

PENERAPAN ETIKA DAN PROFESIONALISME GURU ERA 5.0 DI SMP DALAM PEMBELAJARAN PJOK

Mokhamad Raynaldo Dwiki Fahrizal, Muhibuddin Fadli

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: mokhamad.raynaldo.2331617@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i2.2024.15

Kata kunci

Era 5.0
Profesionalisme
Guru PJOK

Abstrak

Penerapan etika dan profesionalisme guru era 5.0 di SMP dalam pembelajaran PJOK tentunya akan sangat melibatkan teknologi yang menyebabkan guru harus mampu mengembangkan diri untuk terus mengikuti perkembangan zaman sebagai tenaga pengajar yang profesional dan mengikuti perkembangan zaman. Tujuan Penelitian ini yaitu 1) untuk mengetahui bagaimana guru PJOK mampu menerapkan etika dan profesionalisme guru di era 5.0. 2) untuk mengetahui tantangan yang akan dihadapi oleh guru dalam era 5.0 Di mana peneliti melakukan pengumpulan data dengan mengumpulkan beberapa literatur berupa artikel. Berdasarkan kecukupan data yang diperoleh peneliti metode yang digunakan adalah studi literatur. Peneliti berfokus pada modifikasi permainan tradisional dengan menggali secara dalam dari kasus dengan mencari sumber literatur yang relevan, kemudian membandingkan dengan literatur lain, kemudian menarik kesimpulan atau pemahaman terkait topik yang ditulis. Hasil yang diharapkan dalam penulisan artikel ini adalah 1) Guru PJOK harus adaptif dan melek akan perkembangan zaman dan teknologi yang berguna untuk media pembelajaran. 2) Guru PJOK harus mampu menjadi fasilitator dan mendidik siswa sesuai kodrat alam dan kodrat zaman.

1. Pendahuluan

Siswa sekolah menengah pertama merupakan fase dimana masa peralihan dari anak-anak menjadi remaja. Dalam hal ini siswa sangatlah mengeksplor dirinya dan menunjukkan siapa dia sebenarnya. Apalagi dalam era 5.0 guru harus mampu menjadi fasilitator dan mampu memberikan batasan terkait kemajuan teknologi di era society 5.0 (Purnamasari et al., 2023). Teknologi merupakan sebuah perkembangan digital yang digunakan untuk mempermudah guru melakukan pembelajaran. Teknologi memiliki potensi besar sebagai sarana yang efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa. Meskipun demikian, ada beberapa hambatan perlu diatasi, seperti keterbatasan akses terhadap teknologi, kurangnya keahlian dalam menggunakan teknologi, dan masalah terkait keamanan data (Martini, 2022). Dalam hal ini akan banyak memunculkan masalah baru terkait era 5.0 yang merupakan teknologi sudah sangat berkembang dan kebutuhan penggunaannya harus dilakukan. Dikarenakan teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar, tetapi juga membawa sejumlah tantangan yang perlu diatasi.

Penggunaan teknologi tentunya akan menimbulkan masalah baru yang teramat serius dan guru harus mampu mengatasi dan memfilter lanjutnya perkembangannya. Masalah yang perlu diselesaikan termasuk kesenjangan akses ke teknologi, kekurangan keterampilan teknologi, dan risiko keamanan data. Di samping itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga bisa menghasilkan tantangan baru seperti kurangnya interaksi sosial antara siswa dan guru, serta kurangnya pengalaman pembelajaran yang komprehensif (Sakiinah, 2022). Pembelajaran di era 5.0 mengharuskan guru tanggap dan adaptif dalam menggunakan teknologi dan mahir dalam mengoperasikannya. Pembelajaran yang dilakukan harus mampu bersifat menyeluruh namun fakta dilapangan yang didapati penggunaan teknologi di dalam pembelajaran SMP masih belum bersifat holistic dan banyak guru yang belum mahir menggunakan teknologi.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan komponen krusial dalam struktur pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu melalui kegiatan fisik. Dalam konteks pembelajaran PJOK, siswa diakui sebagai individu unik yang terus belajar dan berkembang. Kemampuan mereka untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan sangat dipengaruhi oleh tahap perkembangan dan pengalaman hidup mereka. Penting untuk diingat bahwa anak-anak bukanlah miniatur orang dewasa, melainkan individu yang melalui berbagai fase perkembangan. Oleh karena itu, kapasitas belajar siswa sangat bergantung pada tingkat perkembangan dan pengalaman masa lalu mereka. Oleh karena itu, peran guru bukan hanya untuk memerintah atau mendikte, tetapi sebagai fasilitator yang membimbing siswa sesuai dengan tahap perkembangan individu mereka (Majid, 2023)

