

Korelasi Program Reskilling Dan Upskilling Guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Dalam Menghadapi Pembelajaran Di Era Society 5.0

Hendar Darmawan

Teknik Informatika, Program Pascasarjana, Universitas Pamulang

e-mail: sekolahdaring0808@gmail.com

Abstrak— Pendidikan di Indonesia mengalami perubahan signifikan seiring dengan munculnya Era Society 5.0, di mana teknologi digital, konektivitas, dan inovasi menjadi landasan utama perkembangan sosial dan ekonomi. Dalam konteks ini, guru SMK memegang peran penting dalam mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan dan kemampuan beradaptasi dengan perubahan. Program Upskilling adalah program untuk meningkatkan kemampuan guru, sedangkan Reskilling adalah pelatihan kemampuan baru bagi para guru SMK. Tujuan dari program Upskilling dan Reskilling adalah meningkatkan kompetensi guru kejuruan SMK sesuai standar DUDI. Penelitian ini menyelidiki apakah program reskilling yang fokus pada pembaruan pengetahuan teknologi dan literasi digital serta program upskilling yang bertujuan meningkatkan keterampilan pedagogis, kepemimpinan, dan kewirausahaan guru memiliki dampak positif terhadap efektivitas pengajaran dan kesiapan siswa dalam menghadapi era Society 5.0. Metode penelitian melibatkan survei, wawancara, dan analisis data. Hasilnya menunjukkan bahwa program reskilling dan upskilling berkontribusi signifikan pada peningkatan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran, memberikan pendidikan berbasis proyek, dan membantu siswa mengembangkan keterampilan perangkat lunak yang dibutuhkan di dunia kerja. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa investasi dalam program reskilling dan upskilling guru SMK menjadi penting dalam memastikan bahwa pendidikan SMK relevan dan efektif di era Society 5.0.

Kata Kunci— Guru SMK; Era Society 5.0; Reskilling; Upskilling.

I. PENDAHULUAN

World Economic Forum mendefinisikan Society 5.0 sebagai "periode transformasi yang disebabkan oleh perubahan yang cepat dalam teknologi, terutama kecerdasan buatan, robotika, Internet of Things, dan teknologi terkait, yang mengubah bagaimana kita hidup, bekerja, dan berinteraksi. "Society 5.0 atau bisa diartikan masyarakat. Menurut **Klaus Schwab**, pendiri WEF, menyatakan bahwa Society 5.0 adalah "sebuah era di mana teknologi akan memungkinkan kita untuk memperbaiki kondisi fisik, intelektual, sosial, dan lingkungan hidup kita". Sedangkan menurut **Dr. Nonaka** menggambarkan Society 5.0 sebagai "masyarakat berbasis pengetahuan yang memaksimalkan kreativitas, inovasi, dan kolaborasi antara manusia dan mesin dalam semua aspek kehidupan". Society 5.0 merupakan sebuah konsep yang dicetuskan oleh pemerintah Jepang. Konsep society 5.0 tidak hanya terbatas untuk faktor manufaktur tetapi juga memecahkan masalah sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual (Skobelev & Borovik, 2017). Society 5.0 memiliki konsep teknologi big data yang dikumpulkan oleh Internet of things (IoT) (Hayashi) diubah oleh Artificial Intelligence(AI) (Rokhmah, 2019) (Özdemir, 2018) menjadi sesuatu yang dapat membantu masyarakat sehingga kehidupan menjadi lebih baik (Mathews, 2015). Society 5.0 akan berdampak pada semua aspek kehidupan mulai dari kesehatan, tata kota, transportasi, pertanian, industri dan pendidikan (Undang- Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Saat ini pendidikan di Indonesia memasuki era 4.0. Trend pendidikan Indonesia saat ini yaitu online learning (Ahmad, 2018) yang menggunakan internet sebagai penghubung antara pengajar dan murid. Perkembangan teknologi rupanya menjadi peluang bisnis dibidang pendidikan dengan mendirikan bimbel berbasis online (Syarizka, 2019). Selain itu perkembangan teknologi juga mengubah tatanan pendidikan di Indonesia sebagai contohnya 1) sejak tahun 2013 sistem ujian nasional berubah dari paper based test menjadi online based tase (Pakpahan, 2016), 2) sistem penerimaan penerimaan peserta didik baru dari tingkat SD sampai dengan tingkat Universitas di Indonesia sudah dilakukan secara online baik dari pendaftaran sampai dengan pengumuman penerimaan (Daulay, 2019). Peran guru atau pengajar dalam era Revolusi Industri 4.0 harus diwaspadai, para pendidik tidak boleh hanya menitikberatkan tugasnya hanya dalam transfer ilmu, namun lebih menekankan pendidikan karakter, moral dan keteladanan. Hal ini dikarenakan transfer ilmu dapat digantikan oleh teknologi , sementara penerapan *softskill* dan *hardskill* tidak bisa digantikan dengan alat dan teknologi secanggih apapun (Risdianto, 2019). Dengan lahirnya society 5.0 diharapkan dapat membuat teknologi dibidang pendidikan yang tidak merubah peran guru ataupun pengajar dalam mengajarkan pendidikan moral dan keteladanan bagi para peserta didik.

