

## PERAN PENDIDIK DALAM PEMANFAATAN E-LEARNING DI ERA SOCIETY 5.0

Muhammad Haris<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Indonesia  
Email: [muhammadharis@insud.ac.id](mailto:muhammadharis@insud.ac.id)

---

### Article History

Received: 19-09-2022

Revision: 04-10-2022

Accepted: 20-10-2022

Published: 28-10-2022

**Abstract.** The aim of this research is to discuss the role of teachers in the use of e-learning in the era of society 5.0. The type of research carried out is library research with a qualitative approach, data collection techniques using documentation methods. The results of this research show that the role of educators in the learning process is very important, where an educator in the Society 5.0 era is required to be familiar with learning technology such as the media used in this research, namely e-learning. E-learning is an electronic-based learning method known as e-learning using an internet network between computers. Because students are taught by educators, educators must create a learning process in such a way. The teaching profession is also a component that is very familiar to us and is closely related to the world of education. Education is already facing significant obstacles today. The conclusion is the role of educators in the learning process with e-learning technology. The shifting roles of educators and students have changed due to advances in communication technology; If previously learning was dominated by educators, learning is now dominated by students.

**Keywords:** Role of Educators, E-Learning, Society Era 5.0.

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membahas mengenai peran guru dalam pemanfaatan e-learning di era society 5.0. Jenis penelitian yang dilakukan adalah *library reseach* engan pendekatan kualitatif, teknik pengumpulan data dengan metode dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan peran pendidik dalam proses pembelajaran sangatlah penting, dimana seorang pendidik di era Society 5.0 dituntut akrab dengan teknologi pembelajaran seperti yang dijadikan media pada penelitian ini yaitu e-learning. E-learning adalah metode pembelajaran berbasis elektronik dikenal dengan e-learning dengan menggunakan jaringan internet antar komputer. Karena peserta didik diajar oleh pendidik, maka pendidik harus menciptakan proses pembelajaran sedemikian rupa. Profesi guru juga merupakan komponen yang sangat akrab dengan kita dan erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Pendidikan sudah menghadapi kendala yang signifikan saat ini. Kesimpulnya yaitu peran pendidik dalam proses pembelajaran dengan teknologi e-learning. Pergeseran peran pendidik dan peserta didik telah berubah akibat kemajuan teknologi komunikasi; Jika sebelumnya pembelajaran didominasi oleh pendidik, pembelajaran kini didominasi oleh peserta didiknya.

**Kata Kunci:** Peran Pendidik, E-Learning, Era Society 5.0.

---

**How to Cite:** Haris, M. (2022). Peran Pendidik dalam Pemanfaatan E-Learning di Era Society 5.0. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 3 (2), 119-127. <http://doi.org/10.54373/imeij.v3i2.646>

---

## **PENDAHULUAN**

Saat ini, terjadi di seluruh dunia, termasuk Indonesia, negara kita tercinta. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) digunakan atau diimplementasikan secara penuh dalam inovasi yang dikenal dengan Revolusi Industri 4.0. Kata lain untuk itu adalah teknologi robotisasi. Internet dan kecerdasan buatan (AI) sebagian besar telah menggantikan manusia. Akibatnya, kekhawatiran tentang peran manusia dalam kehidupan muncul sebagai akibat dari revolusi industri. Maka, munculah Society 5.0. Istilah “Society 5.0” mengacu pada teknologi baru yang bertujuan untuk menjawab isu-isu yang muncul selama revolusi industri 4.0 mengacu pada perkembangan pesat teknologi, yang mencakup aplikasi robotika, yang dikhawatirkan akan mengurangi keterlibatan manusia. Alhasil, diharapkan Sumber Daya Manusia (SDM) meningkat atau dimaksimalkan melalui Society 5.0. guna mengatasi dan mengantisipasi tren global yang muncul pada era industri 4.0. Society 5.0 adalah masa di mana inovasi canggih diterapkan pada keberadaan manusia. Jepang adalah negara pertama yang menerapkan Society 5.0. Dengan pesatnya perkembangan aplikasi robotika, ada kekhawatiran peran sumber daya manusia (SDM) akan berkurang.

