No. ISBN 978-623-7668-16-9

AUDITORIUM
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

PROSIDING

“ SEMINAR NASIONAL ”

&

CALL FOR PAPERS

VIRTUAL

2020

Yogyakarta, 27 Agustus 2020

Narasumber :

Prof. Dr. Muchlas Samani, M.Pd.
Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum.
Dr. Dhiniaty Gularso, S.Si, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta

INDIKATOR PEMAHAMAN E-PORTFOLIO DALAM BLENDED LEARNING UNTUK MENGHADAPI ERA SOCIETY 5.0

Oleh:

Bayu Purbha Sakti
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Dharma Klaten

Abstrak

Indonesia belum sepenuhnya siap menanggapi seluruh perubahan era society 5.0. Pengguna era society 5.0 dan era industri 4.0 dapat mempermasalahkan dan menuntut konektivitas internet di segala hal. Guru yang bekerja di zaman sekarang harus bisa dan ahli dalam menggunakan komputer yang berbasis internet. Guru yang bekerja di zaman sekarang harus bisa dan ahli dalam mempublikasikan hasil penelitiannya di dunia maya terutama di jurnal online. Guru diharapkan dapat meningkatkan kuantitas dan kualitas pembelajaran. Pengguna era society 5.0 akan menyelesaikan berbagai masalah dengan berbagai teknologi yang ditawarkan. Manusia yang unggul di era society 5.0 harus memiliki 4 kompetensi yaitu kepemimpinan, ketrampilan berbahasa, literasi teknologi informasi, dan ketrampilan menulis. *Blended learning* merupakan kombinasi antara sistem pembelajaran secara tatap muka dan secara online Modul materi kuliah *blended learning* dapat diunduh dan video penjelasan dosen juga bisa ditonton. Era society 5.0 merupakan konsep era yang difokuskan pada peran manusia sebagai sumber daya melaksanakan era industri 4.0. Era society 5.0 akan menyelesaikan berbagai masalah dengan berbagai teknologi yang ditawarkan. Manusia yang unggul di era society 5.0 harus memiliki 4 kompetensi yaitu *Leadership*, *Language skills*, *IT Literacy*, dan *Writing skills*. Program *blended learning* merupakan kombinasi antara sistem pembelajaran secara tatap muka dan secara online. Peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara online dengan materi kuliah yang telah disediakan. Salah satu contoh dari penerapan *blended learning* yaitu eportfolio. Eportfolio diciptakan dengan potensi untuk mendukung siswa untuk membuat koneksi antara pembelajaran dengan tugas penilaian. Peserta didik menggunakan pemikiran merefleksikan pengetahuan masa lampau untuk mengembangkan area ujian di masa depan. Peserta didik melakukan bentuk penilaian diri, meninjau, dan menilai setiap bukti dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi eportfolio. Penggunaan eportfolio membuat dosen dapat mengunggah catatan dan tugas ke mahasiswa secara online. Konten ePortfolio harus mendukung pengembangan, pembelajaran, penilaian, dan pemasaran yang berkaitan dengan mahasiswa.

A. Pendahuluan

Indonesia belum sepenuhnya siap menanggapi seluruh perubahan era society 5.0 (Laraspati, 2020). Ketua MPR Bambang Soesatyo mengatakan perubahan zaman atau era disrupsi yang menghadirkan banyak tantangan baru

yang dihadapi Generasi Milenial dan Generasi-Z. Ketika banyak komunitas terus beradaptasi dengan era revolusi industri 4.0 bahkan sudah muncul tantangan terdekat yang disebut era society 5.0. Bangsa Indonesia telah melakoni perubahan era disrupsi tersebut sehingga harus dibentuk Pokok-pokok Haluan Negara (PPHN). Wakil Ketua Umum KADIN ini mengatakan rangkaian perubahan zaman itu memang dirasakan sangat cepat dan semua perubahan itu sulit dihindari serta disebut era disrupsi.