Untuk meningkatkan kompetensi guru kejuruan SMK *sesuai standar DUDI* Kemendikbud Ristek melalui Direktorat Kemitraan dan Penyelarasan Dunia Usaha dan dunia Industri (Dit. Mitras DUDI) sejak tahun 2020 telah menyelenggarakan

pelatihan baik bersifat upskilling maupun reskilling. Sosialisasi program upskilling dan reskilling pada tanggal 1 Juli 2020 oleh karena pandemi virus corona 19 dilaksanakan secara daring melalui aplikasi webex dan dapat juga diakses melalui youtube. Saryadi, Koordinator Kemitraan dan Penyelarasan DUDI untuk SMK menyampaikan bahwa ada 4 bidang prioritas yang menjadi sasaran program up-reskilling ini, yaitu; manufaktur dan konstruksi, ekonomi kreatif, pelayanan keramahan (hospitality) dan pelayanan sosial, dengan 21 bidang kompetensi keahlian SMK untuk 2.160 orang guru kejuruan SMK. Tujuan dari program diklat upskilling dan reskilling ini adalah untuk; meningkatkan dan menguatkan kompetensi teknis guru kejuruan/produktif di SMK, memberikan pengalaman yang nyata di industri bagi guru kejuruan di SMK, dan memberikan sertifikat kompetensi yang berstandar industri bagi guru kejuruan di SMK.

Data yang diperoleh dari Mitras DUDI tahun 2022, jumlah guru yang telah mengikuti diklat upskilling dan reskilling sebanyak 2.141 Orang. Jumlah pencapaian peserta diklat ini melebihi target disebabkan oleh adanya perubahan skema pelatihan dari luring menjadi blended (luring dan daring) serta dilaksanakan dengan menggandeng BBPP MPV dan DUDI. Dari jumlah guru produktif yang telah mengikuti diklat upskilling dan reskilling tahun 2022 ini diharapkan mampu membuat perubahan terhadap pembelajaran di sekolah SMK, tentunya untuk meningkatkan kualitas dan mutu lulusan SMK serta siap dalam menghadapi Era Society 5.0. Untuk melihat dan mengukur keberhasilan program yang telah dilaksanakan ini apakah memiliki korelasi, tentu saja memerlukan tindakan evaluasi. Sebagaimana tujuan utama program ini adalah untuk menghasilkan guru yang memiliki kemampuan dan keterampilan yang sesuai dengan standar industri di bidang masing-masing, dimana kompetensi yang diperoleh tersebut dapat diaplikasikan kepada murid dan juga dapat menjadi tutor bagi guru-guru lainnya sebagai bentuk pengimbasan bagi guru-guru yang belum memiliki kesempatan mengikuti diklat ini. Hasil diklat ini dapat dievaluasi dengan beberapa indikator antara lain memiliki kemampuan dalam perencanaan dan persiapan pembelajaran di sekolah yang berbasis industri, penguasaan materi yang akan diajarkan dan membantu kesulitan belajar siswa, penguasaan metode dan strategi belajar termasuk kemampuan mengelola kelas, kemampuan menilai dan evaluasi pembelajaran, serta sikap yang baik terhadap kepala sekolah, guru lain, siswa dan anggota sekolah lainnya. Oleh karena itu sangat perlu untuk melakukan penelitian lapangan untuk menyelidiki apakah program reskilling yang fokus pada pembaruan pengetahuan teknologi dan literasi digital serta program upskilling yang bertujuan meningkatkan keterampilan pedagogis, kepemimpinan, dan kewirausahaan guru memiliki dampak positif terhadap efektivitas pengajaran dan kesiapan siswa dalam menghadapi era Society 5.0.

