

KORELASI DAMPAK COVID-19 DENGAN ERA SOCIETY 5.0 DI BIDANG PENDIDIKAN

Cici Ratnanenci
Hudaidah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya
E-mail: ciciratnanenci2222@gmail.com

Abstract: Covid-19 is a viral outbreak that is rampant in all corners of the world including in Indonesia. It certainly has an impact in various sectors of life, one of which is education, which forces us to use technology in all learning activities and demand human resource skills in various fields. It shows a correlation with the era of society 5.0 which is a concept of a technology-centered human-centered society. The purpose of this study is to show a link between the impact of Covid-19 and the era of society 5.0 in the field of education. The method that researchers use is a research library in the form of references from various sources on the internet. The results of this study show a fact that the impact of Covid-19 turns out to have a relationship in the form of self-habituation and simulation in the face of education in the era of society 5.0.

Key words: correlation, impact of Covid-19, society 5.0, education

Abstrak: Covid-19 adalah sebuah wabah virus yang sedang merajalela di segala penjuru dunia termasuk di Indonesia. Hal tersebut tentu saja menimbulkan dampak di berbagai sektor kehidupan salah satunya adalah pendidikan, dimana hal ini memaksa kita untuk menggunakan teknologi dalam seluruh kegiatan pembelajaran dan menuntut keterampilan sumber daya manusia di berbagai bidang. Hal tersebut menunjukkan adanya korelasi dengan era society 5.0 yang merupakan konsep masyarakat yang berpusat manusia berbasis teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperlihatkan adanya hubungan antara dampak Covid-19 dengan era society 5.0 pada bidang pendidikan. Metode yang peneliti gunakan adalah *library research* berupa referensi dari berbagai sumber di internet. Hasil dari penelitian ini menunjukkan sebuah fakta bahwa dampak Covid-19 ternyata memiliki hubungan berupa pembiasaan diri dan simulasi dalam menghadapi pendidikan di era society 5.0.

Kata kunci: korelasi, dampak Covid-19, society 5.0, pendidikan

Saat ini, dunia sedang disibukkan dengan merebaknya suatu virus yang bernama *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19). Pada tanggal 9 Maret 2020, secara resmi WHO mendeklarasikan bahwa Covid-19 sebagai pandemi, yang artinya virus ini telah menyebar ke seluruh dunia (Komite Penanganan Covid-19 Dan Pemulihan Ekonomi Nasional, 2020). Virus ini telah meresahkan seluruh masyarakat di dunia tak terkecuali Indonesia. Kasus Covid-19 di Indonesia pertama kali terkonfirmasi pada 2 Maret 2020. Sampai pada tanggal 25 Maret 2020, terkonfirmasi 790 kasus Covid-19 di 24 Provinsi di Indonesia (Isbaniah, 2020).

Kehadiran Covid-19 tentu saja memberikan dampak terhadap seluruh masyarakat di berbagai sektor kehidupan

salah satunya adalah pendidikan. Dalam menyikapi hal ini, pemerintah terpaksa menutup sekolah demi memutus mata rantai Covid-19 agar bisa menghindari adanya kontak fisik antar warga sekolah. Agar kegiatan belajar-mengajar tetap berjalan, maka pemerintah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Melalui surat edaran tersebut, pemerintah memberikan arahan bahwa kegiatan pembelajaran yang semulanya tatap muka di sekolah menjadi pembelajaran daring atau jarak jauh (Kemendikbud, 2020).

Alternatif yang digunakan oleh para pendidik untuk melaksanakan pembelajaran daring adalah penerapan pembelajaran

online. Pembelajaran online adalah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Moore et al., 2011). Perangkat-perangkat yang dibutuhkan untuk menunjang kelancaran pembelajaran online seperti *smartphone*, laptop, dan tablet. Selain itu, layanan Google Classroom, *e-learning*, Zoom, G-meet, Youtube, Schoology, Quizziz, dan media sosial seperti Whatsapp, Facebook, dan Instagram merupakan media-media yang bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran online (Handarini & Wulandari, 2020). Dengan terjadinya pembelajaran online, menjadikan pendidikan Indonesia mengalami perubahan dalam sistem dan juga pelaksanaannya sehingga membawa dampak untuk masa yang akan datang.

Society 5.0 merupakan suatu masa yang akan membawa perubahan yang baru kepada manusia dengan pemanfaatan teknologi di berbagai bidang kehidupan. Pertama kali dikenalkan oleh Perdana Menteri Jepang Shinzo Abe, Society 5.0 mempunyai tujuan menciptakan keseimbangan antara kemajuan teknologi dengan penyelesaian masalah pendidikan, social, kesehatan, ekonomi, dan lainnya yang terintegrasi. Big Data, Internet of Things (IoT), dan teknologi Artificial Intelligence (AI) dikembangkan dan dijadikan sebagai kecerdasan buatan yang dapat mempengaruhi setiap sektor kehidupan masyarakat sehingga memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia (Suwandi, 2020).

