

Langkah-Langkah Penerapan Pembelajaran Synchronous, Asynchronous, Dan Blended Learning

M. Najmudin Hasbullah¹

¹Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Sekolah Tinggi Ilmu Syariah
Nahdlatul Ulama, Tangerang.

kuliahhasbullah@gmail.com.

ABSTRAK

Dalam era *society 5.0* Metode dan proses pembelajaran saat ini perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam kebutuhan belajarnya. Disamping pembelajaran tatap muka (*face to face*) atau luar Jaringan(*offline*), Perlu juga untuk menerapkan metode *online learning* atau Dalam jaringan (*online*) dalam proses pembelajarannya. Penggabungan antara metode tatap muka dengan *online learning* inilah yang disebut dengan *blended learning*. Dalam penulisan artikel ini mempunyai Tujuan menjelaskan perlu adanya penyesuaian metode sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan metode *Blended learning*.

Dalam penerapan *Blended learning* perlu untuk mengetahui empat macam seting pembelajaran beserta strategi yang digunakan secara efektif. Empat macam seting pembelajaran itu adalah *synchronous* langsung, *synchronous maya*, *asynchronous* mandiri, dan *asynchronous kolaboratif*. Selain mengetahui seting belajar tersebut, perlu juga untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan setiap strategi pembelajarannya, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat digunakan secara tepat guna. Dengan adanya penggabungan dari metode tatap muka dengan pembelajaran online (*online learning*) harapannya siswa dapat mempunyai kesempatan yang besar dalam mengakses materi menggunakan sarana teknologi dan informasi yang ada

Keywords:

Synchronous, Asynchronous, Bland learning.

PENDAHULUAN

Era Society 5.0 menjadi konsep tatanan kehidupan yang baru bagi masyarakat. Melalui konsep *society 5.0* kehidupan masyarakat diharapkan akan lebih nyaman dan berkelanjutan. Orang-orang akan disediakan produk dan layanan dalam jumlah dan pada waktu yang dibutuhkan. *Society 5.0* dapat diartikan sebagai sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. (Astini, 2022)

Dalam era *society 5.0* masyarakat dihadapkan dengan teknologi yang memungkinkan pengaksesan dalam ruang maya yang terasa seperti ruang fisik. Dalam teknologi *society 5.0* berbasis big data dan robot untuk melakukan atau mendukung pekerjaan manusia. Berbeda dengan revolusi industry 4.0 yang lebih menekankan pada bisnis saja, Namun dengan teknologi era *society 5.0* tercipta sebuah nilai baru yang akan menghilangkan kesenjangan sosial, usia, jenis kelamin, bahasa dan menyediakan produk serta layanan yang dirancang khusus untuk beragam kebutuhan individu dan kebutuhan banyak orang. Pada bidang pendidikan di era *society 5.0* bisa jadi siswa atau mahasiswa dalam proses pembelajarannya langsung berhadapan dengan robot yang khusus dirancang untuk menggantikan pendidik atau dikendalikan oleh pendidik dari jarak jauh. (Rahayu, 2021)

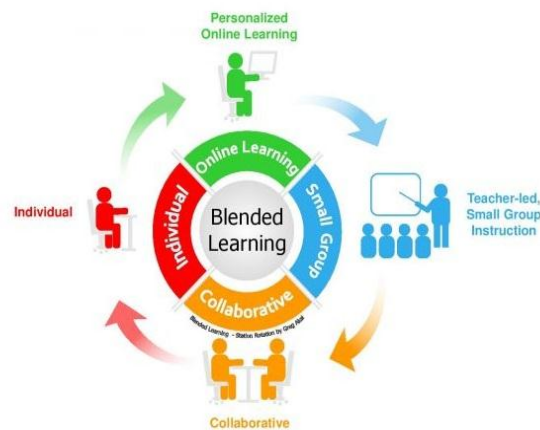
Dalam era *society 5.0* Metode dan proses pembelajaran saat ini perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam kebutuhan belajarnya. Disamping pembelajaran tatap muka (*face to face*) atau luar Jaringan (offline), Perlu juga untuk menerapkan metode *online learning* atau Dalam jaringan (online) dalam proses pembelajarannya. Penggabungan antara metode tatap muka dengan *online learning* inilah yang disebut dengan *blended learning*. Dalam penulisan artikel ini mempunyai Tujuan menjelaskan perlu adanya penyesuaian metode sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan metode *Blended learning*. Dalam penerapan *Blended learning* perlu untuk mengetahui empat macam seting pembelajaran beserta strategi yang digunakan secara efektif. Empat macam seting pembelajaran itu adalah *synchronous* langsung, *synchronous maya*, *asynchronous* mandiri, dan *asynchronous kolaboratif*. Selain mengetahui seting belajar tersebut, perlu juga untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan setiap strategi pembelajarannya, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat digunakan secara tepat guna. Dengan adanya penggabungan dari metode tatap muka dengan pembelajaran online (*online learning*) harapannya siswa dapat