Perubahan era disrupsi yang dialami bangsa Indonesia harus dipahami oleh para guru dan calon guru. Guru dituntut berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan memberikan contoh sikap yang baik sesuai dengan norma yang berlaku (Sakti, 2020). Guru sebagai pendidik bangsa harus bisa memahami dan menerapkan apa saja yang digunakan dalam era industri 4.0 dan era society 5.0. Peserta didikcalon guru harus memahami bahwa mereka akan menghasilkan generasi bangsa yang tentunya memiliki kualitas yang lebih baik daripada generasi sekarang (Sakti, 2019a).

Pengguna era industri 4.0 dapat mempermasalahkan dan menuntut konektivitas di segala hal yang diterapkan di era society 5.0 (Raharja, 2019). Era industri 4.0 diyakini dapat membawa perubahan terhadap perekonomian dunia dan kualitas kehidupan secara signifikan. Saat ini, era industri 4.0 sudah banyak diperbincangkan di kalangan akademisi, pemangku kebijakan publik, dan para ekonom. Pemahaman konektivitas di segala hal harus bisa dijelaskan para guru supaya mereka dapat mendidik generasi penerus bangsa yang memiliki keunggulan pemahaman materi dalam era disrupsi.

Kesulitan dari era revolusi industri 4.0 disebabkan salah satunya kemampuan dosen yang gagap dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dituntut secara digital (Sakti, 2019b). Kesulitan yang dialami dosen juga sebanding dengan kesulitan yang dialami guru. Guru yang bekerja di zaman sekarang harus bisa dan ahli dalam menggunakan komputer yang berbasis internet.

Selama ini hasil penelitian Universitas Diponegoro (Undip) tidak memiliki dampak maksimal bagi masyarakat (Prabowo, 2019). Hasil penelitian tersebut

disosialisasikan dalam bentuk jurnal dan hanya dapat diakses oleh teman-teman akademisi. Jika hasil penelitian bisa disebarkan secara lebih luas dan berguna bagi masyarakat, maka asas kebermanfaatannya tercapai. Hal tersebut dilakukan agar hasil-hasil penelitian Undip tidak hanya diakses oleh sesama akademisi saja namun juga bisa disimak masyarakat luas. Hal tersebut dilakukan untuk menghadapi era society 5.0. Penelitian juga harus dilakukan para guru untuk lebih meningkatkan kuantitas dan kualitas pembelajaran. Guru yang bekerja di zaman sekarang harus bisa dan ahli dalam mempublikasikan hasil penelitiannya di dunia maya terutama di jurnal online.

Kuliah secara online mulai banyak dilirik tetapi masih sedikit yang mengikutinya. Peserta didik bisa mencuri *start* untuk bekerja meskipun juga peserta didik bisa tetap menjalani perkuliahannya secara *online*. Metode *blended learning* atau Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) bisa menjadi jawaban bagi peserta didik yang ingin menjalani kuliah sambil bekerja (Tantomi, 2018). Kegiatan perkuliahan yang menggunakan *blended learning* merupakan gabungan antara kuliah e-learning dan kuliah konvensional. Penggunaan kuliah *blended learning* dapat dilakukan dosen dengan peserta didik yang berprofesi sebagai guru. Kuliah *blended learning* akan mengasah kemampuan guru sekolah dasar. Para guru sekolah dasar diharapkan memiliki kemampuan untuk membaca, menyimak, menulis, mengolah, dan membicarakan informasi yang bersumber dari buku dan internet (Sakti & Budiyo, 2019).

Banyak kampus atau perguruan tinggi yang belum menerapkan *blended learning*. Kampus yang menerapkan *blended learning* ini tentunya akan memberikan kemudahan belajar bagi para mahasiswanya. Peserta didik yang menggunakan *blended learning* tidak akan merasa ketinggalan pelajaran perkuliahan (Santoso, 2020). Kampus Budi Luhur merupakan kampus yang menggunakan *blended learning*. Kampus Budi Luhur menawarkan sejumlah kesempatan bagi mahasiswanya untuk dapat mengembangkan diri baik di kampus negeri yang ada di Indonesia atau yang ada di luar negeri. Penerapan kuliah *blended learning* akan menyulitkan peserta didik yang akan berprofesi menjadi guru. Namun sebaliknya para guru yang melaksanakan kuliah *blended learning*

akan memiliki waktu untuk mengerjakan tugas yang bisa dikerjakan di rumah atau di sekolah.