Era Society 5.0 memungkinkan peserta didik berhadapan dengan robot perancang khusus dalam berlangsungnya proses pembelajaran, sehingga bisa saja kegiatan belajar-mengajar bisa kapan saja dan dimana saja tanpa harus berhadapan langsung dengan pendidik (Nastiti, 2020). Tujuan penelitian ini adalah untuk memperlihatkan adanya hubungan antara dampak Covid-19 dengan era Society 5.0 pada bidang pendidikan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah studi kepustakaan (*library research*). Studi kepustakaan adalah kegiatan

pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Penelitian menggunakan metode studi kepustakaan artinya peneliti berhadapan langsung dengan teks atau data yang ada dan bukan melakukan riset lapangan. Selain itu, peneliti menggunakan data pustaka yang siap pakai sehingga bisa langsung digunakan dan tidak dibatasi ruang dan waktu (Zed, 2004).

Dalam penyusunan artikel, peneliti menggunakan data-data pustaka dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, website resmi, dan sumber internet lainnya berupa materi dasar hingga ke materi utama mengenai dampak Covid-19 dan Society 5.0.

Dari pencarian data-data yang dibutuhkan, peneliti mengambil data-data dari berbagai sumber di internet dengan kata kunci "Covid-19" dan "Society 5.0" dan hasilnya muncul berbagai macam artikel di website, berita-berita, artikel, jurnal, buku, dan lain-lainnya. Peneliti mengkaji dan mengolah setiap data yang didapatkan untuk kesesuaian terhadap topik yang sedang diteliti.

HASIL

Kehadiran Covid-19 tentu saja memberikan dampak yang luar biasa terhadap seluruh aspek kehidupan. Tidak dapat dipungkiri, dampak yang diberikan kebanyakan merupakan dampak negatif. Kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), *social distancing*, *physical distancing*, dan *lockdown* merupakan dampak Covid-19 yang bisa menghambat berbagai aktivitas kehidupan. Akibat yang muncul dari hal tersebut di bidang pendidikan yaitu kebijakan *Learning From Home*. Pembelajaran dilakukan tidak normal seperti biasanya di sekolah secara tatap muka, melainkan dengan pembelajaran daring atau online di rumah masing-masing.

Namun, jika kita melihat dari sudut pandang yang berbeda ternyata Covid-19 juga memberikan dampak positif bukan hanya untuk kehidupan yang sekarang tetapi juga sebagai persiapan menghadapi kehidupan yang akan datang. Dampak positif yang dimaksud adalah percepatan transformasi digital pendidikan, kemajuan berpikir serta pengembangan kreativitas manusia.

Sesuatu hal yang tidak pernah terpikirkan di dunia pendidikan, tetapi dengan hadirnya

Covid-19 ini menjadi penyebab munculnya berbagai kegiatan yang melibatkan teknologi sebagai suatu kewajiban. Penggunaan teknologi di dalam seluruh aktivitas di dunia pendidikan mengakibatkan seluruh masyarakat mau tidak mau harus mempelajari dan memanfaatkan teknologi dengan baik dan bijak. Hal tersebut menunjukkan percepatan transformasi digital pendidikan. Penggunaan teknologi yang dimaksud bukan semata-mata hanya sekedar digunakan saja, melainkan juga dilakukan pengembangan-pengembangan didalamnya sebagai bentuk kemajuan berpikir. Perkembangan kreativitas juga merupakan suatu bentuk dampak positif yang dihasilkan Covid-19, hal ini dapat dilihat dengan banyak pendidik dan pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan melakukan berbagai inovasi-inovasi dalam penyajian bentuk pembelajaran sehingga bisa diterima oleh peserta didik walaupun hanya secara daring. Selain itu, peserta didik dituntut agar bisa belajar secara mandiri sehingga hal ini bisa mengasah kreativitas mereka dalam menghadirkan pembelajaran-pembelajaran yang mudah untuk mereka pahami.