mempunyai kesempatan yang besar dalam mengakses materi menggunakan sarana teknologi dan informasi yang ada.(Sugiono, 2020).

KAJIAN TEORI

Pengertian *Blended Learning*

Blended learning terdiri dari dua kata, yaitu *blended* yang berarti kombinasi atau campuran dan *learning* yang berarti belajar. *Blended learning* dikenal dengan pembelajaran campuran antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring (dalam jaringan). *Blended learning* dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaannya.(Sudarmanto et al., 2021)



Gambar 1.

Ilustrasi Pembelajaran *Blended Learning*.

Sumber : <https://rolasnews.com/2021/06/26/mengenal-blended-learning>

Secara sederhana *Blended Learning* bermakna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola pembelajaran dengan pola pembelajaran yang lainnya. *Blended learning* merupakan salah satu isu pendidikan terbaru dalam perkembangan globalisasi dan teknologi(Arsanti et al., 2021). Banyak institusi atau praktisi yang telah mengembangkan dan memberikan definisi dengan bahasa mereka sendiri, sesuai dengan tipologi praktek *blended learning*” itu sendiri. Definisi *blended learning* menurut Driscoll (2002) merujuk pada empat konsep yang berbeda yaitu:

- a. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan.
- b. *Blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti *behaviorisme*, *konstruktivisme*, *kognitivisme*) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran.
- c. *Blended learning* juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti video tape, Aplikasi Program, web-based training, film) dengan pembelajaran tatap muka.
- d. *Blended learning* menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja aktual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan pekerjaan.

Sementara Carman (2005) menjelaskan lima kunci utama dalam proses pembelajaran blended learning dengan menerapkan teori pembelajaran *Keller*, *Gagné*, *Bloom*, *Merrill*, *Clark* dan *Gery* yaitu:

1. *Live Event*, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tapi tempat berbeda.
2. *Self-Paced Learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (self-paced learning) yang memungkinkan peserta didik belajar kapan saja, dimana saja secara online.
3. *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pendidik- peserta didik maupun kolaborasi antar peserta didik.
4. *Assessment*, pendidik harus mampu meramu kombinasi jenis assessmen online dan offline baik yang bersifat tes maupun non-tes (proyek kelas).
5. *Performance Support Materials*, pastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh peserta didik baik secara *offline* maupun *online*.

Pada dasarnya keberadaan *blended learning* merupakan suatu respon terhadap keberadaan kemajuan teknologi online. Harapannya dengan adanya penggabungan antara *online* dengan tatap muka akan saling melengkapi agar mendapatkan pembelajaran yang tepat dengan menggabungkan keunggulan dari masing-masing komponen. Melalui metode tradisional guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran secara interaktif, sedangkan

