Internet and Higher Education*, 2(2-3), 87-105.
- Graham, C., Allen, S., & Ure, D. 2005. Benefits And Challenges Of Blended Learning
- Gülçin ZEYBEK. (2017). An Investigation on Quantum Learning Model. *International Journal of Modern Education Studies*, 1(1), 16-27.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hamdayana, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hamid, Abdulloh, and Mohamad Samsul Hadi. 2020. "Desain Pembelajaran Flipped Learning Sebagai Solusi Model Pembelajaran PAI Abad 21." *Quality* 8 (1): 149-164.
- Harjanto, S. (2017). "Implementasi Pendidikan Karakter di

- Sekolah Indonesia: Studi Kasus Sekolah XYZ." *Jurnal Pendidikan Moral Indonesia*, 13(2), 145-160.
- Harli, T. (2013). *Strategi Pembelajaran Abad 21*. Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan Prov. D. I. Yogyakarta (Artikel web). Diakses di <http://lpmpjogja.kemendikbud.go.id/strategipembelajaran-abad-21/>).
- Haryanto. (2020). *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen) (Cetakan Ke I ed.)*. (S. Amalia, Ed.) Yogyakarta: UNY Press.
- Hendrayati, H., & Pamungkas, B. (2016). Implementasi Model Hybrid Learning Pada Proses Pembelajaran Mata Kuliah Statistika Ii Di Prodi Manajemen Fpeb Upi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.17509/jpp.v13i2.3430>
- Herlina, L. (2018). Disintegrasi sosial dalam konten media sosial Facebook. *TEMALI: Jurnal Pembangunan Sosial*, 1(2), 232-258.
- Hermawan, I. (2011). *Mastery Learning* (hal. 13–18).
- Herminarto Sofyan, *Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di Smk*, (Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Vokasi, Volume 6, No 3, 2016), h. 265-266
- Hernández-García, Á., & González-Sanmamed, M. (2019). "Trends in Seamless Learning: A Systematic Review." *Sustainability*, 11(11), 3074.
- Herwinsyah, dkk. (2023). *E-Learning (Cetakan Pertama ed.)*. Padang Sumatera Barat: Get Press Indonesia.
- Hiemstra, R., and Brockett, R. G. (Eds.). (1994). Overcoming resistance to self-direction in adult learning. *New Directions for Adult and Continuing Education*, No. 64. San Francisco: Jossey-Bass.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology*

- Review, 16(3), 235-266.
- Horton, W. 2011. *E-Learning by Design*. Wiley, London:UK.
<https://doi.org/10.1111/j.1365-2923.2010.03750.x>
- Huang, J., Saleh, S., & Liu, Y. 2021. "A review on artificial intelligence in education". *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 10(3), 206-217.
<https://doi.org/10.36941/ajis-2021-0077>.
- Husna, I. Y. A., Masykuri, M., & Muzzazinah, M. (2019). Mengukur Profil Awal Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Topik Klasifikasi Materi dan Perubahannya. In *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*, 214-218.
- Hussain, I., & Suleman, Q. (2016). Effect of Bloom's Mastery Learning Approach on Students' Academic Achievement in English at Secondary Level. *An International Peer-reviewed Journal*, 23, 35-43.
www.iiste.org
- Isjoni, 2007, *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta,
- Ismawati, R., & Kusuma, I. H. S. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 3(1), 56-64.
- Isnah, E. S., Suyatno, & Subandiyah, H. 2022. "The Effect of Digital Literacy on Language Ability in Higher Education: Experience From a Developing Country". *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 22(11), 215 - 222.
<https://doi.org/10.33423/jhetp.v22i11.5425>
- Izzudin Syarif. 2012. Pengaruh penerapan model blended learning terhadap motivasi dan
- Johnson, A. (2020). "Pengaruh Teknologi Terhadap Transformasi Masyarakat." *Jurnal Teknologi dan*