Menurut Kantor Biro Jepang, Society 5.0 adalah masyarakat berdasarkan kemampuan manusia yang menggunakan kerangka kerja yang menggabungkan internet dan ruang nyata secara eksklusif untuk mencapai keseimbangan antara kemajuan ekonomi dan mengatasi masalah sosial. Menurut Mayumi Fukuyama dalam Umar al Faruqi (2019), visi masyarakat masa depan pemerintah Jepang dikenal dengan Society 5.0. Pemerintah Jepang mengatakan bahwa Society 5.0 lebih kepada menempatkan manusia sebagai pusat inovasi (human centeredness) dan menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas hidup, tanggung jawab sosial, dan keberlanjutan. Industri 4.0, di sisi lain, lebih pada proses produksi. Manusia akan tetap menjadi titik fokus Society 5.0 yang akan tetap berbasis inovasi. Untuk menghadapi tantangan yang akan dihadirkan Society 5.0, pengembangan Society 5.0 membutuhkan lompatan ke depan yang berlisensi (Umro, 2020). Nastiti dan Abdu (2020) menegaskan bahwa konsep Society 5.0 menjadikan manusia sebagai sumber inovasi yang melampaui proses manufaktur hingga solusi masalah sosial dengan mengintegrasikan ruang fisik dan virtual.

Pemerintah Indonesia sedang berada di tengah Revolusi Industri 4.0 dan akan segera mempersiapkan atau memasuki era Society 5.0. Dalam hal ini, pemerintah Indonesia perlu bersiap-siap dengan mencetak generasi penerus yang baik. Tentu kesadaran tersebut tidak lepas dari peran pendidik. Tugas instruktur adalah untuk mengetahui lingkungan belajar dan bertindak sebagai fasilitator yang terdiri dari sebagai koordinator, sebagai model, sebagai perintis, sebagai indikator, dan sebagai pembantu atau konselor untuk belajar.

Dalam Society 5.0, sekolah memainkan peran penting. Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik belajar untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber, antara lain internet dan media sosial, bukan hanya berfokus pada satu sumber saja, seperti buku. Kegiatan belajar yang memanfaatkan media online dipermudah dengan adanya beberapa aplikasi pendukung, seperti zoom, Google Classroom, Google Classmeeting, dan lainnya. Dalam masyarakat yang menghargai tenaga manusia, peran sekolah dan tenaga pengajar menjadi sangat penting karena penggunaan media ini menuntut pendidik untuk memiliki wawasan yang lebih luas. Kegiatan pembelajaran menuntut pendidik untuk dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dan memunculkan permasalahan baru dengan mengambil inspirasi dari permasalahan tersebut. Diharapkan siswa terus berkembang dan menjadi lebih kreatif dalam kehidupan sehari-hari

Untuk mengembangkan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi, pendidikan harus kreatif dan inovatif. Diharapkan para pendidik dapat menerapkan lingkungan belajar yang menarik, kreatif, ramah, dan menyenangkan dengan teknologi ini. sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan media dan sumber belajar, pendidik dapat berinteraksi dengan peserta didik, pengalaman peserta didik yang semakin berkembang akan semakin berhasil dengan adanya media pembelajaran salah satunya e-learning. Selain itu, e-learning yang sedang berlangsung sangat wajar untuk diterapkan dalam iklim pembelajaran saat ini.

Kemajuan teknologi di bidang informasi belum bertransformasi menjadi media yang dapat menghubungkan peserta didik dengan sumber belajar, menurut beberapa temuan penelitian yang mengkaji dampak kemajuan teknologi terhadap pendidik dan peserta didik. Pengaruh penggunaan telepon seluler sebagai alat inovasi surat menyurat yang terus mengalami peningkatan besar digambarkan dalam dua klasifikasi, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Ketersediaan sarana dan prasarana yang tidak sesuai dengan jumlah peserta didik mengakibatkan pembelajaran berbasis teknologi informasi terkadang tidak dapat terpenuhi secara maksimal, menurut temuan peneliti selanjutnya. Seperti halnya pembelajaran, pendidik ingin mengajar dengan LCD, tetapi kelas lain tetap menggunakannya, sehingga kurang ideal untuk pembelajaran hari itu karena pendidik tidak mampu mengelola kelas dengan baik. Jika kepala sekolah benar-benar mempertimbangkan keahlian pendidik dan ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi informasi di sekolah, hal ini mutlak tidak akan terjadi. Dengan demikian, artikel ini memiliki tujuan penelitian yaitu untuk membahas mengenai peran guru dalam pemanfaatan e-learning di era society 5.0.