II. METODE PENELITIAN

Survei ini menggunakan metode, teknik, dan alat dari pendekatan kualitas yang digunakan oleh Panagiotopoulos dan Sarris (2015). "Sementara beberapa metode mungkin memiliki kelebihan dari sampel yang besar, metode lainnya mungkin menarik karena kepekaannya terhadap sindiran atau kemampuannya untuk dieksplorasi secara mendalam" (Gergen, 1989). Metode korelasi dengan 3 variabel sering disebut sebagai analisis korelasi ganda atau analisis korelasi multivariabel. Analisis korelasi kanonik (canonical correlation analysis, CCA). Dalam analisis korelasi kanonikal, mengukur hubungan antara Reskilling (Variabel X) dan Upskilling (Variabel Y) dengan Persiapan Pembelajaran Era Society 5.0 (misalnya, Z).

Rumusnya :

$$- \text{CCA1: } R_{12}^2 = \frac{\sum(\lambda_{x1} / \lambda_{z1}) (\lambda_{x1} / \lambda_{z1})}{\sum(\lambda_{y1} / \lambda_{z1}) (\lambda_{y1} / \lambda_{z1})}$$

$$- \text{CCA2: } R_{12}^2 = \frac{\sum(\lambda_{y1} / \lambda_{z1}) (\lambda_{y1} / \lambda_{z1})}{\sum(\lambda_{x1} / \lambda_{z1}) (\lambda_{x1} / \lambda_{z1})}$$

Di mana:

- R₁₂ adalah koefisien korelasi kanonikal pertama antara set variabel X dan Y.

- λ_{x1} , λ_{x2} , λ_{x3} , dan λ_{z1} adalah nilai eigen dari matriks korelasi antara variabel-variabel X dan Z.

- λ_{y1} , λ_{y2} , λ_{y3} , dan λ_{z1} adalah nilai eigen dari matriks korelasi antara variabel-variabel Y dan Z

A. Instrumen

Untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian, survei kualitatif dengan menggunakan alat wawancara semi-terstruktur dipilih sebagai pengumpulan data utama penelitian. Wawancara ini sangat berguna di bidang pendidikan karena dapat berkontribusi secara efektif dalam pengumpulan data yang berkualitas (Kolar et al., 2015). Menurut McGrath dkk. (2019),

pertanyaan-pertanyaan pada awalnya diajukan dalam bentuk wawancara apa pun. Jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut direkam, ditranskrip, dan dianalisis. Dengan menggunakan prosedur ini, kita akan mendapatkan kesimpulan yang berguna. Wawancara semi-terstruktur bersifat fleksibel karena tata letak, struktur pertanyaan, atau urutan pertanyaan dapat diubah tergantung pada orang yang diwawancarai. Prosesnya mengalir, dan akuisisi data semaksimal mungkin dapat dicapai (Oltmann, 2016). Alat penelitian ini juga berkontribusi positif terhadap komunikasi antara pewawancara dan orang yang diwawancarai (Cohen & Manion, 2000; Panagiotopoulos & Sarris, 2015).

B. Data Kualitatif

Pertanyaan terbuka dipilih untuk fleksibilitas yang lebih besar dan penelitian mendalam tentang hal ini. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disusun berdasarkan survei Gogoki (2018); Armakolas, Karfaki, dan Gomatos (2021), serta Armakolas, Panagiotakopoulos, dan Karatrantou (2021).

