

# PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN ERA SOCIETY 5.0

Anis Sukmawati<sup>1</sup>, Ghina Zayyina Amalia Mozamb<sup>2</sup>, Inggit Delia Zulfa<sup>3</sup>

UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

anis.sukmawati@uinsby.ac.id<sup>1</sup>, ghinamozamb@gmail.com<sup>2</sup>, deliaz8778@gmail.com<sup>3</sup>

---

## Abstract

The Development of education and learning continues to change over time with technological advancements in the era of society 5.0. The emergence of a new civilization that underwent development from the previous revolution, namely the industrial era 4.0 which experienced development into the era of society 5.0 surprised all sectors including the world of education. This era is characterized by increasingly strong integration between people and technology, where intelligence AI, IoT and other technologies play an important role in the transformation of society and the education system. The purpose of this scientific paper is to analyze the impact and social changes that arise along with this development. The results of this study provide insight for education practitioners and other parties to develop appropriate strategies and policies in dealing with developments in education and learning in the era of society 5.0. collaboration between government, educational institutions, industry and society is needed to ensure inclusive technology, privacy protection, adequate skills preparation to face an increasingly connected future.

**Keywords:** New Civilization, Education, Learning, Society 5.0

(\*) Corresponding Author: Inggit Delia Zulfa, [deliaz8778@gmail.com](mailto:deliaz8778@gmail.com), 0895-3244-55942

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan dan pembelajaran adalah pilar utama dalam mewujudkan visi society 5.0, dimana kemampuan manusia untuk belajar dan beradaptasi menjadi sangat penting untuk menghadapi tantangan masa depan. Dalam artikel ini, kami akan menjelaskan perubahan signifikan yang terjadi dalam pendidikan dan pembelajaran di era society 5.0, serta dampaknya pada pengembangan individu dan masyarakat secara keseluruhan.

Teknologi telah mengubah cara kita mengakses dan memperoleh pengetahuan. Peluang baru yang ditawarkan oleh platform daring dan aplikasi pembelajaran telah membuka pintu bagi individu di seluruh dunia untuk belajar secara mandiri, mengakses sumber daya global, dan mengembangkan keterampilan baru dengan cepat. Namun, dengan kemajuan ini juga muncul tantangan baru, seperti kesenjangan digital dan perlunya mengembangkan keterampilan digital yang relevan.

Selain itu, pendekatan pembelajaran juga mengalami perubahan yang signifikan di era society 5.0. pendekatan tradisional yang berfokus pada transfer pengetahuan dari guru ke siswa telah berubah menjadi pendekatan yang lebih kolaboratif dan berpusat pada siswa.

Pembelajaran aktif, pengalaman nyata, proyek kolaboratif semakin menjadi fokus dalam pendidikan masa kini.

Dalam kesimpulan artikel ini, kami akan menggambarkan bagaimana pendidikan dan pembelajaran yang responsif terhadap perubahan sosial dan teknologi dapat membantu masyarakat dan individu untuk menghadapi masa depan dengan keyakinan. Dengan memanfaatkan potensi teknologi dan menggabungkannya dengan pendekatan pendidikan yang inovatif, kita dapat menciptakan sistem pendidikan yang mempersiapkan generasi mendatang untuk menjadi pemimpin yang tangguh dan kreatif dalam era society 5.0 yang dinamis ini.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian kualitatif dengan metode studi literatur. Karya ilmiah ini diambil dari beberapa kajian pustaka, seperti buku digital, jurnal atau artikel, makalah atau penelitian dan informasi berbasis internet lainnya yang sangat berhubungan dengan judul Karya ilmiah kami dengan judul “Perkembangan pendidikan dan pembelajaran di era society 5.0”.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Era Society 5.0**

Society 5.0 merupakan pengembangan dari society 4.0, yang dimana teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Hal ini tidak hanya berfungsi untuk berbagi informasi, tetapi juga mempermudah kehidupan sehari-hari, contohnya, penggunaan robot yang dapat membantu dalam restoran, membersihkan rumah dan lainnya, dapat dikendalikan melalui komputer dan internet. Society 5.0 menghadirkan kehidupan yang praktis dan otomatis bagi manusia, tetapi manusia dapat menikmati kualitas hidup yang baik dan nyaman. Dalam perkembangan society 5.0, informasi lebih banyak bersumber dari internet dan kemudian di aplikasikan dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, peran manusia dalam kegiatan tidak dapat digantikan oleh teknologi.