- Masyarakat, 5(2), 123-136.
- Johnson, M., & Smith, A. (2019). Enhancing Learning Through Formal and Informal Integration. *Journal of Educational Integration*, 15(3), 123–145.
- Kahar, M. I., Cika, H., Afni, N., & Wahyuningsih, N. E. (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.
- Karli, Hilda, dkk., 2007, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* Bandung: Generasi Info Media
- Kaye Thorne. 2003. *Blended Learning How to Integrate Online and Traditional Learning*.
- Kemandirian Belajar.
- Knowles, M. S. (1975). *Self-directed learning: A guide for learners and teachers*. New York: Association Press.
- Kolb, David A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Kosasih, Nandang dan Sumarna, D. (2013). *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniawan, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Discovery Learning Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 382-390.
- L, Susanti dan Pitra, Hamama. 2019. “Flipped Classroom Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Era Digital.” *Health & Medical Journal* 1 (2): 54–58.
- Leasa, Marleny dan Ernawati, Y. (2013). Penerapan Pendekatan Quantum Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Batu Merah Ambon. *Jurnal Prosiding FMIPA Universitas*

Pattimura.

- Loeng, S. (2020). Self-directed learning: A Core Concept in Adult Education. In Education Research International (Vol.2020). Hindawi Limited. <https://doi.org/10.1155/2020/3816132>
- Makhin, M. (2021). MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan) HYBRID LEARNING: MODEL PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI DI SD NEGERI BUNGURASIH WARU SIDOARJO. MUDIR: Jurnal Manajemen Pendidikan, 3(2). <http://ejournal.insud.ac.id/index.php/mpi/index>
- Marrow, Alfred J. (1969). The Practical Theorist: The Life and Work of Kurt Lewin. New York: Basic Books.
- Mas'ud Zein. (2014). Mastery Learning: Factor-faktor yang Mempengaruhinya. Aswaja Pressindo.
- Mayer, R. E. (2004). Should There Be a Three-Strikes Rule Against Pure Discovery Learning? The American Psychologist, 59(1), 14-19.
- Meidawati, Y. (2014). Pengaruh pendekatan pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP. Jurnal pendidikan dan keguruan.
- Mentz Elsa, Beer Josef de, & Bailey Roxane. (2019). Framework For 21st Century Learning Definitions Volume 1. Shouth Africa: AOSIS.
- Moh. Hatta Alwi Hamu, d. (2023). ARE WE READY TO FACE SOCIETY 5.0? (Cetakan Pertama ed.). Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur: Tangguh Denara Jaya.
- Moore, M. G., & Kearsley, G. 2011. Distance Education: A Systems View of Online Learning. Wadsworth.
- Muhammad Japar, dkk. (2019). Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya.

- Mulungye, M. M. (2023). Effects of Mastery Learning Strategy on Mathematical Competence Among Secondary School Students in Machakos County, Kenya. Machakos University, Kenya, 1–229.
- Murad, M. H., Coto-Yglesias, F., Varkey, P., Prokop, L. J., & Murad, A. L. (2010). The Effectiveness of Self-Directed Learning in Health Professions Education: A Systematic Review. *Medical Education*. 44 (11).
- Murnaka, N. P., & Dewi, S. R. (2018). Penerapan metode pembelajaran Guided Inquiry untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 163- 171.
- Mutmainah Yan Setiawan Purwanto, Siti. 2019. Model Pembelajaran Flipped Classroom; Memanfaatkan Konten Di Rumah Belajar Pada Jenjang SMP. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nastiti, F. E., & Ni'mal'Abdu, A. R. (2020). Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era society 5.0. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61-66.
- Nensy Rerung ,dkk ,Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA pada Materi Usaha dan Energi.(Vol.6 No 1, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-biruni*, 2017) ,h. 49
- Ni Made Suci, “Penerapan Model PBL Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar dan Hasil Belajar Teori Akutansi Mahasiswa Jurusan Ekonomi Undiksha”, (*Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 2008), hal.77
- Ni Nyoman Sri Lestari, Pengaruh Model Pembelajaran