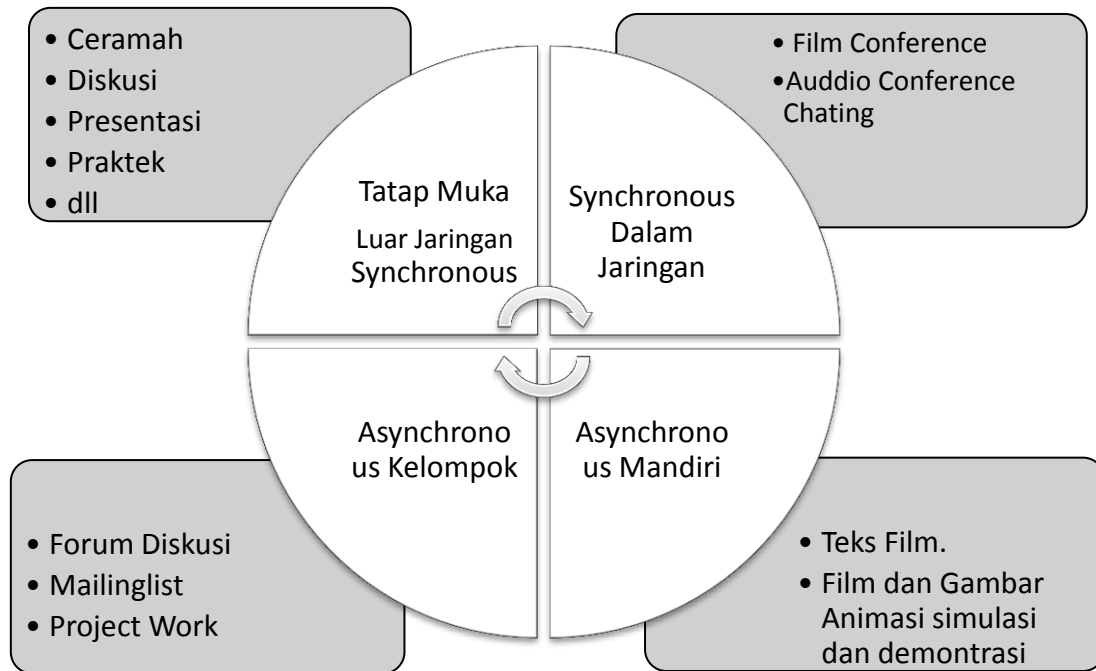
melalui metode *online* siswa dapat menerima materi secara *online* tanpa batasan ruang dan waktu.(Rozi et al., 2021)

Penggunaan Teknologi Informasi dan Media dalam Blended Learning

Teknologi dan media mempunyai peran yang besar untuk proses belajar mengajar. Jika pengajarannya berpusat pada guru, teknologi dan media tersebut berperan sebagai pendukung penyajian pengajaran. Di sisi lain, apabila pengajaran berpusat pada siswa, para siswa merupakan pengguna utama teknologi dan media. Dalam penerapan *blended learning*, guru biasanya menggunakan teknologi komputer atau *smartphone* yang mendukung dan sudah terhubung dengan akses internet(Sumiharsono & Hasanah, 2017).

Guna mengakses materi yang akan diberikan, guru hendaknya mempersiapkan segala macam sumber yang memadai untuk siswa dalam pemanfaatan akses informasi dan materi. Penggunaan teknologi untuk memproduksi materi pembelajaran sangat besar peranannya. Misalnya, untuk memproduksi file-file yang dibutuhkan seperti video, audio, maupun fasilitas diskusi perlu adanya kapasitas guru dalam penggunaan teknologi yang memadai untuk mengelola konten materi pembelajaran tersebut. Dengan demikian penyampaian materi pembelajaran dapat diterima dengan baik (Switri, 2022).

Guru harus dapat memungkinkan siswa untuk dapat berinteraksi satu sama lain menggunakan teknologi pembelajaran dengan *synchronous* dan *asynchronous* secara tepat dan efektif. Artinya baik proses tatap muka maupun pembelajaran secara online merupakan satu kesatuan utuh.⁷ Pembelajaran *synchronous* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu yang sama dan tempat yang sama ataupun berbeda, sedangkan pembelajaran *asynchronous* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu dan tempat yang berbeda. (*Preparing for Blended E-Learning* | Allison Littlejohn, Chris Pegler |, n.d.).



Gambar 2:
Empat kuadran setting belajar.




Langkah-Langkah Pembelajaran Synchronous dan Asynchronous dalam Blended Learning.