Dampak positif Covid-19 di bidang pendidikan ternyata ada kaitannya terhadap kehidupan yang akan datang yaitu pada era Society 5.0. Era society 5.0 menginginkan terjadinya keseimbangan antara kemajuan teknologi dengan penyelesaian masalah-masalah di berbagai bidang salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan di era Society 5.0 mengharuskan penggunaan teknologi dalam seluruh aktivitas yang ada di dunia pendidikan. Namun, bukan hanya tergantung dengan teknologi yang sedang berkembang melainkan juga terhadap kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan. Kreativitas dan kemajuan berpikir juga dituntut dalam pendidikan era Society 5.0. Dari penjelasan-penjelasan tersebut, menunjukkan bahwa dampak Covid-19 dijadikan sebagai bentuk pembiasaan diri dan simulasi dalam menghadapi era Society 5.0.

PEMBAHASAN

Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) adalah virus yang bisa memicu flu, batuk dan sesak nafas namun bisa berakibat kematian (Nurislaminingsih, 2020). Cepatnya persebaran virus ini menimbulkan keresahan masyarakat di segala penjuru dunia sehingga

berbagai aktivitas menjadi terganggu. Demi bisa memutus mata rantai persebaran corona, maka masyarakat harus *stay at home* (Siahaan, 2020).

Pandemi Covid-19 ini memberikan dampak bagi seluruh aspek kehidupan tak terkecuali di bidang pendidikan. Dampak yang timbul merupakan akibat dari kebijakan yang diberikan pemerintah yaitu *physical distancing* artinya menjaga jarak, menjauhi aktivitas dalam bentuk kerumunan dan perkumpulan serta menghindari pertemuan yang melibatkan banyak orang (Siahaan, 2020).

Dampak Covid-19 di Bidang Pendidikan

Aktivitas pendidikan seperti bersekolah dilakukan pembatasan karena merupakan salah satu kegiatan yang melibatkan kumpulan orang atau membuat kerumunan massa. Kegiatan pembelajaran di sekolah diganti menjadi pembelajaran online atau pembelajaran jarak jauh sesuai dengan arahan pemerintah pada surat edaran dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020 (Aji et al., 2020).

Pendidikan Jarak Jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain (Tim SIMKeu Kemendikbud, 2003). Aturan mengenai sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sebenarnya sudah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 31. Universitas Terbuka (UT) adalah satu-satunya perguruan tinggi yang melayani Pendidikan Jarak Jauh pada saat itu (Suteki, 2020).

Pada saat ini, dengan adanya Covid-19 semua pihak yang terkait seperti pendidik dan peserta didik harus menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi dalam aktivitas pembelajaran karena diterapkannya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Berbagai aplikasi dan website yang bisa menunjang kegiatan pembelajaran jarak jauh atau online seperti *Zoom, Whatsapp, E-learning, Webex, Quizziz, Google Classroom, Schoology dan Youtube* yang bisa diakses melalui *smartphone, laptop, dan tablet*. 12 platform yang bisa diakses oleh peserta didik untuk belajar dari rumah berdasarkan laman resmi Kemendikbud RI yaitu Rumah belajar, Meja kita, Icando, IndonesiAx, Google for

education, Kelas pintar, Microsoft office 365, Quipper school, Ruang guru, Sekolahmu, Zenius, Cisco webex (Handarini & Wulandari, 2020).

Pelaksanaan webinar berkualitas, *Work From Home* dan Koordinasi jarak jauh, Penerimaan Siswa/Mahasiswa Baru Secara Online, dan Kesadaran akan pentingnya Sistem Informasi Manajemen Akademik Kampus dan Sekolah, juga merupakan kegiatan yang menunjukkan adanya percepatan transformasi digital pendidikan selain dari Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Suteki, 2020).

Kemajuan berpikir dalam penggunaan teknologi sebagai dampak Covid-19 terlihat pada adanya peralihan penggunaan media pembelajaran. Kecanggihan transformasi media pembelajaran terlihat ketika melibatkan penggunaan teknologi di dalamnya. Penggunaan media pembelajaran baru seperti Whatsapp Group untuk pemberian tugas dan diskusi, Google Meet, Zoom, Webex untuk media tatap maya, E-learning dan Google Classroom untuk penugasan dan penyampaian materi, Youtube sebagai media visualisasi eksplorasi materi, Chanel Televisi seperti TVRI untuk mendalami materi pembelajaran, dan berbagai inovasi media pembelajaran lainnya yang harus dilakukan oleh pendidik dan peserta didik sebagai upaya menghadapi suasana dan lingkungan pembelajaran yang baru (Mansyur, 2020).

Kreativitas pendidik dan peserta didik juga dituntut melalui pembelajaran online ini. Pendidik diharuskan menguasai berbagai macam metode pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Penyederhanaan bahan ajar yang sesuai dengan situasi pembelajaran online di tengah pandemi Covid-19 dengan dukungan fasilitas teknologi yang menjadi bahan pertimbangan utama merupakan hal yang harus menjadi suatu kemampuan pendidik (Mansyur, 2020). Mandiri belajar peserta didik juga merupakan akibat dari adanya pembelajaran online yang bersifat *student centered*. Hal ini menjadikan peserta didik harus aktif dalam mencari informasi mengenai pembelajaran kapan saja dan dimana saja (Rahman, 2020).

Era Society 5.0

Berpotensi dalam degradasi peran manusia, Revolusi Industri 4.0 menjadi alasan Jepang melahirkan konsep yaitu Society 5.0, dengan harapan terjadi transformasi big data yang terkumpul dari seluruh bidang kehidupan melalui internet yang menjadi kearifan baru oleh kecerdasan buatan sehingga terjadi peningkatan kemampuan manusia dalam membuka peluang. Society 5.0 adalah solusi untuk tantangan yang dihadapi pada era Revolusi Industri 4.0 dimana era ini beriringan dengan disrupsi yakni situasi dunia yang mengalami gejolak, kompleksitas, ambiguitas dan ketidakpastian (Puspita et al., 2020).

Society 5.0 merupakan tatanan konsep masyarakat yang pusatnya ada pada manusia namun berbasis teknologi dengan harapan kehidupan masyarakat akan menjadi lebih nyaman secara berkelanjutan dengan disediakan produk serta layanan pada waktu yang dibutuhkan (Nastiti, 2020).

Society 5.0 adalah masa dimana penyeimbangan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial oleh suatu sistem ruang dunia maya dan ruang fisik yang pusatnya pada manusia (Puspita et al., 2020).



Gambar 1. Ilustrasi Society 5.0 (Gu, 2019)

Berbagai informasi terakumulasi di dunia maya dari sensor ruang fisik dan analisis yang dilakukan kecerdasan buatan yang kemudian dikembalikan ke manusia dalam ruang fisik dengan berbagai wujud merupakan konsep Society 5.0 (Puspita et al., 2020).

Big Data, Artificial Intelligence (AI), dan Internet of Things (IoT) merupakan inovasi perangkat teknologi di society 5.0 yang akan membantu mempermudah kehidupan dan meningkatkan kualitas hidup manusia agar tidak menjadi korban atas kecanggihan teknologi (Sumarno, 2019).

Kemampuan memecahkan masalah kompleks, berpikir kritis, dan kreativitas adalah tiga kemampuan tertinggi yang dibutuhkan pada era Society 5.0 (Puspita et al., 2020).

Pendidikan di Era Society 5.0

Persiapan generasi peserta didik dalam menghadapi perkembangan teknologi yang cepat dan perwujudan memimpin bangsa ke masa depan yang belum diketahui tetapi menggairahkan merupakan tugas dari sektor pendidikan. Namun, penekanan tugas ini berfokus pada kekuatan manusia yaitu keterampilan atau *skills* seperti komunikasi, pemahaman, keterampilan membaca, kepemimpinan, dan lainnya (Slameto, 2019).

Peserta didik pada era society 5.0 dimungkinkan akan berdampingan dengan robot perancang khusus sebagai pendamping mereka dalam kegiatan pembelajaran untuk menggantikan dan atau rancangan pendidik itu sendiri sehingga mereka bisa belajar kapan saja dan dimana saja (Sumarno, 2019). Guru sebagai pendidik dituntut untuk lebih inovatif dan dinamis dalam mengajar di kelas pada era society 5.0 (Alimuddin, 2019).

Sumber Daya Manusia (SDM) yang selalu berinovasi dan memiliki kemauan untuk belajar, memiliki pemikiran kritis dalam pemecahan suatu masalah, memiliki kecakapan hidup berkarier, terampil dalam komunikasi, kreatif dan inovatif, memiliki penguasaan teknologi media informasi, serta mampu bekerjasama dalam suatu kelompok merupakan suatu kewajiban lembaga pendidikan dengan model pembelajaran yang terintegrasi (Sumarno, 2019).

KESIMPULAN

Covid-19 bukan hanya memberikan berbagai macam dampak negatif bagi kehidupan tetapi juga memberikan dampak positif salah satunya pada bidang pendidikan yakni mempersiapkan untuk menghadapi perubahan pada kehidupan yang akan datang (era society 5.0). Salah satu dampak Covid-19 adalah penerapan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau pembelajaran online atau pembelajaran daring memberikan kebermanfaatannya dan membawa berbagai perubahan menuju ke

arah yang lebih baik terhadap kehidupan masyarakat di dunia pendidikan

Sumber Daya Manusia (SDM) di dunia pendidikan diwajibkan memiliki kemampuan atau *skills* yang dibutuhkan pada era society 5.0 yakni selalu berinovasi dan memiliki kemauan untuk belajar, memiliki pemikiran kritis dalam pemecahan suatu masalah, memiliki kecakapan hidup berkarier, terampil dalam komunikasi, kreatif dan inovatif, memiliki penguasaan teknologi media informasi, serta mampu bekerjasama dalam suatu kelompok.

Kemajuan berpikir dalam penggunaan teknologi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran dan kreativitas yang terbentuk akibat dari pengembangan media, metode, dan model pembelajaran berbasis teknologi menjadi suatu kemampuan yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi pendidikan pada era society 5.0.

Pendidik yang membuat inovasi di berbagai media pembelajaran berbasis teknologi dan kemandirian belajar peserta didik yang merupakan dampak Covid-19 memperlihatkan secara tersirat bahwa hal tersebut merupakan salah satu bentuk simulasi dan pembiasaan diri dalam menghadapi perubahan-perubahan yang akan terjadi pada pendidikan era society 5.0.

SARAN

Meskipun dengan hadirnya Covid-19 memberikan banyak sekali dampak negatif bagi kehidupan masyarakat, di sisi lain Covid-19 juga memaksa masyarakat untuk mempelajari lebih lanjut mengenai teknologi dan diwajibkan melibatkan teknologi dalam berbagai aktivitas kehidupan.

Diharapkan setiap masyarakat mampu memahami dari setiap situasi yang terjadi sehingga bisa memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat itu sendiri.

Di bidang pendidikan, dengan adanya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan akibat yang timbul dari kebijakan tersebut, diharapkan pendidik dan peserta didik mampu memanfaatkan teknologi dengan baik dan meningkatkan kreativitas terhadap model, metode, dan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan.

Kesadaran akan hikmah yang timbul akibat dari pandemi Covid-19 diharapkan

muncul di tengah masyarakat agar bisa menjadikannya sebagai pembiasaan diri dan simulasi dalam menghadapi perubahan-perubahan yang pasti akan terjadi di masa mendatang.

DAFTAR RUJUKAN

- Aji, W., Dewi, F., Kristen, U., & Wacana, S. (2020). *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di*. 2(1), 55–61.
- Alimuddin, Z. (2019). *Era Masyarakat 5.0, Guru Harus Lebih Inovatif dalam Mengajar*.
<https://www.timesindonesia.co.id/read/214466/20190518/165259/zulkifar-alimuddin-era-masyarakat-50-guru-harus-lebih-inovatif-dalam-mengajar/>
- Gu, V. (2019). *Society 5.0: Japan's vision to live with robots*. GOVINSIDER.
<https://govinsider.asia/connected-gov/society-5-0-inside-japans-vision-to-live-with-robots/>
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home(SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 3(5), 496–503.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Isbaniah, F. (2020). Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (COVID-19). *Germas*, 0–115.
- Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)*.
<https://covid19.hukumonline.com>
- Komite Penanganan Covid-19 Dan Pemulihan Ekonomi Nasional. (2020). *Apa yang dimaksud dengan pandemi?*
www.covid.id.go
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113–123.
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*, 14(2), 129–135.
<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>
- Nastiti, F. E. (2020). *Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0*. 61–66.
- Nurislaminingsih, R. (2020). *Layanan Pengetahuan tentang Covid-19 di Lembaga Informasi*. 19–37.
- Puspita, Y., Fitriani, Y., Astuti, S., & Novianti, S. (2020). Selamat Tinggal Revolusi Industri 4.0, Selamat Datang Revolusi Industri 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 122–130.
- Rahman, S. R. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19*. 02(02), 81–89.
- Siahaan, M. (2020). *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*. 1(1), 1–3.
- Slameto. (2019). Reformasi Pendidikan Era Masyarakat 5 . 0. *Trisala*, 03(15), 412–419.
- Sumarno. (2019). Pembelajaran Kompetensi Abad 21 Menghadapi Era Society 5.0. *Seminar Pendidikan Dan Pembelajaran*, 272–287.
- Suteki. (2020). *Covid-19 Picu Percepatan Transformasi Digital Pendidikan*. Suteki Technology. <https://suteki.co.id/covid-19-picu-percepatan-transformasi-digital-pendidikan-indonesia/>
- Suwandi, S. (2020). Implementasi Pembelajaran Abad Ke-21 Dan Tantangannya Untuk Berperan Dalam Masyarakat 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang 10 Januari 2020*, 1–15.
- Tim SIMKeu Kemendikbud. (2003). *UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
<http://simkeu.kemdikbud.go.id/index.php/peraturan1/8-uu-undang-undang/12-uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>
- Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.