- Berbasis Masalah (Problembased Learning) Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasibelajar Fisika Bagi Siswa Kelas Vii Smp, (Singaraja : Program Studi Teknologi Pembelajaran Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja), h. 6
- Ni'mah, S., Hasan, N., & Wiyono, D. F. (2021). VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam Volume 6 Nomor 4 Tahun 2021 e-ISSN: 2087 – 0678X. VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam, 6(3), 53–61.
- Nipo, D., Lily, J., Idris, S., Pinjaman, S., & Bujang, I. (2020). Human development through the lens of digital literacy. *Business and Economic Research*, 10(3), 203. <https://doi.org/10.5296/ber.v10i3.17183>
- Nofrion. (2016). *Komunikasi Pendidikan; Penerapan Teori dan Konsep dalam Pembelajaran (Cetakan Pertama ed.)*. Jakarta: KENCANA Divisi Dari PRENADAMEDIA GROUP.
- Nunan, David., & Lamb, Clarice. (1996). *The self-directed teacher: managing the learning process*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Nuraini, K. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Mata Kuliah Pengantar Teori Graf Menggunakan Joomla Dam Macromedia Flash 8 (Studi Kasus Pokok Bahasan Teori Dasar Graf Dan Pewarnaan Graf)*. Universitas Gunadarma. Depok: 2000.
- Nurhaifa, I., Hamdu, G., & Suryana, Y. (2020). Rubrik Penilaian Kinerja pada Pembelajaran STEM Berbasis Keterampilan 4C. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 101–110. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/24742>
- Nyoman, N., & Handayani, L. (2017). *Pengaruh Model Self-Directed Learning Terhadap Kemandirian dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas Viii Smp N 3*

- Singaraja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 1(11). ISSN 1858 – 4543.
- of Blended Education in the United States. Sloan-C™.
- Oswalt, D.F. (2003). 'Instructional-design theory for fostering self-directed learning'. PhD thesis. Indiana University.
- Palloff, R. M., & Pratt, K. 2007. *Building Online Learning Communities: Effective Strategies for the Virtual Classroom*. Jossey-Bass.
- Pearson, J., Flory, M., & Corporation, C. N. A. (2014). *Beyond Proficient: How Three High Schools in Kentucky Implement Mastery Learning*. CNA Corporation, July.
<https://eric.ed.gov/?q=support+for+mastery+learning&id=ED555565%0Ahttp://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=ED555565&site=ehost-live>
- Peng, H., Ma, S., & Spector, J. 2019. "Personalized adaptive learning: an emerging pedagogical approach enabled by a smart learning environment". *Smart Learning Environments*, 6(9).
<https://doi.org/10.1186/s40561-019-0089-y>.
- Perdana, R., Yani, R., Jumadi, J., & Rosana, D. 2019. "Assessing students' digital literacy skill in senior high school Yogyakarta". *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 169 - 177.
<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.17168>.
- Pink, D. (2009). *Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us*. New York, NY: Riverhead Books.
- Pramudito, C. (2018, Mei). "Etika dalam Penggunaan Teknologi di Indonesia." *Majalah Etika Indonesia*, 12-19.
- prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*.
- Purwitha, Dewa Gede. 2020. "Model Pembelajaran Flipped

- Classroom Sebagai Pembelajaran Inovatif Abad 21.”
 ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar 5 (1): 49–55.
- Putri, R. R., Asrizal, Desnita, & Sari, S. Y. (2019). Efek LKS IPA Bermuatan Keterampilan Belajar 4C Tema Kesehatan Pernapasan dan Ekspresi Kita pada Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 7 Padang. *Pillar of Physics Education*, 12(3), 377–384.
<http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pfis/article/view/6568>
- Rafi, I., Sabrina, N., & Latifah, R. A. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Bamboo Dancing dalam Pembelajaran Keliling dan Luas Segiempat dan Segitiga untuk Meningkatkan Keterampilan 4C Siswa SMP Kelas VII. In *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan* (Vol. 1, 99-104).
- Rahman, A., Syakir, A., & Basri, M. (2017). Pengaruh Aktivitas Belajar Siswa dalam Strategi Belajar Tuntas (Mastery Learning) terhadap Hasil Belajar Siswa. Volume 4(01).
- Rahmat, P. S. (2018). *Perkembangan Peserta Didik* (Cetakan ke I ed.). (S. B. hastuti, Ed.) Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Rindaningsih, Ida, Wiwik Dwi Hastuti, and Yulian Findawati. 2019. “Desain Lingkungan Belajar Yang Menyenangkan Berbasis Flipped Classroom Di Sekolah Dasar.” *Proceedings of The ICECRS* 2(1): 41–47.
<https://icecrs.umsida.ac.id/index.php/icecrs/article/view/1371>.
- Robinson, J. D., & Persky, A. M. (2020). Developing self-directed learners. *American Journal of Pharmaceutical Education*. 84(3).
<https://doi.org/10.5688/ajpe847512>
- Rossett, A. 2002. Waking in the night and thinking about e-learning. In A. Rossett (Ed.), *The ASTD E-learning*