Data demografis seperti jenis kelamin, usia, dan tingkat pendidikan dicantumkan di awal panduan wawancara. Segera setelah bagian tematik tentang keakraban guru dengan teknologi, komputer, dan internet, ada dua pertanyaan terbuka (Q1, Q2).

Pertanyaan-pertanyaan ini dirancang untuk mendapatkan data yang cukup untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama.

Kemudian ada dua topik yang mengacu pada Program Upskilling dan Reskilling Guru dalam menghadapi Pendidikan di Era Society 5.0. Topik pertama memiliki dua pertanyaan terbuka (Q3, Q4) dan topik kedua memiliki satu pertanyaan terbuka (Q5). Tujuan dari pertanyaan penelitian kedua adalah untuk menghubungkan efektivitas pembelajaran dalam pendidikan jarak jauh sinkron.

Pertanyaan penelitian ketiga telah dirumuskan dengan data dari tiga pertanyaan terbuka (Q6, Q7, Q8). Perencanaan survei dilengkapi dengan wawancara percontohan yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang mungkin terjadi. Data kualitatif diperoleh setelah jawaban-jawaban dikelompokkan dan dikategorikan menurut pokok bahasan dan kemudian dimasukkan ke dalam kategori analisis umum (Bogdan & Bilken, 1982).

III. ANALISA DAN PEMBAHASAN

A. Urgensi Society 5.0

Urgensi Society 5.0 sangat penting dalam konteks perkembangan sosial, ekonomi, Pendidikan dan teknologi saat ini. Beberapa alasan mengapa Society 5.0 menjadi sangat penting adalah:

1) Pemecahan Masalah Sosial

Society 5.0 bertujuan untuk menggunakan teknologi dan inovasi untuk mengatasi masalah sosial yang kompleks seperti perubahan iklim, ketimpangan sosial, masalah kesehatan, dan keberlanjutan. Ini merupakan respons terhadap tantangan-tantangan global yang semakin mendesak.

2) Kualitas Hidup yang Lebih Baik

Era Society 5.0 bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dengan memanfaatkan teknologi untuk memberikan layanan yang lebih efisien, akses yang lebih luas terhadap pendidikan, perawatan kesehatan yang lebih baik, dan banyak lagi.

3) Transformasi Ekonomi

Society 5.0 mengubah cara bisnis dijalankan dengan digitalisasi proses produksi, manufaktur pintar, dan layanan berbasis teknologi. Ini menciptakan peluang ekonomi baru dan meningkatkan daya saing suatu negara di tingkat global.

4) Peningkatan Pendidikan

Pendidikan dalam Society 5.0 dapat menjadi lebih terpersonalisasi, terjangkau, dan inklusif. Siswa dapat belajar kapan saja, di mana saja, dan sesuai dengan kecepatan belajar mereka sendiri.

5) Inovasi dan Kreativitas

Era ini mendorong inovasi dan kreativitas dengan memberikan akses ke teknologi yang memungkinkan pembuatan konten multimedia, simulasi, dan eksplorasi berdasarkan proyek.

6) Meningkatkan Aksesibilitas

Society 5.0 juga membawa aksesibilitas yang lebih besar terhadap layanan pendidikan, kesehatan, dan layanan publik lainnya, yang dapat menciptakan masyarakat yang lebih inklusif.

7) Pemberdayaan Individu

Era ini memberdayakan individu dengan alat dan pengetahuan untuk mengatasi tantangan dan menciptakan perubahan positif dalam masyarakat mereka sendiri.

8) Tantangan Global

Society 5.0 juga menghadapi tantangan global seperti perubahan iklim, penyakit pandemi, dan ketidaksetaraan. Dengan teknologi yang tepat, kita dapat mencari solusi untuk tantangan-tantangan ini.

9) Ketahanan Terhadap Krisis

Keterhubungan yang tinggi dan teknologi digital memungkinkan masyarakat untuk lebih tahan terhadap krisis, termasuk bencana alam dan situasi darurat.