Penerapan *blended learning* memang rumit untuk dilaksanakan. Model *blended learning* yang digunakan perguruan tinggi membutuhkan banyak sumber daya manusia dan sumber daya sarana. Inovasi yang tengah dikembangkan oleh Universitas Aisyah Yogyakarta (Unisa) yakni *model blended learning* berbasis komputer atau lebih dikenal sebagai *Computer Aided Instruction (CAI)* (Pawestri, 2019). CAI harus didukung dengan sistem informasi supaya kegiatan belajar peserta didik dapat dikelola dan dapat dipantau jika tidak maka proses pembelajaran akan menjadi kacau. Pendampingan dosen yang berkaitan dengan *blended learning* dapat dilaksanakan dengan mudah, dari manapun, dan kapanpun. Pemrosesan pelaksanaan *blended learning* menuntut keahlian dari teknisi yang bisa menangani permasalahan *software* dan *hardware* yang digunakan. Pemrosesan pelaksanaan *blended learning* juga menuntut keahlian dosen yang memimpin pelaksanaan kegiatan perkuliahan berkaitan dengan internet of thing.

Blended learning telah menjadi fenomena baru di dunia pendidikan terutama berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan perkuliahan di perguruan tinggi. Semua dosen yang mengajar di perguruan tinggi dituntut untuk bisa menerapkan *blended learning*. Oleh karena itu, penulis berusaha menganalisis berbagai indikator untuk memahami *blended learning*. Model pembelajaran ini juga diharapkan dapat diterapkan dari bidang pendidikan tingkat usia dini sampai pendidikan menengah. Masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana indikator untuk memahami *blended learning* dalam menghadapi era society 5.0.

B. Pembahasan

Penulis menjelaskan materi yang dibahas menjadi dua. Materi yang dibahas yaitu beberapa hal yang berkaitan dengan era society 5.0 dan eportfolio dalam *blended learning*. era *society 5.0* dibahas untuk memperdalam wawasan mengenai era tersebut. e-portfolio dalam *blended learning* dibahas supaya para pendidik dapat menerapkan pembelajaran tersebut sebagai sebuah inovasi.

1. Era society 5.0

Era society 5.0 merupakan konsep era yang difokuskan pada peran manusia sebagai sumber daya melaksanakan era industri 4.0. Sebelum society 5.0 ada fase revolusi industri 4.0 yang digunakan untuk mengikuti kemajuan informasi yang dilakukan di aspek komunikasi dan kemajuan aspek bisnis. Perkembangan society 5.0 mengandalkan big data yang terbentuk dari sensor yang terhubung melalui *Internet of Things* (Wulandari, 2019). Era society 5.0 dianalisis menggunakan kecerdasan buatan sehingga nantinya akan mampu dimanfaatkan untuk mensejahterakan masyarakat. Kecerdasan buatan yang dihasilkan dapat berupa film animasi yang dibuat dengan bantuan komputer. Hasil yang diperoleh dari Kecerdasan buatan juga dapat berupa *Global Position System* (GPS) yang dapat digunakan untuk mendeteksi keberadaan *handphone*.

Beberapa teknologi utama yang mengarahkan penelitian Industri 4.0 meliputi: big data dan analisisnya, *cloud computing*, integrasi vertical dan horizontal, *cyber physical system*, robot otonom, *internet of things*, keamanan *cyber*, pembuatan aditif, *augmented reality*, dan simulasi dari konsep juga model (Mohanta, Nanda, & Patnaik, 2020). Beberapa hal tersebut juga dibutuhkan bagi pengguna era society 5.0. beberapa Teknologi tersebut juga sudah diterapkan di instansi pendidikan tinggi seperti universitas.