- Handbook (pp. 3–18). New York: McGraw-Hill.
- Rovai, A. P. 2002. Building Sense of Community at a Distance. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 3(1), 1-16.
- Rusdiana, A. (2017). *Manajemen Evaluasi Program Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Santrock, J. W. (2020). *Educational Psychology* (7th edition). McGraw-Hill.
- Sasikirana, V. (2020). Urgensi Merdeka Belajar Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Society 5.0. *E-Tech*, 8(2), 393456. DOI: 10.24036/et.V8i2.110765
- Savin-Baden, M., & Wilkie, K. (2004). *Challenging Research in Problem-Based Learning*. Open University Press.
- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (2008). *Motivation and self-regulated learning: Theory, research, and applications*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Seamless Learning: Perspectives, Challenges and Opportunities. (2019). Germany: Springer Nature Singapore.
- Sears, S. J. (2002). *Contextual teaching and learning: A primer for effective instruction*. Phi Delta Kappa Educational Foundation.
- Services.
- Setiawan, A. (2020). "Pengaruh Transformasi Masyarakat Indonesia dalam Era Society 5.0." *Jurnal Sosial Indonesia*, 6(1), 45-58.
- Setiawan, D., & Lenawati, M. (2020). Peran dan strategi perguruan tinggi dalam menghadapi era Society 5.0. *Journal of Computer, Information System, & Technology Management*, 3(1), 1-7.

- Setiawan, I., & Mulyasa, E. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 9(2), 83-93.
- Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G. (2010). "A Theory of Learning for the Mobile Age." *Medienbildung in neuen Kulturraumen*, 87-99.
- Shiroishi, Y., Uchiyama, K., & Suzuki, N. (2018, July 30). Society 5.0: For Human Security and Well-Being. *Computer*, 51(7), 91-95. doi:10.1109/MC.2018.3011041
- Sholikha, S. N., & Fitriyati, D. (2021). Integrasi Keterampilan 4C dalam Buku Teks Ekonomi SMA/MA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2402-2418.
- Sigit Hermawan, Amirullah. (2016). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (Cetakan Pertama ed.). Malang: Media Nusa Creative.
- Simonson, M., Smaldino, S., Albright, M., & Zvacek, S. 2019. *Teaching and Learning at a Distance: Foundations of Distance Education*. Information Age Publishing.
- Smith, J. (2019). *Pendidikan Karakter di Era Society 5.0*. Penerbit Abadi.
- Soleh, A. R., & Arifin, Z. (2021). Integrasi Keterampilan Abad 21 dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Konsep Community of Inquiry. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 473-490.
- Srinivasa, K. G., Kurni, M., & Saritha, K. (2022). *Learning, teaching, and assessment methods for contemporary learners: Pedagogy for the digital generation*. Springer.
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin. (2018). *Pembelajaran Abad 21 di SD*. Prosiding Seminar dan Diskusi

- Nasional Pendidikan Dasar, 439–444.
- Sukmadinata & Nana Syaodih. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Sulistiono, M. (2019). Implementasi Hybrid Learning Menggunakan Aplikasi Edmodo Pada Matakuliah Metode Penelitian Kualitatif. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 57. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v1i1.2794>
- Sumandiyar, A., Husain, M. N., Sumule G, M., Nanda, I., & Fachruddin, S. (2021). The effectiveness of hybrid learning as instructional media amid the COVID-19 pandemic. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 5(3), 651–664. <https://doi.org/10.25139/jsk.v5i3.3850>
- Suprihatiningrum, J., & Kholiq, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Discovery Learning Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA. *Prosiding Seminar Nasional Biologi*, 5(1), 120-127.
- Suryosubroto. (2009). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, B. (2019). *Pendidikan Karakter di Konteks Indonesia*. Penerbit Pendidikan Nasional.
- Syafruddin Nurdin, A. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran* (hal. 259). Rajawali Pers.
- Tahar, A., Setiadi, P. B., & Rahayu, S. (2022). Strategi pengembangan sumber daya manusia dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12380-12394.
- technology I-V. Hershey, PA: Idea Group Inc.
- Toktarova, V. and Semenova, D. 2020. “Digital pedagogy: analysis, requirements and experience of implementation”. *Journal of Physics Conference*

