



Prosiding Seminar Nasional Manajemen

Vol 3 (2) 2024: 1096-1101

<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PSM/index>

ISSN: 2830-7747; e-ISSN: 2830-5353



Transformasi Digital dalam Industri Pendidikan: Peluang dan Tantangan di Era Revolusi Industri 4.0

Dewi Intan Titiari¹, Rayhan Arazi Pangestu^{2*}, Turiman³

^{1,2,3}Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang

Corresponding author: dewiintan087@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Diterima 30 April 2024 Disetujui 30 April 2024 Diterbitkan 2 Mei 2024</p> <p>Kata Kunci: Transformasi ; Digital; Industri, Pendidikan, Revolusi 4.0.</p>	<p>Transformasi digital telah membawa dampak signifikan pada berbagai sektor, termasuk industri pendidikan. Di era Revolusi Industri 4.0, teknologi telah menjadi kunci utama dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Tulisan ini bertujuan untuk mengidentifikasi peluang dan tantangan yang dihadapi oleh industri pendidikan dalam mengadopsi transformasi digital. Peluang tersebut meliputi aksesibilitas pembelajaran global, personalisasi pembelajaran, dan pengembangan keterampilan untuk menghadapi tuntutan pasar kerja yang semakin kompleks. Untuk memaksimalkan manfaat transformasi digital dalam industri pendidikan, diperlukan kerjasama antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan industri untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang responsif terhadap dinamika Revolusi Industri 4.0.</p>
<p>Keywords: <i>Transformation; Digital; Industry, Education, Revolution 4.0.</i></p>	<p>ABSTRACT</p> <p><i>Digital transformation has had a significant impact on various sectors, including the education industry. In the era of Industrial Revolution 4.0, technology has become the main key in increasing the efficiency and effectiveness of learning. This article aims to identify the opportunities and challenges faced by the education industry in adopting digital transformation. These opportunities include global learning accessibility, personalization of learning, and skills development to meet the demands of an increasingly complex job market. To maximize the benefits of digital transformation in the education industry. Collaboration between government, educational institutions and industry is needed to create an educational ecosystem that is responsive to the dynamics of the Industrial Revolution 4.0.</i></p>

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membuat dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Perubahan teknologi telah memungkinkan lembaga pendidikan untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan terintegrasi. Dengan adopsi teknologi seperti *e-learning*, pembelajaran berbasis *game*, dan simulasi virtual, siswa dan pelajar memiliki akses ke sumber daya pendidikan yang lebih beragam dan menarik.

Selain itu, transformasi digital juga telah memudahkan kolaborasi antara siswa, pengajar, dan lembaga pendidikan. Platform *online* memungkinkan untuk diskusi, proyek kolaboratif, dan komunikasi yang lebih efisien. Hal ini memperluas akses untuk belajar dan mengajar tanpa terbatas oleh batasan geografis.

Industri pendidikan dihadapkan pada peluang besar untuk meningkatkan efisiensi, kualitas, dan aksesibilitas pembelajaran melalui penerapan teknologi digital. Namun, bersamaan dengan peluang tersebut, transformasi digital juga membawa berbagai tantangan yang perlu di atasi agar manfaatnya dapat dirasakan secara merata oleh seluruh pihak terkait. Dalam konteks ini, penting untuk memahami secara mendalam dinamika transformasi digital dalam industri pendidikan serta mengidentifikasi peluang dan tantangan yang dapat memengaruhi perkembangan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0.

Transformasi digital telah menjadi fenomena yang mendominasi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam industri pendidikan. Di era Revolusi Industri 4.0, teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pembelajaran tradisional menjadi pendekatan yang lebih inovatif dan berbasis teknologi. Industri pendidikan dihadapkan pada peluang besar untuk meningkatkan efisiensi, kualitas, dan aksesibilitas pembelajaran melalui penerapan teknologi digital.

Pendidikan era 4.0 harus berfokus pada bidang keahlian keterampilan, keterampilan berpikir kritis yang merupakan keterampilan dalam melakukan berbagai analisis, penilaian, evaluasi, rekonstruksi, serta kemampuan dalam pengambilan keputusan yang mengarah pada tindakan yang rasional dan logis (King et al., 2010). Adapun tugas dalam mengembangkan keterampilan bergantung pada kemampuan diri dalam manajemen pembelajaran, yaitu untuk menggabungkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan sesuai dengan kebutuhan masyarakat (Puncreobutr, 2016). Pada era 4.0 pendidikan harus mampu membekali peserta didik dengan keterampilan mencari, menyimpulkan, menyampaikan serta tata cara menggunakan informasi dan teknologi.