10) Mendorong Pembangunan Berkelanjutan : Society 5.0 mendukung pembangunan berkelanjutan dengan memanfaatkan teknologi untuk mengelola sumber daya alam dan energi dengan lebih efisien.

11) Pemajuan Kesejahteraan Sosial

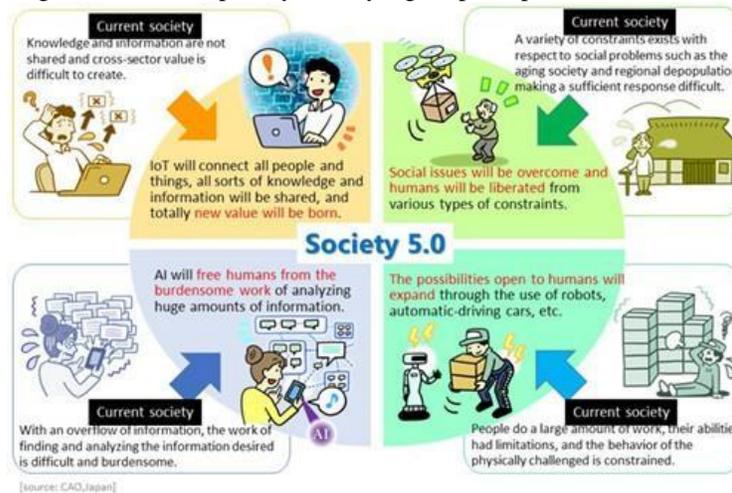
Society 5.0 bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan sosial dan ekonomi, dengan menghadirkan kemajuan teknologi kepada semua lapisan masyarakat.

Dengan strategi yang tepat, Society 5.0 dapat mengarah pada masa depan yang lebih cerdas, inklusif, dan berkelanjutan.



Gambar 1
 Ilustrasi Society 5.0

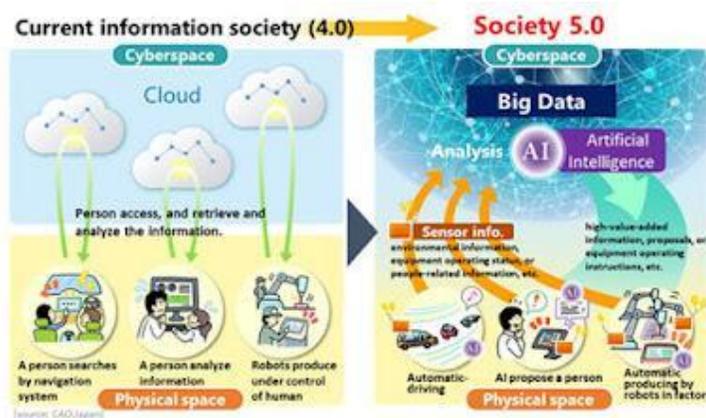
Society 5.0 dapat diartikan sebagai sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi.



Gambar 2
 Perubahan menuju society 5.0 (Government, 2018)

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 AI berbasis *big data* dan robot untuk melakukan atau mendukung pekerjaan manusia [8]. 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.

Informasi evakuasi yang diberikan kepada setiap orang melalui smartphone pribadi. Penemuan korban akan lebih cepat dengan bantuan robot penyelamat serta dapat mengoptimalkan pengiriman pasokan bantuan dengan drone, kendaraan pengiriman otomatis.



Gambar 3
 Society 5.0 Menyeimbangkan Pembangunan Ekonomi dan Menyelesaikan Masalah Sosial (Government, 2018)

Hal yang menjadi prinsip dasar dalam society 5.0 adalah keseimbangan dalam perkembangan bisnis dan ekonomi dengan lingkungan sosial. Dengan teknologi pada era society 5.0, masalah yang tercipta pada revolusi industri 4.0 (berkurangnya sosialisasi antar masyarakat, lapangan pekerjaan, dan dampak industrialisasi lainnya) akan berkurang. agar terintegrasi dengan baik (Faruqi, 2019). Pemanfaatan teknologi tidak hanya sebagai alat untuk memasyarakatkan kehidupan pribadi dan bisnis, namun juga harus dapat memasyarakatkan kehidupan antar umat.