Saat terjadinya pandemi covid-19, munculnya banyak konsep society 5.0 adalah hal yang bagus untuk melakukan kelangsungan pendidikan di Indonesia. Terutama karena kualitas pendidikan lebih menurun saat krisis. Di era 21 ini, pembelajaran diharapkan dapat memenuhi keterampilan abad 21, seperti inovasi dalam pembelajaran, keterampilan literasi digital atau sosial media, dan keterampilan berkarir.

Generasi Z, yang lahir di antara tahun 1995 hingga 2010, memiliki keterampilan yang sangat tinggi dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Mereka perlu dilengkapi dengan keterampilan berpikir kritis, inovatif, dan pemecahan suatu masalah serta interaksi sosial. Generasi ini cenderung terlibat sepenuhnya dalam proses pembelajaran era society ini. Bagi mereka, pembelajaran tidak dibatasi dengan waktu dan tempat, mereka dapat belajar di mana pun dan kapan pun dan mencari segala sumber pembelajaran secara meluas. Mereka juga lebih menyukai pembelajaran yang berkolaborasi dengan tim dan pembelajaran diluar kelas dengan menggunakan alat digital dan forum Online. Kebijakan belajar di rumah adalah langkah terbaik untuk mengurangi risiko penyebaran wabah covid-19 ini, Karena kesehatan adalah prioritas utama bagi

masyarakat. Penggunaan teknologi menjadi strategi yang paling utama dalam masalah pembelajaran.

### **Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran di Era Society 5.0**

Dimasa pendidikan society 5.0 ini siswa akan belajar bersama robot sebagai pengganti guru. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di era society 5.0. Untuk menghadapi tantangan tersebut, lembaga pendidikan perlu mengubah cara berpikirnya. Guru juga harus memperhatikan sumber belajar dan memberikan inspirasi kepada siswa.

Pendidikan di era society 5.0 lebih mengutamakan pendidikan karakter, moral dan keteladanan. Meskipun teknologi dapat menilai karakter seseorang dengan mudah, kemampuan dan keterampilan individu tidak dapat digantikan oleh teknologi, seperti keterampilan lunak dan keterampilan teknis, tetap penting. Pendidikan era ini perlu didasarkan pada pemahaman dan penerapan internet of things (IoT) , realitas virtual serta kecerdasan buatan(artificial intelligence).

Dalam era society 5.0 pendidikan memerlukan paradigma baru. Peran pendidik harus bisa menginspirasi peserta didik, bukan hanya penyedia materi pembelajaran saja, mereka juga harus menjadi fasilitator, dan pembelajar sejati yang memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri. Untuk mencapai hal ini, pendidik harus memahami dan membiasakan pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT).

Pendidikan abad 21 ini memfokuskan pembelajaran dengan 4C, yaitu creativity, critical thinking, communication, and colaboration. Pendidik di era society harus 5.0 harus mengutamakan murid dalam segala hal, menginovasi dan mendukung perkembangan mahasiswa. Namun, pengetahuan dan keterampilan ini tidak bisa dilakukan sepenuhnya di ruang kelas. Murid juga memerlukan ruang-ruang pengembangan diri di dalam kampus maupun di luar kampus, seperti mengikuti organisasi-organisasi. Di sana mereka bisa mengasah kemampuan, keterampilan, potensi, menyiapkan diri untuk menghadapi era society 5.0, maka seorang pendidik wajib mendampingi muridnya semaksimal mungkin agar potensi murid dapat berkembang baik dalam hal akademik maupun non akademik. Contohnya, mahasiswa yang berorganisasi memiliki kesempatan untuk mengembangkan diri secara holistik, termasuk dalam hal keterampilan seperti kerja tim, hubungan, dan manajemen waktu.