- Series, 1691(1), 012112.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1691/1/012112>
- Towle, A., & Cottrell, D. (1996). Medical Education Self directed learning. *Archives of Disease in Childhood* 74 (1).
- Triyono, M. G. (2021). Analisis Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Hybrid Learning Di Smk Negeri 2 Surabaya. *Jurnal IT-EDU.*, 5(2), 647.
- United States: Kogan Page.
- Usman. 2018. *Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning dalam Membentuk*
- Vera Septi Andriani. 2021. “Studi Pembelajaran Model Flipped Classroom: Memetakan Motivasi Mahasiswa.” *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 12 (2): 106–119.
- Vidal-Hall, C., Flewitt, R., & Wyse, D.. 2020. “Early childhood practitioner beliefs about digital media: integrating technology into a child-centred classroom environment”. *European Early Childhood Education Research Journal*, 28(2), 167-181.
<https://doi.org/10.1080/1350293X.2020.1735727>
- Wena, M. (2013). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, Dodiet Enggar, Ali Mahmudi, Pratiwi Pujiastuti, and Meylani Astino Perdana. 2021. “Persepsi Penggunaan Flipped Classroom Di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid 19 Perceptions of Implementing Flipped Classroom in Primary Schools during the Covid-19 Pandemic.” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 14(2): 114–126.
- Widiyono, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Quantum teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 183.

<https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.52593>

- Wijaya, T., Darmawati, A., & Kuncoro, A. M. 2020. "E-lifestyle confirmatory of Consumer Generation Z". *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 11(10), 27-3.
- Wirani, N. 2020. Pentingnya Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mencegah Penyebaran Covid. *Al'Adzkiya International of Education and Social (AIoES) Journal*, 1(1), Vol 1, No 1 (2020)
- Wirawan, D. (2021). "Pendidikan Karakter dalam Kurikulum Nasional Indonesia." Dalam K. Putri & R. Wibowo (Eds.), *Pendidikan Abad ke-21 di Indonesia* (hal. 102-118). Penerbit Pendidikan Indonesia.
- Wong, S. Y., Tee, W. J., & Lim, P. V. (2015). Design Model for Integrating Learning Activity Management System (LAMS), Massive Open Online Courses (MOOC) and Flipped Classroom in Taylor's Integrated Moodle eLearning System (TIMeS). *Taylor's 7th Teaching and Learning Conference 2014 Proceedings*, 379–387. <https://doi.org/10.1007/978-981-287-399-6>
- Wulandari, T. (2020). *Konsep dan Praksis Pendidikan Multikultural* (Edisi Pertama ed.). Yogyakarta: UNY Press.
- Yang, G. (2007). *Educating Educators on Mastery Learning and Spiral Learning*. 69.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Cetakan ke III ed.). (S. F. Sirate, Ed.) Jakarta: Kencana: Divisi dari Prenadamedia Group.
- Yulianti, Yuniar Adhinaya, and Dwi Wulandari. 2021. "Flipped Classroom : Model Pembelajaran Untuk Mencapai Kecakapan Abad 21 Sesuai Kurikulum 2013." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian*

dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan,
Pengajaran dan Pembelajaran 7 (2): 372-384.

Zulisyanto, D. (2018). Penerapan Model Belajar Tuntas (Mastery Learning) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 197–204.

Zunan Setiawan, dkk. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA (Konsep dan Aplikasi pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0) (Cetakan Pertama ed.)*. (Efrita, & Sepriano, Eds.) Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.



Tentang Penulis



Mohammad Ali Mahmudi, S.Pd.I., M.Pd. Tempat lahir Pati, 12 Maret 1981, tepatnya di Desa Bulungan Kecamatan Tayu, Kabupaten Pati, Jawa Tengah. Penulis merupakan anak ke 5 dari 5 bersaudara dari pasangan Bpk. Masyhuri dan Ibu Asiyah. Menyelesaikan Strata Satu (S1) di Universitas Yapis Papua, Strata Dua (S2) di Institut Agama Islam Negeri Fattahul Muluk Papua, pada Prodi Pendidikan Agama Islam.



Isnaini, Lahir di Abai Siat 01 Januari 1990. Telah menyelesaikan Studi S1 di STKIP PGRI Sumatera Barat tahun 2012, menyelesaikan Studi S2 di Universitas Negeri Padang tahun 2015, dan sedang melanjutkan Studi S3 di Universitas Negeri Padang sejak tahun 2020. Sekarang bekerja sebagai dosen di STITNU Sakinah

Dharmasraya sejak tahun 2016 dan sebagai Fasilitator Sekolah Penggerak sejak tahun 2021.