Contoh dari society 5.0 dibidang sosial yaitu dengan penggunaan AI untuk menganalisis big data dari berbagai informasi seperti satelit buatan, radar cuaca didarat, pengamatan daerah bencana dengan drone, informasi kerusakan dari sensor bangunan, dan informasi kerusakan dari sensor bangunan.



Gambar. 4

Contoh teknologi pada Society 5.0 di bidang sosial

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. Bukan tidak mungkin proses belajar mengajar bisa terjadi dimana saja dan kapan saja baik itu dengan adanya pengajar ataupun tidak.

B. Upaya Yang Harus Dipersiapkan Guru SMK Dalam Menghadapi Era Society 5.0

Guru memiliki peran kunci dalam menghadapi dan memanfaatkan Era Society 5.0 dalam dunia pendidikan. Berikut adalah beberapa upaya yang harus disiapkan oleh guru untuk menghadapi Era Society 5.0 :

- 1) Penguasaan Teknologi
Guru harus memahami dan menguasai teknologi terkini yang relevan dengan pendidikan. Ini termasuk penggunaan perangkat lunak, aplikasi, platform e-learning, dan perangkat keras yang memungkinkan pembelajaran digital.
- 2) Pengembangan Keterampilan Digital
Guru perlu mengembangkan keterampilan digital agar dapat membuat, mengelola, dan menyajikan konten digital. Ini mencakup pemahaman tentang pengeditan video, desain grafis, pembuatan materi pembelajaran digital, dan penggunaan media sosial.
- 3) Adaptasi Kurikulum
Guru harus dapat mengadaptasi kurikulum tradisional ke dalam bentuk digital. Ini termasuk pengembangan materi pembelajaran yang sesuai dengan teknologi, penilaian online, dan pembelajaran jarak jauh.
- 4) Pembelajaran Berbasis Proyek
Era Society 5.0 mendorong pembelajaran berbasis proyek di mana siswa diberi tugas untuk mengeksplorasi masalah dunia nyata dan mengembangkan solusi. Guru harus mendorong jenis pembelajaran ini.
- 5) Kolaborasi dan Jaringan
Guru harus aktif dalam kolaborasi dengan guru lain dan menjalin jaringan dengan sumber daya pendidikan, perusahaan teknologi, dan komunitas pendidikan.
- 6) Pembelajaran Seumur Hidup
Guru harus menjadi pelajar seumur hidup dengan selalu memperbarui pengetahuan dan keterampilan mereka seiring dengan perkembangan teknologi dan metode pembelajaran.
- 7) Pendidikan Karakter dan Etika Digital
Guru harus membantu siswa dalam memahami etika digital, perlindungan privasi, dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi.
- 8) Fleksibilitas dan Ketangguhan
Guru perlu memiliki fleksibilitas untuk beradaptasi dengan perubahan dan ketangguhan untuk mengatasi tantangan yang mungkin muncul dalam pendidikan digital.

9) Pendidikan Inklusif

Guru harus memastikan bahwa pendidikan digital bersifat inklusif, sehingga semua siswa, termasuk yang memiliki kebutuhan khusus, dapat mengakses dan mengambil manfaat dari pembelajaran.

10) Penilaian dan Evaluasi yang Inovatif

Guru harus mengembangkan metode penilaian dan evaluasi yang inovatif yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran digital, seperti proyek, portofolio, dan penilaian formatif.

11) Pemberdayaan Siswa

Guru harus memberdayakan siswa untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran mereka sendiri dan mendorong kreativitas, inovasi, dan kepemimpinan.

12) Keseimbangan dengan Pendidikan Tradisional

Meskipun Era Society 5.0 mempromosikan teknologi, guru harus memastikan keseimbangan yang baik antara pembelajaran digital dan tradisional sesuai kebutuhan.