Mengacu pada diagram di atas, terlihat jelas bahwa terdapat empat kuadran seting belajar sebagai berikut:

- Synchronous Langsung:** Pembelajaran terjadi pada waktu dan tempat yang sama secara bersamaan. Kondisi seperti ini biasa terjadi di dalam kelas dimana guru dan siswa berada dalam satu ruangan. Contoh strategi pembelajaran yang terjadi dalam situasi ini adalah presentasi, demonstrasi, latihan dan praktek, tutorial, diskusi, belajar kooperatif dan permainan. Penggunaan media pembelajaran yang biasa dipakai bisa beraneka ragam, mulai dari media teknologi cetak seperti buku ajar, media berbasis visual, maupun media berbasis komputer yang dilakukan di dalam kelas.
- Synchronous maya:** Pembelajaran terjadi pada waktu yang sama (*real time*) namun berada pada tempat yang berbeda-beda satu sama lain. Contoh strategi pembejaran yang terjadi dari situasi ini adalah *video converence*, *audio converence*, *chatting*, dan gabungan dari ketiganya. Media pembelajaran yang bisa dipakai dalam

pembelajaran *synchronous* maya ini misalnya komputer atau *smartphone* yang terhubung oleh internet yang bisa digunakan dilain tempat secara bersama-sama dan berbasis Aplikasi salah Satu Contoh nya *Google Meet, Google Class Room, Zoom Meating, Edmodo dan website*. Adapun langkah-langkah pembelajarannya kita coba menggunakan aplikasi dari Google yang juga menyediakan berbagai aplikasi gratis untuk mendukung pembelajaran Berbasis Synchronous. Adapun langkah-langkah sebagai berikut :

Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Google Meet.

1. Buka Gmail akun anda.
2. Di bagian Meet, klik **Rapat baru**.
3. Untuk mengirim undangan rapat melalui link atau email, klik **Kirim undangan**.
 - Untuk menyalin detail undangan rapat, klik **Salin undangan rapat**.
 - Untuk mengirim undangan melalui email, klik **Bagikan melalui email**.
4. Setelah siap bergabung ke rapat, klik **Gabung sekarang**.
5. Sebelum bergabung ke rapat pertama, pastikan Anda sudah memberikan izin untuk Mikrofon dan Kamera. Setelah Anda memberikan izin:
 - Untuk mengaktifkan atau menonaktifkan mikrofon, klik Mikrofon .
 - Untuk mengaktifkan atau menonaktifkan kamera, klik Kamera .
6. Untuk bergabung ke panggilan, klik **Gabung sekarang**.
7. Untuk mengakhiri panggilan, klik Keluar dari panggilan .

Catatan: Tamu dapat meneruskan link rapat ke orang lain. Jika orang yang tidak diundang mencoba bergabung, peserta rapat dari organisasi Anda harus menyetujui permintaannya. Untuk rapat yang diselenggarakan oleh Akun Google pribadi, hanya pembuat rapat yang dapat mengizinkan peserta ini.

Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Google Class Room

1. Buka classroom.google.com, lalu klik **Buka Classroom**.
2. Masukkan alamat email akun Classroom Anda, lalu klik **Berikutnya**.
3. Masukkan sandi, lalu klik **Berikutnya**.

4. Jika ada pesan selamat datang, tinjau pesan tersebut, lalu klik **Terima**.
 5. Jika Anda menggunakan akun Google Workspace for Education, klik **Saya Seorang Siswa** atau **Saya Seorang Pengajar**.
 6. **Tips:** Pengguna dengan Akun Google pribadi tidak akan melihat opsi ini.
 7. Klik **Mulai**.
- c. **Asynchronous mandiri:** pembelajaran terjadi secara mandiri, tanpa terikat dengan waktu dan tempat. Pembelajaran seperti ini bersifat dinamis tanpa terikat dengan jadwal karena siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Untuk menunjang terjadinya proses belajar mandiri maka diperlukan sumber belajar yang memadai. Sumber belajar tersebut dapat berupa audio, video, animasi, simulasi, ataupun kombinasi dari semuanya. Media pembelajaran yang dipakai dalam pembelajaran *asynchronous* mandiri ini misal aplikasi Program pembelajaran, Web pembelajaran, animasi pembelajaran, film pembelajaran yang bisa dipakai secara mandiri oleh siswa.
- d. **Asynchronous kolaboratif:** pembelajaran terjadi secara mandiri, kapan saja dan dimana saja tanpa terikat dengan waktu dan tempat melalui kolaborasi antar siswa. Contoh strategi pembelajaran ini adalah diskusi online ataupun penugasan online. Media pembelajaran yang biasa dipakai misalnya forum-forum diskusi *online*, blog, *mailinglist*, dan lain sebagainya.