Big Data meletakkan dasar untuk transformasi digital dari semua jenis bisnis mulai dari bisnis skala kecil hingga besar dan bermain peran utama dalam pengembangan Industri 4.0 (Mohanta et al., 2020). Big data dapat dicontohkan pada penggunaan google drive dalam jaringan internet. Penggunaan internet sangat membantu bagi para pengguna era society 5.0.

Cloud computing adalah elemen dari sistem yang menggabungkan bagian perangkat keras dan perangkat lunak di pusat data (Kanagachidambaresan, Anand, Balasubramanian, & Mahima, 2020). Ada serangkaian *cloud computing* yang digunakan dalam domain internet. Ada *cloud computing* publik yang dibuat sebagai cara bayar saat Anda bepergian untuk publik. Ada *cloud computing* pribadi yang dibuat yang terkait dengan pusat data internal bisnis yang tidak

tersedia untuk organisasi lain atau orang-orang. Layanan *cloud computing* telah disediakan oleh pihak google, amazon, dan sebagainya.

Internet of Things (IoT) digunakan dalam berbagai jenis perangkat pintar seperti *smartphone* dan berbagai jenis perangkat penginderaan untuk mentransfer data secara lokal dan untuk bertukar berbagai jenis informasi (Kanagachidambaresan et al., 2020). Teknologi IoT digunakan dalam aplikasi mobile, hiburan, dan konteks baru lainnya pada zaman sekarang. Teknologi IoT digunakan untuk mewujudkan antarmuka pengguna yang lebih baik, yang menyediakan teknik komunikasi yang lebih murah, andal, dan kuat.

Cyber-physical systems (CPSs) memainkan peran dalam memperbarui dan mentransformasikan teknologi manufaktur dengan *cloud computing* dan *Internet of Things* (Kanagachidambaresan et al., 2020). Pemrosesan fisik *cyber* dapat dipantau oleh sistem manufaktur yang disebut sebagai *digital twin*. *Digital twin* berkomunikasi dengan mesin, sensor, dan manusia serta membuat keputusan cerdas dengan berkomunikasi secara real time.

Era society 5.0 akan menyelesaikan berbagai masalah dengan berbagai teknologi yang ditawarkan (Haryanti, 2019). Era society 5.0 tidak menggunakan modal uang dan tenaga tetapi data yang menghubungkan dan menggerakkan segalanya untuk membantu mengisi kesenjangan antara yang kaya dan kurang beruntung. Era society 5.0 akan memangkas beberapa cara kerja dan meningkatkan biaya inspeksi serta perawatan. Beberapa teknologi yang dihasilkan dari era society 5.0 seperti sensor, kecerdasan buatan, dan robot. Beberapa teknologi tersebut akan digunakan untuk melakukan pekerjaan seperti inspeksi dan perawatan infrastruktur. Manusia yang unggul di era society 5.0 harus memiliki 4 kompetensi yaitu *Leadership*, *Language skills*, *IT Literacy*, dan *Writing skills* (Harususilo, 2019). Keempat kompetensi itu dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. *Leadership* yaitu kompetensi kepemimpinan untuk mempersiapkan peserta didik dengan karakter kuat khususnya di bidang leadership.
- b. *Language skills* yaitu kompetensi kemampuan berbahasa asing khususnya bahasa Inggris.

- c. *IT Literacy* yaitu kompetensi penguasaan teknologi informasi dan computer menjadi ciri utama era Society 5.0.
- d. *Writing skills* yaitu kompetensi menulis untuk menuangkan ide dan gagasan yang kita miliki dan pemikiran maupun inovasi baru dapat ditularkan kepada Society 5.0.

2. E-portfolio dalam *Blended learning*

Program *blended learning* merupakan kombinasi antara sistem pembelajaran secara tatap muka dan secara *online* (Sutriyanto, 2019). Program *blended learning* merupakan sebuah program yang diluncurkan sebagai bentuk kontribusi membangun harapan masyarakat akan pendidikan tinggi yang terjangkau. Program *blended learning* telah disesuaikan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 109 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi.