Tantangan dan peluang yang hadir dengan Era Society 5.0 dalam dunia pendidikan memerlukan guru yang siap untuk beradaptasi dan terus belajar. Guru yang mempersiapkan diri dengan baik akan dapat memberikan pengalaman pendidikan yang lebih bermanfaat dan relevan bagi siswa di era digital ini. dapat terhubung dengan koneksi internet.

IV. KESIMPULAN

Era yang harus dipersiapkan mulai saat ini adalah era society 5.0. Pendidikan di Indonesia dalam menyongsong era ini yaitu dengan pertama melihat infrastruktur yang ada di Indonesia, pengembangan SDM, menyinkronkan Program Upskilling dan Reskilling Guru SMK terhadap pembelajaran di Era Society 5.0. Empat hal yang agar membuat SMK menghasilkan lulusan yang berkualitas yaitu pendidikan berbasis kompetensi, pemanfaatan *IoT (Internet of Things)*, pemanfaatan virtual atau *augmented reality* dan yang terakhir pemanfaatan *AI (Artificial Intelligence)*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Afandi, M. (2015). Kompetensi Guru Sebagai Kunci Keberhasilan Dalam Pembelajaran Saintifik. *Seminar Nasional Pendidikan*, 74–88.
- [2] Badawi, M. A. N. dan. (2019). *Profesionalisme guru di era revolusi industri 4.0*. 491–498.
- [3] Bahana, J., & Pendidikan, M. (2020). Peran Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 9(2), 58–64.
- [4] Fathkul Mubin. (2020). Revolusi, Tantangan Profesi Keguruan Pada Era 4.0, Industri. 1–15.
- [5] Faulinda, E. N., & Aghni Rizqi Ni'mal, 'Abdu. (2020). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0. *Edcomtech : Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66.
- [6] Hermawan, I., Supiana, S., & Zakiah, Q. Y. (2020). Kebijakan Pengembangan Guru di Era Society 5.0. *JIEMAN: Journal of Islamic Educational Management*, 2(2), 117–136. <https://doi.org/10.35719/jieman.v2i2.33>
- [7] Ahmad, I. (2018). Proses Pembelajaran Digital Dalam Era Revolusi Industri 4.0. *Direktur Jenderal Pembelajaran Dan Kemahasiswaan. Kemenristekdikti*.
- [8] Alimuddin, Z. (2019). Era Masyarakat 5.0 Guru Harus Lebih Inovatif Dalam Mengajar. Retrieved Mei 18, 2019, From <https://www.timesindonesia.co.id/Read/214466/20190518/165259/>
- [9] Bhakti, C. U. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning Dalam Meningkatkan Critical Thinking Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Universitas As. Universitas Ahmad Dahlan Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, (Pp. 85–94).
- [10] Daulay, A. R. (2019). Efektivitas Pelaksanaan Sistem Informasi Aplikasi Pendidikan Penerimaan Peserta Didik Baru (Siap Ppdb) Online Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Layanan Pendidikan Di Sma Negeri 2 Tanjung Morawa. *Repository Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*.
- [11] Faruqi, U. A. (2019). Survey Paper : Future Service In Industry 5.0. *Jurnal Sistem Cerdas* 02 (01) , 67–79.
- [12] Government, C. O. (2018). Society 5.0. Japan. Hayashi, H. S. *International Standardization For Smarter Society In The Field Of Measurement, Control And Automation*.
- [13] Munanda, A. (2019). Dunia Pendidikan Menuju Revolusi Industri 5.0. Retrieved January 21, 2019, From <https://www.biem.co/read/2019/01/21/33919/Tb-Ai-Munandar-Dunia-Pendidikan-Menuju-Revolusi-Industri-5-0/>
- [14] Skobelev, P., & Borovik, Y. S. (2017). On The Way From Industri 4.0 To Industri 5.0: From Digital Manufacturing To Digital Society. *International Scientific Research Journal «Industri 4.0»* , 307- 311.
- [15] Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional, UU No.20 2003.
- [16] Yusnaini, Y. &. (2019). Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan Dan Peluang Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI*