

**Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Ekonomi Di SMA Al - Mubarak Tangerang**

M. Najmudin Hasbullah¹

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

kuliahhasbullah@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian Quasi Experimental dengan pendekatan *Kuantitatif* dan uji statistik yang digunakan adalah '*t-test*'. Populasi penelitian ini adalah Siswa Kelas X SMA Al-Mubarak Kelas X Semester I. Pengambilan sampel dilakukan dengan total sampling, dengan kriteria inklusi. Pengelompokan sampel dilakukan dengan cara random. Dari 96 sampel dibagi menjadi 2 kelompok, masing-masing 48 responden untuk kelompok Media Audio Visual diberi perlakuan, untuk kelompok demonstrasi mendapat metode ceramah. Setelah kedua kelompok mendapat perlakuan kemudian dilakukan *posttest*.

Simpulan pada penelitian ini adalah Prestasi Belajar ilmu ekonomi siswa dipengaruhi oleh Media Pembelajaran Guru peserta didik, Hal ini dapat dilihat dari perhitungan anova sederhana didapat nilai p-value lebih kecil dari 0,05 dengan demikian H_0 ditolak, regresi Y atau X adalah signifikan atau Motivasi Belajar berpengaruh terhadap Prestasi Belajar ekonomi, dengan persamaan $Y = 21,606 + 1,026 X$, demikian hipotesis penelitian didukung oleh data empiris

Keywords:

Media Pembelajaran, Prestasi Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk kemajuan bangsa. Berhasilnya pendidikan merupakan suatu kemajuan suatu bangsa, dan ketidakberhasilan dalam pendidikan merupakan buruknya suatu bangsa. Pendidikan menentukan manusia yang akan dihasilkannya. Pendidikan juga memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa, dan merupakan wahana dalam menterjemahkan pesan-pesan konstitusi, serta sarana dalam membangun watak bangsa (*Nation Character Building*).

Pendidikan merupakan pondasi yang penting bagi setiap individu bahkan negara. Dalam kehidupan yang penuh persaingan saat ini, seseorang diperhitungkan kedudukan dan kemampuannya di masyarakat adalah yang memiliki pendidikan dan kemampuan yang baik. Dengan pendidikan maka lahirlah manusia yang menjadi sumber daya dari suatu negara dengan potensi-potensi yang dimilikinya.

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia yang cerdas serta berakhlakul karimah, memiliki pengetahuan serta keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan merupakan suatu proses terhadap anak didik berlangsung terus sampai anak didik mencapai pribadi dewasa susila. Proses ini berlangsung dalam jangka waktu tertentu. Bila anak didik sudah dewasa susila, maka ia sepenuhnya mampu bertindak sendiri bagi kesejahteraan hidupnya dan masyarakat.

Begitu pentingnya pendidikan dalam suatu negara ini dikarenakan suatu negara akan berhasil jika memiliki masyarakat yang mampu bersaing dengan dunia luar tentunya dengan pendidikan yang sangat baik. Dalam hal ini belajar menjadi proses penting dalam pendidikan.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi karena adanya interaksi pada diri orang disepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi dimana saja, salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek antara lain siswa, guru, mata pelajaran, kurikulum, metode pengajaran,

sarana dan prasarana. Salah satu aspek yang mempengaruhi keberhasilan pencapaian kompetensi yaitu guru, sebab gurulah yang terlibat langsung dalam upaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan peserta didiknya supaya menjadi cerdas, terampil, dan bermoral tinggi serta berjiwa sosial sehingga siswa mampu mandiri sebagai makhluk individu maupun sosial. Selain guru aspek yang paling mempengaruhi yaitu cara atau metode guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kecenderungan yang terjadi pada proses pembelajaran di Indonesia adalah kegiatan belajar masih berpusat pada guru. Guru lebih banyak bercerita atau dengan berceramah, siswanya pun banyak yang tidak aktif terlibat dalam proses belajar mengajar, selain itu guru kurang atau jarang menggunakan sehingga proses pembelajaran menjadi pasif dan kurang bermanfaat.

KAJIAN TEORI.

Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga. Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan. Tentu saja perubahan yang didapat bukan perubahan fisik, tetapi perubahan jiwa dengan sebab masuknya kesan-kesan yang baru (Djmarah, 2011: 13).