Era society 5.0 ini memiliki dampak baik dan buruk pada pendidikan. Perubahan cepat pada ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan kita untuk siap menghadapi perubahan dunia. Pembelajaran juga tidak hanya melalui buku, tetapi guru harus terbuka terhadap informasi dari internet dan media sosial. Mereka harus bisa memilah informasi dengan bijak. Pendidikan harus mengikuti zaman, terutama di era society 5.0. Jika tidak, Indonesia akan tertinggal dalam pendidikan. Guru di era society 5.0 harus selalu peduli terhadap muridnya. Teknologi pendidikan juga memiliki peranan penting dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

### **Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran dengan Teknologi di Era Society 5.0**

Di era Society 5.0, masyarakat dihadapkan pada teknologi yang memungkinkan akses ke dunia virtual dan memberi pengaruh yang terasa seperti secara langsung. Pada

Society 5.0, teknologi kecerdasan buatan (AI) berbasis big data dan robot digunakan untuk melakukan dan mendukung pekerjaan manusia. Berbeda dengan era revolusi Industri 4.0 yang lebih menekankan pada bisnis, teknologi di era Society 5.0 menciptakan nilai baru yang menghilangkan ketidaksetaraan sosial, usia dan gender jenis kelamin, bahasa hingga menyediakan produk dan layanan yang dirancang khusus untuk kebutuhan manusia.

Dalam bidang pendidikan di era sosial 5.0, kemungkinan proses pembelajaran siswa dan mahasiswa akan berkaitan langsung dengan robot yang dirancang khusus untuk mengganti para pendidik yang bisa dikendalikan dalam jarak jauh di bawah pengawasan dari para pendidik itu sendiri. Dengan kata lain, proses belajar mengajar dapat berlangsung dimanapun dan kapanpun dengan adanya atau tidaknya seorang pendidik yang mendampingi anak didiknya.

Ada beberapa penerapan era society 5.0 yang menciptakan berbagai literasi baru yang nantinya dilakukan dengan mewajibkan setiap orang untuk belajar dan selalu mengembangkan ilmu yang telah didapatkan. Beberapa literasi baru tersebut meliputi :

1. Literasi Data

Kemampuan untuk membaca, menganalisis, memanfaatkan hingga kemampuan menggunakan big data di dunia digital.

2. Literasi Teknologi

Kemampuan dengan adanya pemahaman terhadap kerja mesin dan aplikasi teknologi.

3. Literasi Manusia

Kemampuan yang berkaitan dengan komunikasi dan desain.

Dalam dunia pendidikan era Society 5.0 diharapkan masyarakat ikut menciptakan kegiatan belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Tantangan dunia pendidikan di era Society 5.0 tentunya harus disikapi dan ditindaklanjuti untuk menciptakan generasi dengan keunggulannya yang dapat terwujud. Ada beberapa tantangan di era Society 5.0 sebagai berikut:

1. Adanya efek revolusi 4.0 - 5.0 dan masalah lingkungan.

2. Berkembangnya teknologi informasi dengan penggabungan antara ilmu pengetahuan dan teknologi.

3. Adanya pengembangan dalam ekonomi global dan industri, baik dari industri kreatif dan budaya.

4. Adanya dampak teknosains.

5. Adanya perubahan pada kualitas, investasi dan pengembangan dalam sektor pendidikan atau industri pelatihan.

Adanya pembelajaran yang menyenangkan tentunya terdapat seorang pendidik yang kreatif dan hadirnya era Society 5.0 pada sektor pendidikan telah dianggap sebagai solusi atas berbagainya permasalahan pada pembelajaran daring (online).