## METODE

Metode studi kepustakaan dengan pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Menurut Darmadi (2011), studi kepustakaan adalah studi yang dilakukan oleh penulis untuk mencari landasan, memperoleh dan menyusun landasan teori, kerangka kerja, dan menetapkan dugaan sementara. Ini adalah data sekunder yang dikumpulkan. Riset tersebut melihat berbagai sumber dari google scholars, website jurnal terkait literasi digital, antara lain buku, jurnal, ataupun dari sumber internet. Kemudian, metode analisis isi digunakan untuk melihat data. Analisis ilmiah terhadap suatu pesan atau isi karya sastra dikenal dengan teknik analisis isi.

Data primer yang peneliti terima dan olah langsung dari objek, dan data sekunder yang peneliti terima secara tidak langsung dari objek merupakan dua jenis data penelitian. Penelitian observasional, dokumentasi, dan kajian pustaka merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Metode yang dipakai untuk menyajikan data dari penelitian ini adalah berdasarkan permasalahan yang ada pada subjek penelitian, kemudian dilakukan penarikan kesimpulan.

## HASIL

### Pendidik Profesional Era Society 5.0

*Internet of Things* (juga dikenal sebagai "internet untuk segalanya"), *Artificial Intelligence* (AI) juga dikenal sebagai "kecerdasan buatan", *Big Data* dan robotik hanyalah sebagian kecil dari inovasi yang dikembangkan selama revolusi industri 4.0. Society 5.0 adalah masyarakat yang mampu menyelesaikan berbagai tantangan sekaligus masalah sosial. Interpretasi lain yang mungkin dari Society 5.0 adalah konsep masyarakat yang berbasis teknologi dan berpusat pada manusia.

Ada penyesuaian pendidikan dari abad ke-20 menuju abad ke-21. Pendidikan di abad ke-20 hanya mengandalkan bacaan anak-anak untuk mendapatkan informasi. serta kecenderungan untuk berkonsentrasi pada wilayah regional dan global. Sementara itu, dalam periode pelatihan Abad 21, penekanannya adalah pada segala usia, setiap anak berada dalam lingkungan belajar, pembelajaran didapat dari berbagai sumber, dari buku, selain dari web, berbagai macam inovasi. dan data tahapan dan peningkatan program pendidikan di seluruh dunia, di Indonesia berimplikasi dengan "*free learning education plan*".

### Peran Pendidik Era Society 5.0

Peran adalah perangkat tindakan yang diharapkan dimiliki oleh seseorang yang berkedudukan dalam masyarakat, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Suatu peran

merupakan ciri khas yang diperlihatkan, atau dilakukan oleh seorang individu dimana ia berhubungan dengan pihak lain, menurut Koentjaraningrat (KBBI, 2016). Sedangkan menurut Singgih D. Gunarsa, menyatakan, Peran adalah 1). Sekumpulan standar yang mengatur tingkah laku. 2). Norma dan harapan yang dipegang oleh orang-orang di lingkungan terdekat individu. 3). Norma dan harapan pasti diketahui oleh individu yang bersangkutan” (Ancu, 2018). Seperti dituturkan Slameto, peran pendidik berkembang dari pendidik menjadi pengawas pembelajaran. (Slameto, 2010) Peran pendidik adalah mengontrol lingkungan belajar dan berperan sebagai fasilitator. Pendidik dapat berperan sebagai penyelenggara, model, perintis, peramal, pemandu, atau mentor. nasihat untuk fokus pembelajaran (Zein, 2016, hlm. 284). Agar pembelajaran berjalan lancar, pendidik tidak hanya harus memberikan fasilitas belajar tetapi juga mendemonstrasikan fasilitas pembelajaran.

Peran pendidik sebagai pengajar adalah pekerjaan yang berhubungan dengan usaha memberikan arahan dan penghiburan, tugas administrasi dan pelatihan serta tugas yang berhubungan dengan menahan peserta didik agar mereka mematuhi setiap pedoman di sekolah dan setiap standar yang ada di keluarga dan di rumah. lingkungan (Ancu, 2018). Menurut Minsih dan Aninda, peran pendidik harus beragam, antara lain sebagai pengelola kelas, fasilitator, motivator, demonstrator, mediator, dan evaluator. 24–25). Menurut Nastiti & Abdu, A., pendidik harus menekankan pendidikan budi pekerti, moral, dan keteladanan di samping fokus pada proses transfer ilmu pengetahuan di era Society 5.0.

Di era Society 5.0, pendidik harus terampil dalam teknologi digital dan pemikir kreatif. Zulfikar Alimuddin, Direktur Hafecs (Highly Functioning Education Consulting Services), menilai pendidik harus lebih inovatif dan dinamis dalam pengajaran di kelas di era Society 5.0 (Alimuddin, 2019). Kemampuan kepemimpinan, literasi digital, komunikasi, kecerdasan emosional, kewirausahaan, kewarganegaraan global, kerja tim, dan keterampilan memecahkan masalah juga penting bagi pendidik di abad ke-21. *Creativity, Critical thinking, Communication dan Collaboration*, (4C) (Risdianto, 2019) menjadi bidang keahlian saat ini di bidang pendidikan abad 21. Dengan kata lain, masyarakat zaman ini mampu mengimbangi kemajuan teknologi. Kemajuan mekanis dianggap sebagai komponen dari individu yang sebenarnya. karena diharapkan kemajuan teknologi akan memungkinkan untuk mengatasi masalah sosial saat ini dan masa depan.

Peserta didik diharapkan memiliki kompetensi yang disebut dengan Enam Keahlian Literasi Dasar sebagai hasil implementasi era society 5.0. Literasi dibagi menjadi enam bagian, diantaranya adalah:

- *Literasi baca dan tulis* adalah kemampuan membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah, dan memahami informasi untuk menganalisis, menanggapi, dan memanfaatkan teks tertulis untuk meningkatkan pemahaman dan potensi
- *Literasi numerasi* adalah pengetahuan dan kecakapan untuk bisa memperoleh, menginterpretasikan, menggunakan, dan mengkomunikasikan berbagai macam angka dan simbol matematika untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari.
- *Literasi sains* adalah pengetahuan dan keterampilan ilmiah untuk dapat mengajukan pertanyaan, mempelajari hal-hal baru, menjelaskan fenomena ilmiah, menarik kesimpulan berdasarkan fakta, memahami karakteristik sains, dan meningkatkan kesadaran tentang bagaimana sains dan teknologi memengaruhi lingkungan alam, intelektual, dan budaya. bagian dari pengetahuan dan keterampilan ilmiah.
- *Literasi digital* adalah kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi dengan menggunakan media digital, alat komunikasi, atau jaringan secara sehat, arif, cerdas, teliti, tepat, dan taat hukum
- *Literasi finansial* adalah kemampuan untuk menerapkan pengetahuan tentang konsep dan risiko, serta keterampilan dan dorongan untuk membuat keputusan keuangan yang baik.
- *Literasi budaya dan kewarganegaraan* adalah pemahaman tentang budaya Indonesia sebagai identitas nasional dan keterampilan untuk bertindak berdasarkan itu. Sebaliknya, literasi kewarganegaraan adalah kemampuan untuk memahami hak dan tanggung jawab seseorang sebagai warga negara.

Namun, akibat perubahan ini, banyak orang mempertanyakan apakah teknologi bisa menggantikan peran pendidik. Namun, ada peran tenaga pengajar yang belum terpenuhi oleh teknologi. Peran tersebut antara lain interaksi langsung di dalam kelas, ikatan emosional antara pendidik dan peserta didik, pengembangan karakter, dan tenaga pengajar yang patut diteladani.

## **DISKUSI**

Orang yang bertanggung jawab atas terselenggaranya pendidikan dan pengajaran baik secara formal maupun nonformal disebut pendidik. Mereka menjalankan tugas mendidik. Tujuannya adalah peserta didik. Wajar jika seorang pendidik harus mampu memberikan ilmu secara konsisten dan terus menerus kepada orang lain. Individu yang diajar dikenal sebagai "Guru". Panggilan yang berada pada jenjang pendidikan adalah panggilan mendidik. Kualitas pendidikan secara langsung dan strategis dipengaruhi oleh para pendidik. Guru sering digunakan sebagai model identifikasi diri. Selain kurikulum dan sarana prasarana, pendidik

merupakan salah satu faktor yang menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran. Dengan merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai dan membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan, serta memiliki karakter yang baik, pendidik harus menjadi *support system* dan *mood booster* bagi peserta didik.

Pendidik pasti akan mendapat manfaat dari penerapan strategi dan kurikulum pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mereka. Pembelajaran yang berkualitas harus mampu mencapai tujuan pembelajaran baik secara khusus maupun umum. Agar dapat memperoleh pengalaman belajar kepada peserta didik secara efektif dan efisien, pendidik perlu membina dan mengembangkan kemampuan peserta didik dan dirinya sendiri sebagai pendidik profesional agar menguasai keterampilan belajar (Barnawi dan Arifin, 2014:13). Jika pendidik memiliki tingkat profesionalisme tertentu, yang meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional, tugas utama akan diselesaikan dengan efisiensi dan efektivitas.

Dalam masyarakat era Society 5.0, pendidik harus menjadi pendidik yang menempatkan peserta didik di atas dirinya sendiri, menginisiasi perubahan bagi peserta didiknya, bertindak mandiri, berinovasi, dan mendukung peserta didik. Berikut gambaran peran pendidik di era Society 5.0: pertama, *leadership* dalam hal ini yaitu kapasitas untuk memimpin dan menginspirasi orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Kedua, *digital literacy* adalah kemampuan untuk menggunakan dan memahami teknologi informasi dan komunikasi. Ketiga, *communication* merupakan kemampuan untuk berbicara dan berkomunikasi dengan efektif dan persuasif. Keempat, *emotional intelligence* yang bisa dipahami sebagai kemampuan untuk memahami dan mengendalikan emosi diri sendiri dan orang lain.

Kelima, *entrepreneurship* adalah kemampuan untuk memulai dan mengelola bisnis secara sukses. Keenam, *global citizenship* yaitu kesadaran dan pemahaman tentang peran serta dalam masyarakat dan dunia secara global, termasuk tanggung jawab sosial dan lingkungan. Ketujuh, *team working* yaitu kemampuan untuk bekerja sama dalam tim dan mencapai tujuan bersama. Kedelapan, yaitu *problem solving* yaitu kemampuan untuk menemukan solusi masalah secara efektif dan inovatif.

### **Peran Pendidik Dalam Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Di Era Society 5.0**

Maraknya penggunaan teknologi informasi yang dibawa oleh budaya era society 5.0 menghadirkan para pendidik di setiap satuan pendidikan dengan peluang sekaligus tantangan. Salah satu jenis satuan pendidikan yang mengalami dampak tersebut adalah pendidikan inklusi. Konsep bahwa pendidikan inklusif bermanfaat bagi semua peserta didik dapat dijelaskan secara

singkat. Selain itu, kita dapat mempertimbangkan pendidikan agama Islam, yang saat ini menghadapi kesulitan yang signifikan. Belum lama berselang, era industri tiba, dan masyarakat kembali dikejutkan, yang merupakan tantangan yang harus diatasi di bidang pendidikan. Di zaman sekarang ini, pendidikan harus membekali peserta didik dengan problem-solving, critical thinking, dan problem-solving skill untuk menghadapi tantangan kebangkitan masyarakat 5.0. Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia sangat dipengaruhi oleh era society 5.0. Setiap tahun pendidikan seorang pendidik di era society 5.0 dipenuhi dengan peluang dan tantangan; ketika kita memasuki bidang pendidikan, pendidik menghadapi tantangan serupa. Karena peserta didik diajar oleh pendidik, maka pendidik harus menciptakan proses pembelajaran sedemikian rupa. Profesi guru juga merupakan komponen yang sangat akrab dengan kita dan erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Pendidikan sudah menghadapi kendala yang signifikan saat ini.

Kita harus mampu menghadapi tantangan masyarakat 5.0 dan menjalani transformasi pengetahuan dan keterampilan kita dalam teknologi canggih, khususnya teknologi komunikasi. Hasilnya, analisis SWOT mengungkapkan bahwa literasi dalam sastra dan bahasa Indonesia merupakan masalah. Manusia adalah komponen paling krusial dalam pemanfaatan teknologi kontemporer. Selain itu, perlu diingat bahwa manusia mampu memahami pembelajaran teknologi dan bahwa teknologi kontemporer sangatlah berat. Karena mungkin saja semua pekerjaan manusia bisa dilakukan oleh teknologi dalam setahun, manusia lebih rendah dari teknologi ini; akibatnya, kita harus berasumsi bahwa teknologi sudah cukup. Periode baru ini adalah waktu yang sangat terkoordinasi antara dua kehidupan nyata dan dunia maya.

*Internet of things*, kecerdasan buatan (AI), komputerisasi, dan robot industri adalah beberapa teknologi yang digunakan dalam pendidikan di Society 5.0. Di era sebelumnya, manusia memiliki akses informasi melalui internet; di era Society 5.0, bagaimanapun, teknologi tertanam dalam diri manusia. Internet digunakan lebih dari sekedar informasi; tanpanya, hidup tidak ada gunanya. sehingga kemajuan teknologi dapat menutup jurang pemisah bagi manusia dan teknologi yang sejatinya merupakan rekaan manusia. Tujuan introduksi sejati dari inovasi adalah untuk bekerja dengan keberadaan manusia akan ditaklukkan oleh inovasi yang dibuatnya, serta sirkulasi informasi dan pemanfaatan inovasi tersebut.

## **KESIMPULAN**

Dari segi model, metode, dan media pembelajaran, era society 5.0 mempengaruhi perkembangan pembelajaran dalam pendidikan itu sendiri. Istilah "Masyarakat 5.0" mengacu

pada masyarakat yang memberikan penekanan kuat pada manusia dan mencoba mencapai keseimbangan antara kemajuan ekonomi dan mengatasi masalah sosial melalui sistem yang memanfaatkan integrasi ruang virtual dan fisik secara ekstensif. Visi pemerintah Jepang tentang masyarakat masa depan disebut sebagai Society 5.0.

Menata lingkungan belajar dan berperan sebagai fasilitator pengajaran merupakan tanggung jawab seorang pendidik. Tanggung jawab lain seorang pendidik termasuk melayani sebagai perencana, model, pemimpin, peramal, dan pemandu ke pusat pembelajaran. Disadari bahwa pembelajaran sesuai dengan tuntutan era Society 5.0 yang sesuai dengan kemampuan abad 21, yaitu kemajuan, imajinasi dan kehebatan dalam korespondensi berbasis inovasi yang membantu mempermudah pendidik dan peserta didik dalam melakukan perkembangan. rasakan dengan lebih nyata dan mahir. E-learning merupakan salah satu jenis pembelajaran berbasis teknologi yang sangat populer saat ini.

## REFERENSI

- Alimuddin, Z. (2019). *Era Masyarakat 5.0 Guru Harus Lebih Inovatif Dalam Mengajar*. Sholihin Nur.
- Ancu, A. (2018). *Peranan Guru Dalam Pendidikan Karakter Peserta didik Di Sekolah*. Sekolah Tinggi Teologi Injili Arastamar (Setia) Jakarta.
- Barnawi dan Mohammad Arifin. (2014). *Kinerja Guru Profesional: Instrumen Pembinaan, Peningkatan dan Penilaian*. Yogyakarta. AR-RUZZ MEDIA.
- Darmadi, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Faruqi, U. Al. (2019). *Future Service in Industry 5.0*. Jurnal Sistem Cerdas, 2 (1), 67–79. <https://doi.org/10.37396/jsc.v2i1.21>
- Minsih dan Aninda Galih. (2018). *Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas*. Profesi Pendidikan Dasar, 5 (1), 24–25.
- Nastiti, F., & Abdu, A. (2020). *Kajian: Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0*. Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 5 (1), 61–66.
- Risdianto, E. (2019). *Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0*.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Umro, J. (2020). *Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menghadapi Era Society 5.0*. Jurnal Al-Makrifat, 5 (1), 79–95.
- Zein, M. (2016). *Peran Guru dalam Pengembangan Pembelajaran*. Jurnal Inspiratif Pendidikan, 5 (2), 284.