Ns. Susaldi, Amd.Kep., S.ST., M.Biomed. Penulis merupakan seorang Dosen di salah satu Perguruan Tinggi di Jakarta yaitu Universitas Indonesia Maju. Selain sebagai Dosen, penulis juga saat ini menjabat sebagai Wakil Rektor I Bidang Akademik. Penulis merupakan lulusan dari program S2 Biomedik peminatan

Ilmu Faal di Universitas Hasanuddin pada tahun 2016. Menyelesaikan program Diploma III dan Diploma IV di Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Makassar.

Penulis mengawali karier di bidang Pendidikan sebagai instruktur laboratorium di Poltekkes Kemenkes Makassar, lalu menjadi staf produksi Jurnal Kedokteran Fakultas Kedokteran di Universitas Hasanuddin. Penulis juga pernah menjadi Dosen Tamu di beberapa perguruan tinggi, pernah menjabat sebagai Wakil Direktur di Poltekkes Bhakti Pertiwi Husada dan saat ini menjadi Dosen Tetap di Universitas Indonesia Maju Jakarta. Penulis aktif dalam kegiatan ilmiah, organisasi profesi dan komunitas pendidikan. Penulis pernah tergabung dalam tim 1000 Guru yang aktif melakukan kegiatan Pendidikan bagi siswa-siswi

di berbagai pelosok/ pedalaman di wilayah Sulawesi Selatan. Selain itu, penulis juga aktif dalam menulis artikel ilmiah yang telah dipublikasi dalam jurnal terakreditasi nasional maupun jurnal bereputasi internasional, serta aktif menulis buku ajar maupun *book chapter*.



Putri Lisya Anggraini, S.Pd, M.Si, atau biasanya dipanggil Lisya merupakan seorang Dosen Biologi di Universitas Merangin. Selain itu Lisya juga aktif bekerja sebagai Learning Fasilitator, Mentor dan Trainer. Lisya merupakan Pendiri dari Ecosociopreneur Institute, NGO yang bergerak di bidang Lingkungan dan Wirausaha Sosial. Lisya seorang yang senang belajar dan mengajar. Baginya pengalaman adalah guru yang paling berharga. Untuk mengenal Lisya lebih dekat silakan follow Instagram @lisya.ang Lisya sangat tertarik mengkaji biologi, psikologi & spiritual, dan melihat adanya keterkaitan antara 3 hal tersebut.



Yosep Belen Keban, S.S., M.M, lahir di Desa Lewotana Ole-Flores Timur-Nusa Tenggara Timur pada 20 Maret 1991. Pendidikan S1 diselesaikan di Sekolah Tinggi Filsafat Teologi Widya Sasana Malang dan S2 pada Universitas Merdeka Malang. Saat ini bekerja sebagai tenaga pendidik di Sekolah Tinggi Pastoral Reinha Larantuka-Flores Timur-NTT. Penulis aktif melaksanakan Tridharma Pendidikan Tinggi. Karya-karya yang dihasilkan berupa buku baik itu penulis tunggal dan

bersama adalah *Interpretasi Slametan* (2019), *Wu'u Lolo Lamaole: Kearifan Lokal Lamaholot* (2019), *Gemohing: Kearifan Lokal Lamaholot di Pulau Solor* (2020), *Membangun Pendidikan Indonesia Berkelas Dunia* (2020), *Buku Ajar Pancasila* (2022), *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini* (2021), *Harmonisasi Umat Beragama: Merawat Keberagaman dalam Bingkai Kebhinekaan* (2021), *Pengantar Ilmu Pendidikan* (2021), *Dasar-Dasar Pendidikan* (2022), *Organisasi dan Manajemen* (2022), *Manajemen Kelas* (2023), *Pendidikan Bahas Indonesia* (2023)“dan beberapa tulisan yang dimuat di jurnal ilmiah . Saat ini penulis berdomisili di Larantuka-Flores Timur-NTT.