Oleh karena itu, dalam sektor pendidikan di era Society 5.0, para pendidik diharapkan mampu mengupayakan untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk pengembangan kesiapan para anak didik dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan para pendidik, meliputi :

1. Adanya persiapan diri.

2. Pengenalan karakteristik kelas baik dari berbagai perangkat pembelajaran maupun dari karakteristik para anak didik, hingga karakteristik materi dalam pembelajaran.
3. Memberikan kesempatan kepada para anak didik untuk menyampaikan pendapat dan memberi respon yang baik terhadap apa yang telah diutarakan oleh para anak didik.

Para pendidik juga dapat memilih dan menggunakan berbagai model pembelajaran seperti :

1. Discovery Learning (Pembelajaran berbasis penemuan)

Metode pembelajaran di mana para peserta didik secara aktif terlibat dalam menemukan pengetahuan atau memecahkan masalah melalui eksplorasi, investigasi, dan pengamatan sendiri. Para peserta didik diberi kebebasan untuk mengeksplorasi dan menemukan konsep atau fakta baru secara mandiri.

Contohnya seperti dalam pelajaran sains, para peserta didik dapat diberikan materi dan alat-alat yang diperlukan untuk melakukan percobaan dan menemukan sendiri konsep-konsep ilmiah seperti hukum gerak atau reaksi kimia.

2. Project Based Learning (Pembelajaran berbasis proyek)

Metode pembelajaran di mana para peserta didik terlibat dalam proyek nyata yang berfokus pada pemecahan masalah, kolaborasi, dan penerapan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Para peserta didik mempelajari konsep-konsep dan keterampilan melalui proyek-proyek yang relevan dan menantang.

Contohnya seperti para peserta didik diberi tugas untuk merancang dan membangun model rumah yang ramah lingkungan. Mereka harus melakukan penelitian tentang energi terbarukan, efisiensi energi, dan desain hijau, serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam merancang rumah mereka.

3. Problem Based Learning (Pembelajaran berbasis pemecahan masalah)

Metode pembelajaran di mana para peserta didik mempelajari materi melalui pemecahan masalah yang autentik dan kontekstual. Para peserta didik diberikan tantangan masalah nyata yang mengharuskan mereka untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan pemecahan masalah dalam mengatasi situasi atau kasus yang kompleks.

Contohnya seperti para peserta didik diberikan skenario kasus medis di mana mereka harus menganalisis gejala, mendiagnosis penyakit, dan merancang rencana pengobatan. Mereka harus menggunakan pengetahuan anatomi, fisiologi, dan kedokteran untuk mengatasi masalah medis yang kompleks.

4. Inquiri Learning (Pembelajaran inkuiri)

Metode pembelajaran dimana para peserta didik mengembangkan pertanyaan dan melakukan penyelidikan untuk menemukan jawaban atau solusi melalui proses penemuan. Para peserta didik didorong untuk aktif bertanya, mengamati, mengumpulkan data, dan menggali pemahaman mereka sendiri melalui eksplorasi.

Contohnya seperti para peserta didik diberikan topik penelitian seperti perubahan iklim. Mereka diminta untuk mengembangkan pertanyaan penelitian, mengumpulkan data, menganalisis temuan, dan menyusun kesimpulan mereka

sendiri tentang dampak perubahan iklim dan upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampaknya.

5. Experiential Learning (Pembelajaran berbasis pengalaman)

Metode pembelajaran yang menekankan pentingnya pengalaman langsung atau praktik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan, para peserta didik belajar melalui partisipasi aktif, observasi, refleksi, dan analisis atas pengalaman yang mereka alami.

Contohnya seperti para peserta didik melakukan kunjungan lapangan, eksperimen praktis, atau proyek berbasis komunitas untuk memperdalam pemahaman mereka.

6. Blended Learning (Pembelajaran gabungan)

Metode kombinasi antara pembelajaran tatap muka (offline) dan pembelajaran berbasis teknologi (online). Dalam pembelajaran ini, para peserta didik menghadiri sesi tatap muka dengan guru untuk berinteraksi langsung dan melakukan kegiatan seperti berkolaboratif, tetapi juga menggunakan platform pembelajaran online untuk mengakses materi, tugas, atau latihan tambahan.

Contohnya seperti para peserta didik yang mengikuti perkuliahan di kelas pada hari tertentu lalu melanjutkan pembelajaran mandiri melalui platform online.

7. Quantum Learning (Pembelajaran Kuantum)

Metode pembelajaran yang menekankan interaksi dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menginspirasi, memotivasi, dan mengaktifkan potensi siswa secara holistik.

Contohnya seperti para pendidik menggunakan video menarik tentang eksperimen sains yang menggugah rasa keingintahuan para peserta didik dan mengajak untuk melakukan percobaan secara langsung di laboratorium atau dalam bentuk simulasi interaktif seperti berdiskusi satu sama lain dan berbagi pengalaman dari penemuan mereka. Setelah itu, para peserta didik diminta untuk merefleksikan pembelajaran tersebut dalam jurnal hingga proyek kolaboratif di luar kelas, seperti merancang eksperimen atau menghubungkannya dengan masalah kehidupan dalam bermasyarakat.

8. Flipped Classroom (Kelas Terbalik)

Model pembelajaran dimana para peserta didik mempelajari materi baru secara mandiri di luar kelas, biasanya melalui video atau bahan belajar online, sedangkan waktu kelas digunakan untuk diskusi, kolaborasi, dan penerapan pemahaman dalam bentuk kegiatan aktif. Dalam Flipped Classroom, peran guru bergeser dari pemberi informasi utama menjadi fasilitator pembelajaran.

Contohnya seperti para peserta didik dapat menonton video pembelajaran sebelum kelas, dan di dalam kelas mereka berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau proyek berbasis tim.

Dengan menerapkan berbagai model pembelajaran tersebut diharapkan dapat memotivasi para peserta didik untuk membangun kreativitas serta berpikir kritis.

Selain itu, untuk mewujudkan pembelajaran Society 5.0, para peserta didik harus mengembangkan kemampuan untuk selalu berkreatif, berpikir kritis dan konstruktif.

Sehingga konsep pembelajaran yang diberikan juga harus berkembang, seperti menerapkan beberapa komponen dalam pembelajaran sebagai berikut :

1. Menerapkan kemampuan HOTS (Higher, Order, Thinking and Skill).
2. Adanya pembaharuan kurikulum pembelajaran yang futuristic (mengarah pada masa depan).
3. Adanya pemilihan model pembelajaran yang tepat.
4. Pengembangan potensi para pendidik.
5. Adanya penyediaan sarana, prasarana hingga sumber belajar yang futuristic (mengarah pada masa depan).

### **Kekurangan dan kelebihan dalam perkembangan pendidikan dan pembelajaran Era Society 5.0**

Pendekatan pendidikan dalam Era Society 5.0 lebih memfokuskan kepada perkembangan kemampuan para peserta didik. Sehingga perkembangan pendidikan dan pembelajaran Era Society 5.0 pasti memiliki berbagai kekurangan dan kelebihan, yaitu sebagai berikut :

Kelebihan :

1. Pengalaman belajar para peserta didik menjadi lebih interaktif dan mendalam karena adanya akses dan penggunaan teknologi yang semakin canggih.
2. Metode dan materi pembelajarannya sesuai dengan kebutuhan para peserta didik dan sistem pembelajarannya dapat mengidentifikasi kemampuan para peserta didik secara otomatis sehingga pembelajarannya dapat dipersonalisasi.
3. Aksesibilitas pendidikan yang luas dan lebih baik, sehingga mempermudah para pendidik dan para peserta didik dalam mengakses sumber pendidikan seperti mengembangkan minat dan memperluas ilmu pengetahuan dengan fleksibel (dimanapun dan kapanpun tanpa adanya batasan tertentu).
4. Adanya kolaborasi dan kerja sama secara global untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan dari seluruh dunia di masa depan.
5. Adanya keterlibatan orang tua yang lebih baik dan lebih fleksibel dalam mengawasi.