Kajian Literatur Transformasi Digital

Transformasi digital dalam industri pendidikan telah menjadi topik yang semakin relevan dalam era Revolusi Industri 4.0. Berbagai penelitian dan literatur telah mengungkapkan peluang dan tantangan yang terkait dengan integrasi teknologi digital dalam pembelajaran.

Menurut Smith et al. (2018), salah satu peluang utama dari transformasi digital dalam industri pendidikan adalah peningkatan aksesibilitas pembelajaran bagi siswa dari berbagai latar belakang. Dengan adopsi teknologi digital, siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara online dari mana saja dan kapan saja, sehingga memungkinkan pembelajaran berbasis mandiri dan fleksibel.

Di sisi lain, Jones (2019) menyoroti tantangan terkait dengan ketimpangan akses teknologi dalam konteks transformasi digital pendidikan. Ketidaksetaraan akses terhadap perangkat dan konektivitas internet dapat menghambat potensi penuh transformasi digital dalam mencapai kesetaraan pendidikan bagi semua individu.

Selain itu, sebuah studi oleh Wang et al. (2020) menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tantangan utama yang dihadapi adalah mengembangkan kompetensi digital bagi pendidik dan mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran agar membawa dampak positif bagi siswa.

Secara keseluruhan, kajian literatur ini menyoroti kompleksitas peluang dan tantangan yang terkait dengan transformasi digital dalam industri pendidikan di era Revolusi Industri 4.0. Diperlukan upaya kolaboratif antara *stakeholders* pendidikan, pemerintah, dan industri untuk mengatasi tantangan tersebut dan memanfaatkan peluang transformasi digital secara optimal guna meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan.

Menurut Pearson dalam Susanti et al. (2019) kemampuan yang harus dimiliki di Era 4.0 meliputi: *leadership, digital literacy, communication, emotional intelligence, entrepreneurship, global citizenship, problem solving, dan team-working*. Pendidik dan peserta didik harus dapat mempersiapkan diri dalam menghadapi era 4.0 dengan memperbaharui proses dan pola pembelajaran dalam penyampaian maupun penggunaan teknologi digital sehingga terintegrasikan ilmu pengetahuan melalui pendidikan dengan lingkungan masyarakat maupun bersaing dalam dunia kerja.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh oleh peneliti, maka perlu dilakukan pengkajian untuk mempersiapkan guru dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0 di bidang pendidikan. Artikel ini disusun bertujuan untuk memaparkan persiapan pendidik untuk menghadapi era Revolusi Industri 4.0 dalam menjalankan pembelajaran di sekolah.

Sejarah Munculnya Revolusi Industri 4.0

Istilah Revolusi Industri 4.0 mulai muncul pada tahun 2011, dimana terjadinya perkembangan teknologi digital yang memungkinkan konektivitas dan interaksi yang lebih luas antara mesin dan sistem. Revolusi Industri 4.0 dikenal dengan teknologi baru seperti *Internet of Things (IoT)*, kecerdasan buatan (*AI*), *big data*, dan *cloud computing*. Teknologi ini memungkinkan untuk pengumpulan dan analisis data yang lebih akurat dan *real-time*. Proses produksi juga bisa terjadi dengan waktu yang efisien. Teknologi yang semakin berkembang mempengaruhi semua sektor ekonomi seperti manufaktur, transportasi, pertanian, dan sektor lainnya. Revolusi Industri 4.0 terus berkembang dan berpotensi untuk meningkatkan produktivitas, pertumbuhan ekonomi, dan transformasi sosial. Namun, tantangan yang harus dihadapi juga banyak, sehingga penting untuk memahami dan beradaptasi dengan perubahan yang terjadi agar industri yang berjalan memiliki keuntungan yang berkelanjutan untuk masyarakat global.

Pada kenyataannya, semakin berkembangnya arus teknologi justru peserta didik semakin memilih sikap tidak bertanggung jawab, moral yang kurang baik, dan meningkatnya kasus kejahatan pada siswa. Media sosial mempermudah dalam mengakses informasi dan komunikasi yang mengakibatkan kejahatan di dunia *online*, dikarenakan kurangnya pendidikan nilai dan tantangan bagi guru untuk menguatkan karakter peserta didik agar tidak terjerumus dalam perkembangan teknologi industri 4.0. Dunia pendidikan pada era revolusi industri berada di masa pengetahuan (*knowledge age*) dengan percepatan peningkatan pengetahuan yang luar biasa. Memudahkan peningkatan pengetahuan membutuhkan pendukung dengan penerapan media dan teknologi digital dalam pembelajaran. Gaya kegiatan pembelajaran pada masa *knowledge age* harus sesuai dengan kebutuhan pada masa pengetahuan. Materi pembelajaran memberikan desain yang lebih otentik dalam menghadapi tantangan di mana peserta didik dapat berkolaborasi untuk menciptakan solusi dalam memecahkan masalah pelajaran.