Apriza Hongko Putra, saat ini penulis aktif sebagai pengajar di program Studi D3 Laboratorium Sains dan Jurusan Biologi, FMIPA, Universitas Bengkulu sejak tahun 2019. Penulis menyelesaikan studi sarjananya di Universitas Bengkulu pada tahun 2011. Lalu pada tahun 2013, penulis menyelesaikan studi S-2 nya di Universitas andalas di bidang biologi hewan. Tahun 2022, penulis melanjutkan studi S-3-nya di Kaohsiung Medical University, Taiwan dengan memperdalam riset di bidang genomik dan entomologi. Saat ini penulis aktif menulis dan meneliti di bidang Zoologi dan juga mengembangkan berbagai media pembelajaran biologi di Universitas Bengkulu.



Mansur S, lahir di Dusun Selojan, Desa Mas-Mas, Kecamatan Batukliang Utara, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat, 22 Oktober 1988, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Nipa, Maumere, Nusa Tenggara Timur, menyelesaikan Studi S1 Pendidikan IPA (Biologi) Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram tahun 2013, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Pendidikan IPA (Biologi), Universitas Negeri Semarang (UNNES) tahun 2015.



Wiwin Kobi, Wiwin Kobi lahir pada tanggal 14 Maret 1990 di Kota Gorontalo, Provinsi Gorontalo. Wiwin menyelesaikan pendidikan SMP di SMP Negeri 7 Kota Gorontalo pada tahun 2004. Kemudian melanjutkan pendidikan SMA di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo pada tahun 2007. Wiwin melanjutkan studi S1 di Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Negeri Gorontalo dan lulus pada tahun 2012. Ia melanjutkan pendidikannya dengan menempuh pendidikan S2 pada program studi Pendidikan Geografi Pascasarjana Universitas Negeri Makassar dan menyelesaikannya pada tahun 2015. Saat ini, Wiwin menjabat sebagai dosen tetap pada Departemen Ilmu dan Teknologi Kebumian, State Universitas Gorontalo.



Runi Rulangi, adalah seorang Pemerhati Pendidikan kelahiran Lombok Barat, 20 November 1990. Saat ini penulis berdomisili di DIY. Penulis merupakan lulusan Program Studi Psikologi Universitas Gadjah Mada (2013) dan Magister Profesi Psikologi Universitas Gadjah Mada (2017). Penulis pernah menjadi Dosen Psikologi di Universitas Pembangunan Jaya Bintaro, Tangerang Selatan. Di samping itu, penulis juga merupakan relawan pada Program Psikolog Masuk Sekolah, sebuah program yang berfokus memberikan psikoedukasi dan konsultasi bagi siswa dan guru. Selain itu, penulis aktif menyuarakan gagasan melalui media massa. Beberapa tulisan maupun pendapat penulis dapat dilihat pada KBR Radio, kabarkota.com dan detikedu.



Iyam Maryati, 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.



Juanita Hibatullah, S.Pd., M.Sc. Lahir pada hari Jumat tanggal 13 Juni 1997 di Kabupaten Merangin, Provinsi Jambi. Penulis merupakan anak pertama dari bapak Zulhelmi dan ibu Ida Susanti. Penulis menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Jambi dan Program Magister di fakultas Biologi Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.



Dr. Rajab, M. Pd. Lahir di Saruaso tanggal 12 September 1966, tepatnya di Desa Sungai Emas, Kecamatan Tanjung Emas, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat. Penulis anak ke 1 dari 3 bersaudara dari padangan Bapak Aman Pahlawan dan Ibu Umai. Menyelesaikan S1 di IAIN Imam Bonjol Padang, S2 di IKIP Padang dan S3 di UIN Imam Bonjol Padang, pada Prodi Pendidikan Islam.



Leni Marlina, S.Si, M.Si, saat ini penulis aktif sebagai pengajar di program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Merangin sejak tahun 2011. Penulis menyelesaikan studi sarjananya di Universitas Andalas pada tahun 2010. Lalu pada tahun 2013, penulis menyelesaikan studi magisternya di Universitas Andalas.