Kekurangan :

1. Terdapat beberapa para pendidik dan para peserta didik yang kemungkinan mengalami gangguan pada saat proses pembelajaran dan keterbatasan dalam mengakses, seperti versi perangkat yang digunakan kurang memadai dan diperlukannya koneksi internet yang lancar.
2. Adanya ketergantungan pada teknologi atau perangkat elektronik dan kurangnya ikatan dalam berinteraksi sosial.
3. Adanya resiko kebocoran data pribadi dan penyalahgunaan informasi.
4. Keterbatasan pada keterampilan teknologi para pendidik dan para peserta didik dalam memanfaatkan potensi pembelajaran.
5. Kurangnya pengawasan secara langsung yang mempengaruhi kedisiplinan para peserta didik dalam pembelajaran.

### **KESIMPULAN**

Society 5.0 adalah pengembangan dari Society 4.0 yang menekankan integrasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Di era ini, teknologi seperti robot dan internet digunakan untuk mempermudah kehidupan manusia. Dalam sektor pendidikan Society 5.0 memerlukan paradigma baru di mana pendidik menjadi inspirator dan fasilitator, dan pembelajaran didasarkan pada teknologi informasi karena pada pendidikan abad 21 fokus pada kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.

Era Society 5.0 memiliki berbagai dampak baik dan buruk karena pada era ini memiliki perkembangan pembelajaran yang bervariasi dan tergantung pada aspek dan implementasi di sektor pendidikan. Oleh karena itu, perlu dilakukan penilaian dan pengelolaan yang baik untuk memaksimalkan manfaatnya dan agar dapat mengatasi tantangan yang muncul dengan baik. Sehingga para pendidik diharuskan untuk selalu mendukung perkembangan para anak didik baik di dalam dan di luar lingkungan pendidikan.

Pada era Society 5.0 diperlukan strategi pembelajaran yang menarik sehingga para pendidik memiliki peranan sebagaimana mestinya. Adapun beberapa strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di Era Society 5.0, yaitu seperti para pendidik yang selalu efektif untuk membantu para peserta didik dalam pembelajaran dan memberikan kesempatan untuk berkembang dan berprestasi, adanya penguatan pendidikan karakter dan melek terhadap teknologi, baik para pendidik maupun para peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. (2019). Model Pembelajaran Era Society 5.0. In *Pendidikan & Revolusi Industri* (Issue Cii). <https://eprints.walisongo.ac.id/14747/1/III.A.1.b.%282%29KinerjaBookChapter.pdf#page=110>
- Hotimah, Ulyawati, S. R. (2020). Pendekatan Heutagogi dalam Pembelajaran di Era Society. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 152–159. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JIP/article/view/602>
- Kamal, I., Firmansyah, E. A., Rafiah, K. K., Rahmawan, A. F., & Rejito, C. (2020). *Pembelajaran di Era 4.0. November*, 265–276.
- Mursyidah, N. (2023). *Arah Baru Pembelajaran Pada Mahasiswa Di Era Society 5.0 a New Direction of Learning for University Students in the Era of Society 5.0*. 9(1), 14–20.
- Nastiti, F., & Abdu, A. (2020). Kajian: Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66. <https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p061>
- Pinatih, N. P. S. (2020). Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya 2020*, 1(12), 64–76.
- Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi pendidikan menyongsong masa depan indonesia di era society 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87–100.
- RAHMAWAN, A. Z., & EFFENDI, Z. (2022). Implementasi Society 5.0 Dalam Kebijakan Dan Strategi Pendidikan Pada Pandemi Covid-19. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 2(1), 34–43.

<https://doi.org/10.51878/strategi.v2i1.861>

Subandowo, M. (2022). Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 9(1), 24–35.

Teknowijoyo, F. (2022). Relevansi Industri 4.0 dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia. *Educatio*, 16(2), 173–184. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.4492>

{Bibliography