Strategi belajar dapat dikategorikan menjadi dua kelompok. Pertama, strategi pembelajaran yang berpusat pada guru. Kedua, strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Strategi pembelajaran yang berpusat pada guru, guru menjadi pusatnya. Peran guru menjadi sangat sentral dalam proses pembelajarannya. Berbeda dengan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa, peran guru beralih menjadi fasilitator belajar dalam membantu para siswa mencapai tujuan pembelajaran. (Littlejohn & Pegler, 2014).

Dalam penerapan *blended learning* perlu kiranya mempertimbangkan strategi yang tepat untuk dipadukan ke dalam pembelajaran. Selain itu perlu mengidentifikasi pengalaman belajar yang sudah dimiliki siswa dengan teknologi dan media tertentu. Pengalaman belajar siswa tentang teknologi dan media perlu diketahui oleh para guru sebelum proses pembelajaran dilakukan, sehingga siswa tidak terbebani dengan tugas-tugas yang nanti akan diberikan (Tantoro & Sos, n.d.).

Pemilihan media pembelajaran dalam *blended learning* perlu disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Jenis-jenis media yang dapat digunakan bisa berupa teks, audio, visual, video, dan media perekayasa. Memilih sebuah format media bisa menjadi tugas yang rumit. Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media Strategi belajar dapat dikategorikan menjadi dua kelompok. Pertama, strategi pembelajaran yang berpusat pada guru. Kedua, strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa (Purba et al., 2021).

Strategi pembelajaran yang berpusat pada guru, guru menjadi pusatnya. Peran guru menjadi sangat sentral dalam proses pembelajarannya. Berbeda dengan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa, peran guru beralih menjadi fasilitator belajar dalam membantu para siswa mencapai tujuan pembelajaran. Situasi pembelajaran dalam *blended learning* perlu dibagi-bagi agar sesuai dengan kebutuhan pengajaran para siswa dan strategi pembelajaran yang sedang digunakan. Guru perlu memperhatikan kapan waktu yang paling efektif materi diberikan dengan tatap muka dan kapan waktu paling efektif materi diberikan dengan belajar mandiri. (Switri, 2022)

Dalam penerapan *blended learning* perlu kiranya mempertimbangkan strategi yang tepat untuk dipadukan ke dalam pembelajaran. Selain itu perlu mengidentifikasi pengalaman belajar yang sudah dimiliki siswa dengan teknologi dan media tertentu. Pengalaman belajar siswa tentang teknologi dan media perlu diketahui oleh para guru sebelum proses pembelajaran dilakukan, sehingga siswa tidak terbebani dengan tugas-tugas yang nanti akan diberikan.

Situasi pembelajaran dalam *blended learning* perlu dibagi-bagi agar sesuai dengan kebutuhan pengajaran para siswa dan strategi pembelajaran yang sedang digunakan. Guru perlu memperhatikan kapan waktu yang paling efektif materi diberikan dengan tatap muka dan kapan waktu paling efektif materi diberikan dengan belajar mandiri.

Pemilihan media pembelajaran dalam *blended learning* perlu disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Jenis-jenis media yang dapat digunakan bisa berupa teks, audio, visual, video, dan media perekayasa. Memilih sebuah format media bisa menjadi tugas yang rumit. Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media meliputi: situasi pembelajaran (kelompok besar, kecil, atau pengajaran individual), variabel pembelajar dan kemampuan menyajikan tiap-tiap format media (Sudarmanto et al., 2021).