Sugeng Marsudi., ST., MM., M.Mar.Eng, Lahir di Surabaya, 11 Desember 1974. Dosen Tetap Program Studi Teknologi Rekayasa Permesinan Kapal, Fakultas Vokasi Pelayaran, Universitas Hang Tuah sejak tahun 2017. Mata Kuliah yang diampu adalah Mekanika Terapan, Penggunaan Alat Kerja

Manual dan Bertenaga, Motor Bakar, Turbin Uap, Ketel Uap, Kerja Bengkel, Mesin Perkakas, Sistem Manajemen Kapal Bagian Mesin, Sistem Kontrol, Fungsi Pemeliharaan dan Perbaikan Mesin Kapal dan Menggambar Teknik, Manajemen Kepelabuhanan, Pegawaikan, Keagenan, Asuransi Maritim. Pengalaman Berlayar sebagai Kepala Kamar Mesin (Chief Engineer) dan Masinis Kapal di beberapa Perusahaan Pelayaran Dalam Negeri dan Luar Negeri, Pengalaman kerja didarat di beberapa Perusahaan Pelayaran PT. Jembatan Madura Ferry (JM Ferry), PT. Bahana Line, PT. United Shipping Indonesia, PT. Salam Pasific Indonesia Line (PT. SPIL), PT. Mentari Sejati Perkasa (Mentari Line) sebagai Manager SDM Laut dan Manning, Designated Person Ashore, sebagai Narasumber tentang Operasional Perusahaan Pelayaran dan Kemaritiman di PT. Fresh Konsultan Galang Mandiri Yogyakarta, Sebagai Praktisi Pendidikan Maritim Bagian Mesin Kapal, Sebagai Dosen Luar Biasa di Program Diklat Peningkatan Perwira Siswa Politeknik Pelayaran Surabaya, Sebagai Pembina BEM dan Pengembangan Karakter Biro Adinistrasi Kemahasiswaan Universitas Hang Tuah, Sebagai Instruktur Pelatihan Keterampilan Pelaut di Badan Diklat PT Perwita Maritim Pershada. Beberapa karya ilmiah telah diterbitkan di Jurnal Nasional dan International.



Negeri Makassar.

Ambo Dalle, lahir di Tanru Tedong, Kabupaten Sidrap, Provinsi Sulawesi Selatan pada 31 Desember 1959. Ia tercatat sebagai lulusan S3 Universitas Negeri Jakarta dan S2 Universitas Gajah Mada. Pria yang kerap disapa Ambo ini adalah seorang dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas



Amalulia Yusrina Ahliani, S.Pd., M.Psi., lahir di Jakarta 30 Juli 1993. Tercatat telah menyelesaikan studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI Jakarta tahun 2016 dan menyelesaikan studi S2 Psikologi Industri dan Organisasi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2023 sebagai wisudawan terbaik Angkatan 130. Pernah bekerja sebagai *Quality Assurance* di salah satu Perusahaan *manufacturing* selama enam tahun, wanita yang kerap disapa Amal ini sekarang adalah Ibu Rumah Tangga dari dua anak laki-laki sholeh.

Abdul Gafur.S.S., M.Pd.I. Dosen PAI di FKIP Universtias
Sriwijaya Jl. Palembang Prabumuli KM 32 Indralaya Ogan
Ilir Sumatera Selatan.



Dalam "Pembelajaran di Era Society 5.0," pembaca diajak melintasi batas-batas konvensional pendidikan menuju dunia baru yang didefinisikan oleh inovasi teknologi dan konektivitas yang tak terbatas. Buku ini memandu pembaca untuk memahami dan menghadapi tantangan serta peluang yang ditawarkan oleh era Society 5.0, di mana manusia dan teknologi berkolaborasi secara harmonis. Dari awal hingga akhir, buku ini merinci transformasi pendidikan dari sudut pandang yang holistik. Mulai dari penerapan teknologi pembelajaran, pengembangan keterampilan abad ke-21, hingga adaptasi kurikulum, pembaca akan dihadapkan pada konsep-konsep yang membentuk fondasi pendidikan masa depan.

Pembaca juga akan memahami bahwa pembelajaran di era Society 5.0 tidak sekadar mengenai teknologi semata, melainkan juga mengedepankan nilai-nilai etika, kreativitas, dan kepekaan sosial. Buku ini memberikan pandangan mendalam tentang bagaimana pendidikan dapat menjadi pendorong utama dalam membentuk individu yang siap menghadapi dinamika masyarakat modern. Dengan penjelasan yang jelas dan inspiratif, buku ini tidak hanya menyajikan gambaran tentang masa depan pendidikan, tetapi juga memberikan pedoman praktis bagi para pendidik, siswa, dan semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Buku ini membuka pintu menuju pemikiran kritis, kolaborasi global, dan pembelajaran sepanjang hayat di era Society 5.0.

**DITERBITKAN OLEH
PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL**



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

ISBN 978-623-88835-7-8



9

786238

883578