Belajar diartikan banyak versi. Dimana keragaman itu terjadi diantaranya karena adanya penekanan yang berbeda dalam memandang belajar. Menurut Hamalik, (2006: 43), belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil tujuan. Belajar bukan hanya penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Hal-hal pokok dalam pengertian belajar adalah belajar itu membawa perubahan tingkah laku karena pengalaman dan latihan, perubahan itu pada pokoknya dididatkannya kecakapan baru, dan perubahan itu terjadi karena usaha yang disengaja. Aliran psikologi kognitif menganggap bahwa belajar pada dasarnya merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral yang bersifat Jasmaniah (Syaiful Sagala, 2013: 37)

Artinya, diperlukan sebuah pendekatan belajar yang lebih memberdayakan siswa. Proses belajar tidak hanya tergantung kepada orang lain, akan tetapi sangat tergantung pada individu yang belajar (*student centered*), anak belajar tidak hanya verbalisme tetapi juga dari mengalami sendiri dalam lingkungan yang alamiah, mengkonstruksi pengetahuan, dan memberi makna pada pengetahuan itu. Anak harus tau makna belajar dan menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang telah diperoleh untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya.

Pengertian Prestasi Belajar

Pengertian Prestasi Belajar menurut Nawawi K. Brahim dan Susanto, (2013: 5) menyatakan bahwa Prestasi Belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah hasil materi tertentu.

Wina Sanjaya mengatakan bahwa, "Prestasi Belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan".

Prestasi Belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi dari Prestasi Belajar dari Benjamin Bloom et al secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah *Psikomotorik*.

Ranah kognitif mencakup kemampuan intelektual mengenal lingkungan yang terdiri atas enam macam kemampuan yang disusun secara hierarkis dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks yaitu, pengetahuan (kemampuan mengingat kembali hal-hal yang telah dipelajari), pemahaman (kemampuan menangkap makna atau arti sesuatu hal), penerapan (kemampuan menggunakan hal-hal yang telah dipelajari untuk menghadapi situasi-situasi baru dan nyata), analisis (kemampuan menjabarkan sesuatu menjadi bagian-bagian sehingga struktur organisasinya dapat dipahami), sintesis (kemampuan memadukan bagian-bagian menjadi satu keseluruhan yang berarti), dan penilaian (kemampuan memberikan harga sesuatu hal berdasarkan kriteria intern, kelompok, ekstern, atau yang telah ditetapkan terlebih dahulu).

Ranah afektif mencakup kemampuan-kemampuan emosional dalam mengalami dan menghayati sesuatu hal yang meliputi lima macam kemampuan emosional disusun secara *hierarkis* yaitu: kesadaran (kemampuan untuk ingin memperhatikan sesuatu hal), *partisipasi* (kemampuan turut serta atau terlibat dalam sesuatu hal), penghayatan nilai (kemampuan untuk menerima nilai dan terikat kepadanya), pengorganisasian nilai (kemampuan untuk memiliki sistem nilai dalam dirinya), dan karakterisasi diri (kemampuan untuk memiliki pola hidup dimana sistem nilai yang terbentuk dalam dirinya mampu mengawasi tingkah lakunya).

Ranah psikomotorik yaitu kemampuan-kemampuan motorik menggiatkan dan mengkordinasikan gerakan terdiri dari gerakan refleks (kemampuan melakukan tindakan-tindakan yang terjadi secara tak sengaja dalam menjawab sesuatu perangsang), gerakan dasar (kemampuan melakukan pola-pola gerakan yang bersifat pembawaan dan terbentuk dari kombinasi gerakan-gerakan *refleks*), kemampuan perseptual (kemampuan menterjemahkan perangsang yang diterima melalui alat indera menjadi gerakan-gerakan yang tepat), kemampuan jasmani (kemampuan dan gerakan-gerakan dasar merupakan inti untuk memperkembangkan gerakan-gerakan yang terlatih),

gerakan-gerakan terlatih (kemampuan melakukan gerakan-gerakan canggih dan rumit dengan tingkat efisiensi tertentu), dan komunikasi nondiskursif (kemampuan melakukan komunikasi dengan isyarat gerakan badan).

Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad, (2011: 3) Secara harfiah kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association of Education and Communication technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi *instruksional* di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media juga merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya.

Adapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Lesle J. Briggs (1979) menyatakan bahwa "media adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. (Wina Sanjaya, 2008)

Pengertian Pembelajaran

Hakikatnya, pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya agar mereka belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Cecep, Bambang, 2013: 5).

Pembelajaran adalah terjemahan dari "*instruction*", yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran Psikologi *Kognitif-holistik*, yang menempatkan siswa sebagai sumber dari kegiatan. Selain itu, istilah ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu lewat berbagai macam media seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio, dan lain sebagainya, sehingga

semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang berkaitan. Untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan diperlukan berbagai keterampilan. Diantaranya adalah keterampilan membelajarkan atau keterampilan mengajar.

Pengertian Ekonomi

Menurut Sapriya, (2014: 212) Ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan distribusi.

Ilmu ekonomi adalah “suatu studi tentang bagaimana langkanya sumber-sumber dimanfaatkan untuk memenuhi keinginan-keinginan manusia yang tidak terbatas” Pembahasan ini dimulai dengan menerapkan analisis ilmu ekonomi (ilmu ekonomi positif). Sedangkan ilmu sosial ekonomi bagian yang berhubungan dengan analisis ekonomi dibagi kedalam dua bagian utama yaitu ekonomi mikro dan ekonomi makro”.

Tujuan Mata Pelajaran Ekonomi

Mata pelajaran ini bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengkaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi dilingkungan individu, rumah tangga, masyarakat dan negara.
2. Membuat keputusan yang bertanggung jawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.
3. Menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi.
4. Membentuk sikap *bijak, rasional* dan bertanggung jawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi, manajemen, dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat dan negara.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Penelitian *kuantitatif* dengan metode survei digunakan untuk mendapatkan data tentang hal-hal yang dilakukan oleh subjek yang menjadi sasaran penelitian untuk memecahkan masalah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *korelasional* yang bertujuan untuk mencari dan menganalisis hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel bebas yaitu media pembelajarandan satu variabel terikat yaitu Prestasi Belajar. Data yang ditemukan dalam penelitian ini berdasarkan apa yang terjadi (*ekspost facto*) dan bukan hasil dari perlakuan (*treatment*) dan data seketika.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Skor Prestasi Belajar yang diperoleh dari tempat penelitian dianalisis dengan menggunakan SPSS 20 didapat hasil analisis sebagai berikut: Berikut data hasil analisis dengan berdasarkan skor prestasi belajar ekonomisebanyak 48 responden siswa kelas X di SMA Al Mubarak, diperoleh skor empirik terendah 60 dan skor empirik tertinggi 88, rentang skor 28, Rata-rata skor (mean) sebesar 73,58 simpangan baku 7,386 modus 70, median 74,00, variance 54,546 dan total skor 3532.

Skor Media Pembelajaran Guru

Berdasarkan skor Tentang Media Pembelajaran Guruekonomi,48 responden siswa kelas X di SMA Al Mubarak, diperoleh skor *empirik* terendah 90 dan skor empirik tertinggi 118. rentang skor 28. Rata-rata skor (mean) sebesar 103,50 simpangan baku 7,287, modus 100, median 104.

Pengujian Prasayarat Analisis Data

Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data yang penulis kumpulkan dan diteliti termasuk data berdistribusi normal atau tidak, maka penulis melakukan pengujian dengan menggunakan alat bantuan software yaitu SPSS versi 20, Diperoleh Kolmogorov-SmimovZ sebesar 0,105, angka ini sama dengan hasil secara manual dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 atau dapat ditulis sebagai nilai probabilitas (p-value) = $0,200 > 0,05$ atau H_0 diterima. Dengan demikian, data Prestasi Belajarekonomi berdistribusi Normal.

Dari data diatas, diperoleh Kolmogorov-SmimovZ sebesar 0,107 angka ini sama dengan hasil secara manual dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 atau dapat ditulis sebagai nilai probabilitas (p-value) = $0,200 > 0,05$ atau H_0 diterima. Dengan demikian, data Motivasi Belajarekonomi berdistribusi Normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan maksud untuk mengetahui apakah sebaran data dari setiap variable tidak menyimpang dari cirri-ciri data yang homogen pengujian homogenitas dilakukan terhadap varian regresi dependenatau variable-variabel independen dengan menggunakan statistic Dari hasil analisis pada tabel Test of Homogeneity of Variances, diperoleh Levene Statistic = ,008; $df_1 = 1$; $df_2 = 94$, dan p-

value = ,930 > 0,05 atau H_0 diterima. Dengan demikian, kedua kelompok data berasal dari kelompok yang homogen.

Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 20 Diperoleh dari kolom B, sehingga persamaan regresi: $Y = -31,161 + 1,012 X$. Dari hasil analisis diperoleh $t_{hit} = 126,867$ dan $p\text{-value} = 0,000/2 = 0 < 0,05$ atau H_0 ditolak. Dengan demikian." Media Pembelajaran Guru berpengaruh positif terhadap Prestasi Belajar."

Hipotesis statistik:

$H_0: Y = a + Bx$ (regresi linear)

$H_0: Y = a + Bx$ (regresi tak linear)

Uji linearitas persamaan garis regresi diperoleh dari baris Deviation from Linearity, yaitu $F_{hit} (TC) = 1,332$, dengan $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$. Hal ini bearti H_0 diterima atau persamaan regresi Y atas X adalah linear atau berupa garis linear.

Hipotesis statistik:

$H_0: b = 0$ (regresi tak bearti)

$H_i: b = 0$ (regresi bearti)

Uji signifikansi persamaan persamaan garis regresi diperoleh dari baris regression kolom ke-5, yaitu $F_{hit} (b/a) = 16095,147$, dan $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ atau H_0 ditolak. Dengan demikian, regresi Y atau X adalah signifikan atau Motivasi Belajarberpengaruh terhadap Prestasi Belajarekonomi, dengan demikian hipotesis penelitian didukung oleh data empiris.

Uji signifikansi koefisien korelasi diperoleh dari tabel Model Summary. Terlihat pada baris pertama koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,997 dan $F_{hit} (F_{change}) = 16095,147$, dengan $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$. Hal ini bearti H_0 ditolak. Dengan demikian, koefisien korelasi X dan Y adalah berarti atau signifikan. Sedangkan koefisien determinasi dari tabel di atas terlihat pada baris ke-2, yaitu $R_{Square} = 0,997$, yang mengandung makna bahwa 99,7 % variasi variabel Prestasi Belajarekonomi dapat dipengaruhi oleh Motivasi Belajarekonomi.

Interpretasi Hasil Penelitian

Untuk dapat memahami makna hasil penelitian secara menyeluruh, maka hasil analisis data penelitian di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Prestasi Belajar ilmu pengetahuan sosial (ekonomi) siswa dipengaruhi oleh Motivasi Belajar peserta didik, Hal ini dapat dilihat dari perhitungan anava sederhana didapat nilai $p\text{-value}$ lebih kecil dari 0,05 dengan demikian H_0 ditolak, regresi Y atau X adalah signifikan atau Motivasi Belajar berpengaruh terhadap Prestasi Belajar ekonomi, dengan

persamaan $Y = -31,161 + 1,012 X$, demikian hipotesis penelitian didukung oleh data empiris.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah data penelitian diperoleh dengan menggunakan instrument ukur yang disusun oleh peneliti, maka dilakukan analisis data secara kuantitatif, hal ini dilakukan untuk menjawab masalah melalui pengujian terhadap hipotesis penelitian. Dari hasil pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Prestasi Belajar ilmu ekonomi siswa dipengaruhi oleh Media Pembelajaran Guru peserta didik, Hal ini dapat dilihat dari perhitungan anava sederhana didapat nilai p-value lebih kecil dari 0,05 dengan demikian H_0 ditolak, regresi Y atau X adalah signifikan atau Motivasi Belajar berpengaruh terhadap Prestasi Belajar ekonomi, dengan persamaan $Y = -21,606 + 1,026 X$, demikian hipotesis penelitian didukung oleh data empiris.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh Media Pembelajaran Guru terhadap Prestasi Belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. maka saran peneliti adalah bagi siswa yang memiliki minat kurang, diharapkan untuk lebih meningkatkan Kreativitas Belajarnya terhadap pelajaran ekonomi dan bagi guru, hendaknya memberikan bimbingan yang lebih kepada siswa yang Motivasi Belajarnya kurang terhadap mata pelajaran ekonomi.

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., Yuliasti, 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. Sukanto, 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.