Tabel 1. Kombinasi Strategi belajar berdasarkan seting belajar

Strategi Pembelajaran	Synchronous Tatap Muka	Synchronous Dalam jaringan	Asynchronous Mandiri	Asynchronous Kolaboratif
Presentasi	Presentasi Langsung di dalam Kelas	Presentasi Secara Online Menggunakan Aplikasi	Melihat dan Mengamati Film Presentasi Secara Mandiri	-
Demonstrasi	Demonstrasi Langsung di dalam Kelas	Demonstrasi Secara Online Menggunakan Aplikasi	Melihat Film Demonstrasi Lewat Vidio	-
Tutorial	Melakukan Tutorial Langsung di dalam Kelas	Tutorial Secara Online Menggunakan Aplikasi Pembelajaran	Melihat Film Tutorial Melalui Aplikasi	-
Diskusi	Melakukan Diskusi di dalam Kelas	Diskusi Secara Online	Melihat Vidio Diskusi Tentang Materi Belajar	Diskusi di dalam Forum Online Mailing list, Group WA dll.
Belajar Kooperatif	Melakukan Kerjasama dengan Kelompok Terkait Materi Pembelajaran yang disampaikan oleh Guru	Melakukan Kerjasama dengan Kelompok Secara Online	-	Penugasan Project
Permainan dan Simulasi	Permainan dikelas dilakukan secara Langsung	Permainan Simulasi dilakukan secara Online	Permainan simulasi dilakukan menggunakan Aplikasi Game dll	-
Project Basic Learning	Diskusi langsung dikelas	Diskusi Online Melalui Aplikasi	-	Penugasan Studi Kasus Secara Online

Pemilihan strategi pembelajaran erat hubungannya dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu komponen penting dari strategi penyampaian pengajaran (Ramadhani et al., 2022). Setidaknya ada lima cara dalam mengklasifikasi

media pembelajaran untuk keperluan mempreskripsikan strategi penyampaian, yaitu:

- a. Tingkat kecermatan representasi,
- b. Tingkat interaktif yang mampu ditimbulkan,
- c. Tingkat kemampuan khusus yang dimiliki,
- d. Tingkat biaya yang ditimbulkan.

Penerapan pembelajaran dengan *blended learning* perlu adanya pemilihan media yang tepat agar proses penyampaian materi menjadi lebih efektif. Media tersebut bisa digunakan dalam strategi pembelajaran yang berpusat pada guru maupun yang berpusat pada siswa.

Tabel 2. Pemilihan strategi dan media

No	Strategi Bepusat pada Guru	Media/ Sumber Belajar	Strategi Berpusat Pada Siswa	Media/Sumber Belajar
1	Presentasi	Power Point, LCD, Papan Tulis, Buku Pembelajaran Laptop Dll.	Diskusi	Vidio Convergence, Audio Convergence, Forum Diskusi, Aplikasi Chat, Email, Mailinglist
2	Demonstrasi	Alat Peraga Yang disesuaikan dgn Materi Pembelajaran. Laboratorium	Permainan dan Simulasi	Alat Peraga Simulasi, Laptop, Gambar animasi, aplikasi pembelajaran Interaktif
3	Latihan dan Simulasi	Laboratorium, Alat Peraga, Google Form, Worksheet, Dll	Project Basic Learning	Forum Diskusi, Laptop, Blog,Email, wikipedia dll
4	Tutorial	Vidio Convergence, Alat Peraga	Kooperatif Learning	Forum Diskusi, Laptop, Blog,Email, wikipedia dll

KESIMPULAN

Model Pembelajaran *Blended Learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang cocok di terapkan di Era society 5.0 menuntut masyarakat agar mampu menyelesaikan berbagai masalah atau dinamika sosial dengan memanfaatkan teknologi seperti Internet of Things (IoT), *Artificial Intelligence* (AI), teknologi robot, bahkan *big*

data. Tantangan seperti ini muncul dalam berbagai sektor atau bidang terutama pada pendidikan. Faktor inilah yang menjadi terjadinya perubahan kurikulum di Indonesia. Sudah banyak negara yang selalu melakukan inovasi terhadap kurikulum yang telah dibuat sebelumnya, yang mulanya telah dianggap ideal tetap saja memiliki kekurangan sehingga diperlukan perubahan, pergantian bahkan penyempurnaan. Kurikulum merdeka belajar hadir sebagai jawaban atas terjadinya transformasi komprehensif pada keseluruhan aspek, terutama tuntutan sumber daya manusia yang mampu bersaing dan beradaptasi. Pembelajaran yang bersifat monoton menjadi penghalang bagi siswa untuk menunjukkan kemampuan serta kompetensinya. Kurikulum merdeka belajar akan mengganti metode belajar yang awalnya dilaksanakan di ruang kelas menjadi pembelajaran di luar kelas. Model pembelajaran abad ke 21 juga menekankan siswa untuk membentuk keterampilannya secara mandiri. Guru dapat menggunakan model pembelajaran abad ke 21 dalam penerapan kurikulum merdeka belajar di sekolah. Pendidikan di era ini juga menuntut pengetahuan (*knowledge*) dan teknologi (*technology*) dalam perkembangan siswa yang akan menjadi sumber daya manusia di masa depan. Maka siswa diharapkan memiliki keterampilan 4C yang terdiri dari *critical thinking*, *communication*, *collaboration*, dan *creativity* untuk dapat beradaptasi dalam keadaan apapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsanti, M., Zulaeha, I., Subiyantoro, S., & S, N. H. (2021). Tuntutan Kompetensi 4C Abad 21 dalam Pendidikan di Perguruan Tinggi untuk Menghadapi Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 4(1), 319–324.
- Astini, N. K. S. (2022). TANTANGAN IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR PADA ERA NEW NORMAL COVID-19 DAN ERA SOCIETY 5.0. *LAMPUHYANG*, 13(1), 164–180. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v13i1.298>
- Littlejohn, A., & Pegler, C. (2014). *Reusing Open Resources: Learning in Open Networks for Work, Life and Education*. Routledge.
- M.Cs, D. M. T., S. Kom. (2021). *Model Pembelajaran Terbuka Jarak Jauh: Kajian Teoritis dan Inovasi*. Nas Media Pustaka.
- Merdeka Belajar.pdf*. (n.d.). Retrieved August 18, 2022, from <http://elibrary.almaata.ac.id/2201/1/Merdeka%20Belajar.pdf>
- Mulyasa, H. E. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Bumi Aksara.

- Purba, R. A., Mawati, A. T., Ardiana, D. P. Y., Pramusita, S. M., Bermuli, J. E., Purba, S. R. F., Sinaga, K., Mardiana, N., Rofiki, I., & Recard, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia Di Era Society 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87–100.
- Ramadhani, Y. R., Subakti, H., Masri, S., Brata, D. P. N., Salamun, S., Walukow, D. S., Haeruman, L. D., Sianipar, L. K., Sanjaya, L. A., Fidhyallah, N. F., Tantu, Y. R. P., Meganingtyas, D. E. W., Kato, I., & Cecep, H. (2022). *Pengantar Strategi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rozi, M., Vedia, Janah, A., Zukana, S., Yulianti, R., Aryanti, N., Priyanto, A., Mustakim, U., Borolla, F., Laksono, F. A., Rodi'ah, S., Martiningsih, D., Ivantri, R., Yulianti, R., Juwariyah, I., Prasetyo, D. A., Misnawi, Ufi, D., Mariamah, & Taufik, M. (2021). *Antologi Penerapan Adaptasi Kebiasaan Baru pada Era Pandemi Virus Corona 19 di Berbagai Sektor Pendidikan*.
- Sadieda, L. U., Wahyudi, B., Kirana, R. D., Kamaliyyah, S., & Arsyavina, V. (2022). Implementasi Model Blended Learning Pada Pembelajaran Matematika Berbasis Kurikulum Merdeka. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 7(1), 55–72. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2022.7.1.55-72>
- Sudarmanto, E., Mayratih, S., Kurniawan, A., Abdillah, L. A., Martriwati, M., Siregar, T., Noer, R. M., Kailani, A., Nanda, I., Nugroho, A. G., Sholihah, M., Rusli, M., Yudaningsih, N., & Firmansyah, H. (2021). *Model Pembelajaran Era Society 5.0*. Penerbit Insania.
- Sugiono, S. (2020). Industri Konten Digital Dalam Perspektif Society 5.0 (Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective). *JURNAL IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi)*, 22(2), 175–191.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.
- Supriyanto, E. (n.d.). *Desain Kurikulum Berbasis SKS dan Pembelajaran untuk Sekolah Masa Depan*. Muhammadiyah University Press.
- Switri, E. (2022). *Teknologi Dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Penerbit Qiara Media.
- Tantoro, S., & Sos, S. (n.d.). *PENULIS Dr. Sukamto, M.Pd., M.Si*. 136.

Trisusanti, R., & Diantoro, F. (2021). Perkembangan dan Tantangan Kebijakan Pendidikan Islam di Indonesia Era Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 50–65.