Desain *blended learning* dibuat untuk fokus pada berbagai peserta dalam proses pembelajaran (Allan, Campbell, & Crough, 2019). Desain yang digunakan dalam *blended learning* memakai peran dari peserta didik, staf pengajar, dan staf khusus. Peserta didik belajar menerapkan *blended learning*. Staf pengajar memiliki peran memantau dan membimbing kegiatan *blended learning*. Staf khusus memiliki peran mengecek dan memantau fasilitas yang digunakan dalam kegiatan *blended learning*.

Metode perkuliahan *blended learning* mengadaptasi metode kuliah *e-learning* (Tantomi, 2018). Peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara *online* dengan materi kuliah yang telah disediakan di *dashboard* yang sudah disediakan. Modul materi kuliah dapat diunduh dan video penjelasan dosen juga bisa ditonton.

Salah satu contoh dari penerapan *blended learning* yaitu eportfolio. *E-portfolio* digunakan seorang peserta didik untuk membuat catatan yang menarik secara visual dari pengetahuan akademis dan profesional, keterampilan dan atribut serta pencapaian praktis (Allan et al., 2019). *E-portfolio* diciptakan dengan potensi untuk mengembangkan identitas profesional siswa. *E-portfolio* diciptakan dengan potensi untuk mendukung siswa untuk membuat koneksi antara

pembelajaran dengan tugas penilaian. Efektivitas *e-portfolio* sebagai alat untuk pembelajaran seumur hidup ditopang oleh. Tantangan umum yang dihadapi oleh pendidik terkait adalah pengembangan *e-portfolio* pada kegiatan pembelajaran.

Kekuatan portofolio pembelajaran adalah penggabungan pemikiran reflektif dan analisis kritis (Allan et al., 2019). Peserta didik mulai membuat koneksi menghubungkan pengetahuan dan pengalaman masa lalu dengan praktik saat ini menggunakan pemikiran reflektif. Peserta didik juga menggunakan pemikiran reflektif untuk mengembangkan area ujian di masa depan. Dalam portofolio pembelajaran, peserta didik didorong untuk menuliskan cerita narasi yang menggambarkan pentingnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Setiap bukti dimasukkan dalam e-portfolio untuk menjelaskan signifikansinya dan bagaimana kontribusi kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Masing-masing bukti yang dimasukkan dalam e-portfolio harus dipertimbangkan dan dinilai oleh masing-masing peserta didik. Peserta didik melakukan bentuk penilaian diri, meninjau, dan menilai setiap bukti dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi e-portfolio.

E-portfolio diciptakan di dunia pendidikan sebagai platform untuk meningkatkan proses pembelajaran. E-portfolio memainkan peran kunci untuk mendorong pengajaran dan pembelajaran dan meningkatkan perhatian untuk terlibat dalam penelitian dan pengajaran (Hanum, Che-Ani, Johar, Ismail, & Razak, 2017). E-portfolio membuat dosen dan mahasiswa untuk berbagi berbagai hal dalam kegiatan pembelajaran secara online. Penggunaan e-portfolio membuat dosen dapat mengunggah catatan dan tugas ke mahasiswa secara *online*. Penggunaan e-portfolio membuat mahasiswa dapat mengirimkan tugas mereka secara *online* melalui e-portfolio.

Konten e-portfolio harus mendukung pengembangan dan pembelajaran mahasiswa, penilaian pembelajaran mahasiswa, dan pemasaran (Hanum et al., 2017). Enam konten yang digunakan dalam eportfolio adalah sebagai berikut

a. Merencanakan program pendidikan

Pendidik harus mempersiapkan berbagai hal yang akan dipersiapkan dengan mengunggahnya di eportfolio.