Oleh karena era pendidikan 4.0 merupakan tantangan yang sangat berat bagi tenaga pendidik, yaitu dimana pendidik harus dapat menguasai dan memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran, maka upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia adalah dengan penggunaan teknologi pendidikan serta menetapkan tujuan dan standar kompetensi pendidikan. Usaha yang telah dilakukan adalah melalui konsensus nasional antara pemerintah dengan seluruh lapisan masyarakat (Hasbullah, 2015) melibatkan perubahan mendasar dalam pendidikan berkaitan dengan kebijakan kurikulum yang menuntut perubahan pada komponen pendidikan.

Kurikulum merupakan acuan yang digunakan dalam pembelajaran dan pelatihan dalam pendidikan dan/atau pelatihan yang dalam pengembangannya pemikiran secara filsafat, psikologi, ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya (Hasbullah, 2015). Kurikulum harus mampu mengarah dan membentuk siswa era Revolusi Industri 4.0 dengan penekanan pada bidang *Science, Technology, Engineering, dan Mathematics (STEM)*. Reorientasi pengembangan kurikulum juga harus mengacu pada pembelajaran berbasis TIK, *internet of thing, big data* dan komputerisasi, serta kewirausahaan.

Teknologi pendidikan merupakan pengembangan, penerapan, dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia (Hasbullah, 2015). Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan oleh sekolah dan pendidik di Indonesia dalam memutuskan bagaimana pendidikan dan pembelajaran diselenggarakan, yaitu: (1) Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*); (2) Kolaborasi; (3) *Meaningful learning*; dan (4) Sekolah terintegrasi dengan masyarakat.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis adalah metode penelitian yang bertujuan menggambarkan hasil analisis secara jelas, rinci, sistematis, dan selanjutnya dikemukakan dengan kata-kata atau kalimat-kalimat (Arikunto, 2013:213). Selanjutnya Nazir (2009:54), metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Dalam bahasan ini peneliti menggunakan metode deskriptif

agar dapat mendeskripsikan tantangan dan peluang dalam meningkatkan literasi pendidikan di era Revolusi Industri 4.0.

Peserta didik hari ini dapat diklasifikasikan sebagai generasi digital asli, yaitu mereka yang lahir dan berkembang di era digital, sedangkan para guru mayoritas merupakan generasi digital imigran, yaitu generasi yang lahir sebelum era digital. Namun dalam perkembangannya di usianya hari ini mereka juga menikmati era digital, perbedaan klasifikasi secara sosiologis tersebut mengisyaratkan bahwa antara guru dan peserta didik memiliki pengalaman sosial yang berbeda, sebagai pengaruh dari perbedaan beragam fenomena sosial yang menyertai masa hidup dan perkembangannya, sehingga menyebabkan perbedaan cara berpikir, cara belajar, dan cara bersikap antara keduanya, (Prengky, 2001).

Pusat Pengembangan Mata Kuliah Universitas (P2MU) dan Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran (LP3) Universitas Negeri Malang (UM) dalam acara Kuliah Umum dengan topik Tantangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 yang menghadirkan pemateri Dr. Cepi Riyana, M.Pd. dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI Bandung), dalam acara tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan karakteristik dalam mengembangkan mutu media pembelajaran dari tenaga pendidik di masa yang akan datang. Dr. Cepi Riyana, M.Pd. selaku pemateri menjelaskan tantangan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 berupa perubahan dari cara belajar, pola pikir, serta pola bertindak para peserta didik dalam mengembangkan inovasi kreatif berbagai bidang. Sehingga dapat menekan angka pengangguran di Indonesia khususnya dalam persaingan pasar global.

Menteri Perindustrian, Airlangga Hartarto pada acara Sosialisasi *Roadmap* Implementasi Industri 4.0 di Jakarta, Selasa (20/3) mengungkapkan sejak tahun 2011, kita telah memasuki industri 4.0 yang ditandai meningkatnya konektivitas, interaksi, dan batas antara manusia, mesin, dan sumber daya lainnya yang semakin konvergen melalui teknologi informasi dan komunikasi. Menteri Perindustrian juga menyampaikan, semua negara masih mempelajari implementasi sistem industri 4.0 sehingga dengan penyiapan peta jalannya, Indonesia berpeluang menjadi pemain kunci di Asia. Hadirnya Revolusi Industri 4.0 membuat dunia kini mengalami perubahan yang semakin cepat dan kompetitif. Dan untuk mengatasi itu, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Muhadjir menilai perlu merevisi kurikulum dengan menambahkan lima kompetensi. Lebih lanjut dia menjelaskan, pertama, diharapkan peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis. Kedua, diharapkan peserta didik memiliki kreativitas dan memiliki kemampuan yang inovatif. Ketiga, perlu adanya kemampuan dan keterampilan berkomunikasi yang dimiliki peserta didik, keempat bekerja sama dan berkolaborasi, dan kelima, diharapkan peserta didik memiliki kepercayaan diri. Jadi, ini adalah modal yang sangat dibutuhkan untuk kita masuk abad 21 dan menguasai akan bergaul dalam industri 4.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan di abad 18 lebih mengandalkan pada pemahaman konseptual secara manual, manusia yang hidup di abad ini memiliki kemampuan intelektual melalui referensi literatur yang disediakan di perpustakaan. Namun, hal ini sangatlah tidak efektif karena pendidikan hanya terserap untuk negara yang sudah maju dalam bidang industri. Kemudian berkembang di abad 20 dengan munculnya alat-alat telekomunikasi modern yang mengubah gaya hidup manusia. Setelah itu, muncul era digital mulai memasuki pasar teknologi global untuk memperbaiki pola pikir dalam berinovasi.

Dalam menyikapi era Revolusi Industri 4.0, tentu variabel kualitas pendidik (guru) merupakan faktor terpenting. Kompetensi guru harus diproyeksikan untuk mampu menjawab tantangan termutakhir yang bermuara pada penyiapan generasi terdidik yang siap bersaing dan terjun langsung di era Revolusi Industri 4.0 yang didasari telah mengubah konsep pekerjaan, struktur pekerjaan, dan kompetensi yang dibutuhkan dunia pekerjaan.

Sebuah survey tahun 2018 menyebutkan, fokus pada transformasi bisnis ke *platform* digital telah memicu permintaan profesional Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kompetensi yang jauh berbeda dari sebelumnya, sumber data Ganefri - Rektor Universitas Negeri Padang. Kita masih ingat kan kasus Y2K (Year 2 Kilo atau Year 2000) ? Kejadian tersebut akibat adanya perubahan sistem digit tahun pada sistem komputer antara tahun 1999 ke tahun 2000. Sebelum perubahan tahun 2000, pada tahun 1999 ditulis hanya "99" sebagai arti tahun 1999, andai tidak ada kasus Y2K, maka tahun 2000 menjadi tahun "00". Apa yang terjadi bila kita bertransaksi bulan Januari tahun 2000 tanpa ada kasus Y2K ? Transaksi kita akan menjadi di tahun 1900. Saat itu terjadi besar-besaran sistem "century"

pada bahasa pemrograman menjadi empat digit. Sistem komputer AS400 digeser oleh platinum 2000. Jadi tanpa kita sadari, Revolusi Industri 4.0 sudah dimulai sejak kasus Y2K ada. Inilah 5 kejadian temuan yang dirasakan di lapangan akibat Revolusi Industri 4.0, yakni :

- a) Bergesernya layanan konvensional menjadi *online*. Seperti ojek *online*, taxi *online*, pasar *online*, hiburan dll
- b) Menurunnya perusahaan ritel besar dan banyak digantikan oleh sistem *online*.
- c) Terbukanya kerjasama personal dengan sesama pengguna internet tanpa ada batas negara. Hal ini dirasakan langsung oleh Asik Belajar.Com bekerjasama dengan teman di Polandia dalam bidang *publisher*.
- d) Adanya pergeseran etika sosial dalam pergaulan masyarakat yang disebut *phubbing*. *Phubbing* (*Phone Snubbing*) adalah sebuah istilah tindakan acuh tak acuh seseorang di dalam sebuah lingkungan karena lebih fokus pada *gadget* dari pada membangun sebuah percakapan.
- e) Kesempatan berkarya untuk kaum disabilitas karena terbantu sistem yang serba *online* akibat sudah adanya penggunaan mesin kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence = AI*) di segala bidang.

Era Revolusi Industri 4.0 telah mengubah cara berpikir tentang pendidikan. Indonesia harus siap menghadapi tantangan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 dengan meningkatkan kemampuan dan keterampilan sumber daya manusia. Perubahan memerlukan proses adaptasi dan pembaharuan dalam setiap komponen pendidikan, seperti halnya pengembangan kurikulum, peningkatan kompetensi dan keterampilan pendidik serta pelibatan teknologi pada proses pembelajaran. Kurikulum harus melengkapi kemampuan peserta didik yang dapat berkontribusi secara langsung di masyarakat.

Kurikulum yang dikembangkan harus mampu mengarah dan membentuk siswa yang siap menghadapi era revolusi industri dengan penekanan pada bidang *Science, Technology, Engineering, dan Mathematics (STEM)*. Reorientasi pengembangan kurikulum yang mengacu pada pembelajaran berbasis TIK, *internet of things, big data*, dan komputerisasi dilakukan untuk menghasilkan lulusan yang mampu bersaing di era global. Sekolah dan pendidik dalam memutuskan bagaimana penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran, harus memiliki *soft skill* yang kuat dan menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), pembelajaran yang kolaboratif (*collaborative learning*), pembelajaran yang penuh makna, dan pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai-nilai luhur di kehidupan sehari-hari

KESIMPULAN

Tantangan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 akan menuju perubahan cara belajar, pola berpikir, serta cara bertindak para peserta didik dalam mengembangkan inovasi kreatif berbagai bidang. Dalam hal ini akan menekan angka pengangguran di Indonesia khususnya dalam persaingan pasar global. Pendidikan di abad 18 lebih mengandalkan pada pemahaman konseptual secara manual, manusia yang hidup di abad ini memiliki kemampuan intelektual melalui referensi literatur yang disediakan di perpustakaan. Namun, hal ini sangatlah tidak efektif karena pendidikan hanya terserap untuk negara yang sudah maju dalam bidang industri. Kemudian berkembang di abad 20 dengan munculnya alat-alat telekomunikasi modern yang mengubah gaya hidup manusia. Setelah itu, muncul era digital mulai memasuki pasar teknologi global untuk memperbaiki pola pikir dalam berinovasi.

Peran tenaga pendidik di era digital, justru semakin kompleks dan saling melengkapi seiring dengan perkembangan zaman, serta lompatan kecerdasan generasi milenial yang mereka hadapi di kelas sebagai peserta didik. Tantangan ini merupakan peluang berharga untuk menstimulus munculnya guru era digital yang cerdas dan melek teknologi terkini. Menyiasati hal itu, guru era digital sebaiknya tidak saja sebagai sumber pengetahuan belaka, tidak boleh hanya berhenti sebagai agen *transfer of knowledge*, namun juga sebagai agen *transfer of value*, di mana nilai-nilai karakter serta moral dapat ditularkan dan diinternalisasikan kepada peserta didik. Mari kita tunggu semakin hadirnya para guru di era digital yang mengemban berbagai peran, yaitu agen perubahan pengetahuan, konsultan pembelajaran, fasilitator, pembimbing, otivator, dan evaluator yang mumpuni.

REFERENSI

- (Mendikbud), M. E. (2018, Mei 2). Diambil kembali dari Mendikbud Ungkap Cara Hadapi Revolusi 4.0 di Pendidikan.
<https://www.republika.co.id/berita/pendidikan/education.%20%20diakses%203/1/2019>
- Belajar, A. (2019, Januari 1). Diambil kembali dari Dunia Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.
<https://www.asikbelajar.com/revolusi-industri-bidang-pendidikan/>
- Ekonomi., A. G. (2018, 12 31). Diambil kembali dari Peluang dan Tantangan Era Revolusi Industri 4.0,: <https://aceh.tribunnews.com/2018/11/27/peluang-dan-tantangan-era-revolusi-industri-40?page=3>
- Ekspres, P. (2018, November 26). Diambil kembali dari Peran Guru di Era Revolusi 4.0. : http://padek.co/koran/padangekspres.co.id/cetak/berita/117764/peran_Guru_di_Era_Revolusi_4.0.%20diakses%203/1/2019
- Hidayat, H. (2023, Juli 10). *Revolusi Industri 4.0: Tantangan di Era Digital*. Diambil kembali dari <https://myrobin.id/untuk-bisnis/revolusi-industri-4-0/>
- Malang., S. M. (2018, November 5). Diambil kembali dari Tantangan Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0.: <https://um.ac.id/content/page/2/2018/11/tantangan-pendidikan-era-revolusi-industri-4-0>
- Perindustrian, K. (2018, Desember 7). Diambil kembali dari Strategi RI Masuk Revolusi Industri ke-4. :https://www.manufacturingindonesia.com/making_Indonesia-4.0_strategi_ri_masuki_revolusi_industri_ke-4.%20diakses%202/1/2019
- Sabaruddin. (2022). Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 43-49.