- b. Mendokumentasikan pengetahuan, keterampilan, kemampuan, dan pembelajaran

Pendidik harus mengunggah berbagai hal yang mendukung proses pembelajaran di eportfolio.

- c. Melacak pengembangan dalam suatu program

Pendidik harus mengembangkan hasil atau luaran atau produk yang didapatkan dari kegiatan pembelajaran.

- d. Menemukan pekerjaan

Peserta didik diharapkan mencari solusi pekerjaan yang sesuai dengan hasil yang telah dipelajari.

- e. Mengevaluasi kursus

Pendidik harus menilai hasil kursus dan memperbaiki komponen-komponen yang ada didalamnya.

- f. Mengevaluasi kinerja

Pendidik harus merevisi berbagai hal yang didapatkan dari kegiatan pembelajaran yang telah ditempuh untuk membuat pembelajaran yang lebih baik lagi di masa depan.

C. Kesimpulan

Era society 5.0 merupakan konsep era yang difokuskan pada peran manusia sebagai sumber daya melaksanakan era industri 4.0. Era society 5.0 akan menyelesaikan berbagai masalah dengan berbagai teknologi yang ditawarkan. Manusia yang unggul di era society 5.0 harus memiliki 4 kompetensi yaitu *Leadership*, *Language skills*, *IT Literacy*, dan *Writing skills*. Program *blended learning* merupakan kombinasi antara sistem pembelajaran secara tatap muka dan secara *online*. Peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara *online* dengan materi kuliah yang telah disediakan. Salah satu contoh dari penerapan *blended learning* yaitu eportfolio. E-portfolio diciptakan dengan potensi untuk mendukung siswa untuk membuat koneksi antara pembelajaran dengan tugas penilaian. Peserta didik menggunakan pemikiran merefleksikan pengetahuan masa lampau untuk mengembangkan area ujian di masa depan. Peserta didik melakukan

bentuk penilaian diri, meninjau, dan menilai setiap bukti dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi e-portfolio. Penggunaan e-portfolio membuat dosen dapat mengunggah catatan dan tugas ke mahasiswa secara online. Konten e-portfolio harus mendukung pengembangan dan pembelajaran mahasiswa, penilaian pembelajaran mahasiswa, dan pemasaran.

D. Daftar Pustaka

- Allan, C. N., Campbell, C., & Crough, J. (2019). *Blended Learning Designs in STEM Higher Education: Putting Learning First*. Singapore: Springer Nature Singapore.
- Hanum, S. R., Che-Ani, A. I., Johar, S., Ismail, K., & Razak, M. Z. A. (2017). ePortfolio: A Descriptive Survey for Contents and Challenges.: DISCOVER for Books, Articles and Media. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 4–10. Retrieved from <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/4900>
- Harususilo, Y. (2019). 4 Kompetensi Lulusan Ini Jadi Kunci "Society 5.0. Retrieved March 4, 2020, from <https://edukasi.kompas.com/read/2019/03/20/21391851/4-kompetensi-lulusan-ini-jadi-kunci-society-50?page=all>
- Haryanti, R. (2019). Jepang Menjelang “5.0 Society” dan Era Menikmati Hidup. Retrieved March 4, 2020, from <https://properti.kompas.com/read/2019/01/25/213000921/jepang-menjelang-5.0-society-dan-era-menikmati-hidup?page=all>
- Kanagachidambaresan, G. R., Anand, R., Balasubramanian, E., & Mahima, V. (2020). *Internet of Things for Industry 4.0*. Ghent, Belgium: Springer Nature Switzerland AG.
- Laraspati, A. (2020). Ketua MPR Sebut PPHN Mampu Merespons Perubahan di Era Society 5.0. Retrieved March 4, 2020, from <https://news.detik.com/berita/d-4901269/ketua-mpr-sebut-pphn-mampu-merespons-perubahan-di-era-society-50>
- Mohanta, B., Nanda, P., & Patnaik, S. (2020). *New Paradigm of Industry 4.0*.

- Odisha, India: Springer Nature Switzerland AG.
- Pawestri, N. (2019). Unisa Kembangkan Blended Learning Berbasis CAI Untuk Program S-2 Kebidanan. Retrieved March 5, 2020, from <https://jogja.tribunnews.com/2019/08/07/unisa-kembangkan-blended-learning-berbasis-cai-untuk-program-s-2-kebidanan>
- Prabowo. (2019). Hadapi Era Society 5.0, Akademisi Undip Minta Media Massa Tak Kehilangan Pamornya - *rmoljateng.com*. Retrieved March 4, 2020, from <http://www.rmoljateng.com/read/2019/12/10/23734/Hadapi-Era-Society-5.0,Akademisi-Undip-Minta-Media-Massa-Tak-Kehilangan-Pamornya->
- Raharja, K. (2019). Siapkah Indonesia Menuju Industri 5.0. Retrieved March 4, 2020, from <https://republika.co.id/berita/pwmveb282/siapkah-indonesia-menuju-industri-50>
- Sakti, B. P. (2019a). Student Profile Toword Course Activities At PGSD FKIP University Widya Dharma Klaten. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(2), 34–45. Retrieved from <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/view/1220>
- Sakti, B. P. (2019b). Training Writing Nonficial Stories In Students Of The PGSD Study Program Widya Dharma Klaten University. *Jurnal Berdaya Mandiri*, 1(1), 58–65. <https://doi.org/10.31316/jbm.v1i1.282>
- Sakti, B. P. (2020). The Role Of Parents And Teachers In Supervising Primary School Student's Attitude Due To Influence From Technology Based On Industrial Revolution 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PBSI UPY*, 1(1), 179–186. Retrieved from <http://prosiding.pbsi.upy.ac.id/index.php/2019/article/view/26>
- Sakti, B. P., & Budiyono, S. (2019). Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Di SDN 1 Kragilan. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 65–70. Retrieved from <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/3860>
- Santoso, W. (2020). Blended Learning Salah Satu Cara UBL Jawab Kampus Merdeka ala Mas Menteri. Retrieved March 5, 2020, from <https://autotekno.sindonews.com/read/1521058/207/blended-learning-salah-satu-cara-ubl-jawab-kampus-merdeka-ala-mas-menteri-1581173634>

- Sutriyanto, E. (2019). Universitas Al Azhar Sediakan Pendidikan Terjangkau Melalui Program Blended Learning. Retrieved March 5, 2020, from <https://www.tribunnews.com/pendidikan/2019/03/03/universitas-al-azhar-sediakan-pendidikan-terjangkau-melalui-program-blended-learning>
- Tantomi, I. (2018). Kuliah Tertunda Karena Sibuk Kerja, Yuk Ikutan Metode Blended Learning. Retrieved March 5, 2020, from <https://www.merdeka.com/pendidikan/kuliah-tertunda-karena-sibuk-kerja-yuk-ikutan-metode-blended-learning.html>
- Wulandari, M. (2019). Hadapi Era Industry 4.0 dan Society 5.0, BPK RI Terapkan Sistem SIPTL dan SIPLK. Retrieved March 4, 2020, from <https://sumsel.tribunnews.com/2019/11/06/hadapi-era-industry-40-dan-society-50-bpk-ri-terapkan-sistem-siptl-dan-siplk>

Biodata Penulis

Nama : Bayu Purbha Sakti
Tempat, Tanggal Lahir :
Institusi : Universitas Widya Dharma Klaten
Alamat Institusi : Jl. Ki Hajar Dewantoro No.Des, Macanan,
Karanganom, Kec. Klaten Utara, Kabupaten Klaten,
Jawa Tengah 57438
Riwayat Pendidikan : S1 – Universitas Negeri Yogyakarta
S2 – Universitas Negeri Yogyakarta
Telepon :
Email :

Universitas PGRI Yogyakarta

Kampus 1

**Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No. 117, Sonosewu, Ngestiharjo
Kec. Kasihan, Kab Bantul, Yogyakarta**

ISBN 978-623-7668-16-9