Menurut Datu et al., (2022) Peran guru dalam proses pembelajaran adalah menginspirasi siswa untuk belajar dengan menciptakan strategi pembelajaran yang menarik dan relevan. Keberhasilan pembelajaran dapat diukur dari sejauh mana siswa mampu memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Sehingga penerapan etika dan profesionalisme guru sangat diperlukan untuk memantau tumbuh kembang peserta didik. Pembelajaran PJOK tentunya sangat butuh perkembangan yang dimana dari segi penggunaan teknologi dalam pembelajaran ataupun media yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Society 5.0 adalah konsep di mana manusia dapat mengatasi berbagai tantangan sosial dengan menggunakan inovasi yang muncul dari era Revolusi Industri 4.0, dengan teknologi sebagai pusatnya. Konsep Society 5.0 pertama kali diperkenalkan oleh pemerintah Jepang pada tahun 2019 sebagai evolusi dari Revolusi Industri 4.0. Di sini, Revolusi Industri 4.0 mengutamakan kecerdasan buatan, sementara Society 5.0 lebih menekankan pada integrasi teknologi dengan nilai-nilai kemanusiaan (Muhtadin et al., 2023)

Pendidikan sangat penting bagi siswa terutama perubahan menuju ke abad 21. Pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga di SMP sangat wajib untuk menghancurkan mengikuti perkembangan zaman. Menurut Hasmirati et al., (2023) bagi pendidik, memahami faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa sangatlah krusial, sehingga mereka dapat merancang strategi dan metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Terutama dalam pembelajaran PJOK di era 5.0 sangat diperlukan guru yang mampu menerapkan pembelajaran era society 5.0 yang diadaptasikan kedalam pembelajaran PJOK.

Sehingga Etika dan profesionalisme guru dalam era 5.0 sangat dibutuhkan untuk memfasilitasi siswa yang nantinya merupakan sebagai generasi emas di tahun 2045 sebagai golden era yang sudah sangat mahir dalam penggunaan teknologi dalam sektor apapun dan meminimalisir masalah yang akan muncul serta tetap menerapkan pembelajaran yang bersifat holistic dan inklusi Terutama dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

2. Metode

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian kepustakaan (library research), yang dilakukan dengan tujuan untuk menyelidiki temuan dari penelitian sebelumnya. Penelitian kepustakaan melibatkan analisis buku referensi dan hasil penelitian terdahulu sejenis sebagai dasar teoritis dalam menjelajahi masalah penelitian yang dihadapi (Naafi, 2022).

Literatur yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari artikel dan jurnal yang membahas penerapan teknologi terkait dengan etika dan profesionalisme guru dalam konteks era 5.0, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Karena cakupan penelitian yang spesifik, jumlah literatur yang tersedia sangat terbatas.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi literatur, yang merupakan pendekatan untuk mengumpulkan data atau referensi yang terkait dengan topik penelitian dari berbagai sumber, termasuk artikel, buku, jurnal, dan sumber-sumber lainnya. Dalam penelitian ini, sumber data terdiri dari literatur nasional seperti jurnal nasional yang terakreditasi dan pustaka bereputasi, seperti skripsi. Teknik analisis data dilakukan dengan menggabungkan informasi dari berbagai sumber jurnal nasional yang ditemukan melalui Google Scholar, dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Data-data tersebut diuraikan untuk mengungkap fakta-fakta yang relevan, kemudian dianalisis dan dijelaskan dengan memberikan pemahaman yang sesuai dengan konteks penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian dalam proses beberapa hasil literasi penelitian sejenis tentang penerapan society 5.0 dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dari tahun 2020-2023 diperoleh hasil sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan Sceisarriya & Detara Gandes Pawestri, (2023) mengenai “pengembangan media belajar pop-up book materi permainan bola voli” dalam penelitian Ditemukan bahwa penggunaan buku pop-up dalam pengajaran materi bolavoli bagi peserta didik kelas tujuh SMP Negeri 2 Bendungan dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran olahraga tersebut. Penggunaan buku pop-up ini dapat mendukung kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) terutama dalam mengajarkan permainan bola voli di sekolah. Hasil akhir menunjukkan bahwa 97% peserta didik mencapai tingkat pemahaman yang baik dan sangat baik, menandakan kesuksesan dari penggunaan buku pop-up tersebut dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Purnama & Sutapa, (2020) mengenai “efektivitas pembelajaran jarak jauh dengan daring selama pandemi covid-19 mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK)” dalam penelitian ini ditemukan bahwa dampak dari Pandemi Covid-19 telah menyebabkan transformasi dalam sistem pendidikan di Indonesia, mengarahkan pembelajaran menuju model jarak jauh melalui platform daring. Langkah ini diambil untuk menekan penyebaran virus. Siswa di SMP Negeri 4 Pakem menilai bahwa penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19 telah sukses dalam meningkatkan pemahaman materi, keahlian menggunakan aplikasi, dan pemahaman konsep. Meskipun demikian, meskipun demikian, masih ada beberapa tantangan yang perlu diselesaikan, seperti masalah koneksi internet, kurangnya keuntungan fisik dari pembelajaran olahraga, dan kurangnya variasi dalam tugas-tugas yang diberikan. Peran guru menjadi sangat signifikan dalam menentukan kesuksesan pembelajaran daring. Guru perlu menciptakan metode pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik untuk memotivasi partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran daring, serta memberikan pengalaman yang bermakna bagi mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Handayani & Diba, (2022) mengenai “pelatihan e-learning menggunakan quizz sebagai salah satu inovasi dalam kegiatan belajar mengajar di SMP Pagri 3 Larangan” dalam penelitian ini ditemukan bahwa pada uji coba, sebanyak 86% peserta berhasil menggunakan Quizziz dan mengintegrasikan pertanyaan HOTS. Namun, beberapa faktor penghambat memengaruhi tingkat keberhasilan, di antaranya adalah faktor usia peserta, yang dapat menyulitkan dalam proses adaptasi terhadap materi e-learning. Selain itu, mata pelajaran yang lebih berorientasi pada praktik, seperti PJOK dan TIK, juga menjadi faktor penghambat. Pada hari kedua uji coba model hybrid, platform tersebut memfasilitasi koneksi antara guru, murid, dan orang tua/wali murid, memungkinkan mereka untuk berbagi informasi, masalah, dan tips yang berguna untuk kemajuan proses belajar-mengajar. Setiap kegiatan pembelajaran yang melibatkan Quizziz akan memberi notifikasi kepada semua anggota kelas online, sehingga mereka tetap terinformasi secara langsung.

Berdasarkan penelitian yang menggunakan metode studi literatur, yang melibatkan pengumpulan referensi atau data dari sumber-sumber pustaka yang relevan, serta analisis terhadap materi penelitian yang sesuai dengan permasalahan atau kasus yang dibahas, hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penerapan dari revolusi pendidikan yang bergeser dari 4.0 yang dimana pendidikan berorientasi pada kemajuan teknologi industri kini mulai masuk kedalam era society 5.0 yang mengharuskan guru mampu untuk melakukan pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran apapun. Banyak cara yang bisa dilakukan untuk menerapkan pendidikan yang berbasis teknologi diantaranya yaitu : memanfaatkan platform belajar seperti classroom, zoom meeting, google meet canva, quizz dan lain sebagainya sebagai penunjang kinerja dalam melakukan pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Mila Amalia “society 5.0 merupakan sekumpulan individu yang memanfaatkan teknologi di era evolusi industri 4.0 untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Internet of Think dan Artificial Intelligence memiliki peran penuh dalam menghadapi era society 5.0 dengan tujuan sekumpulan individu atau masyarakat dapat menikmati kehidupan yang memiliki kualitas tinggi”(Amalia, 2022)

Di Indonesia, respons terhadap era Society 5.0 dalam bidang pendidikan melibatkan penilaian berbagai aspek, termasuk infrastruktur, pengembangan tenaga kerja, keterpaduan antara pendidikan dan industri, serta pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Diharapkan bahwa keempat aspek tersebut akan menghasilkan lulusan yang unggul dengan pendidikan yang memusatkan perhatian pada penerapan IoT (Internet of Things), penggunaan teknologi virtual atau augmented reality, serta integrasi kecerdasan buatan (AI).

Sebelum masa society 5.0, terdapat banyak hal yang dianggap kurang memperhatikan dimensi kemanusiaan dalam beberapa konteks. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan fungsi teknologi, dibutuhkan partisipasi sumber daya manusia (SDM) yang memiliki pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan yang memadai untuk menangani berbagai tantangan dalam kehidupan (Sapdi, 2023). Dengan menggunakan kecerdasan buatan yang mentransformasi data yang dikumpulkan didalam internet menyebabkan memunculkan sebuah inovasi baru yaitu kecerdasan buatan yang terfokus membantu manusia dalam memudahkan pekerjaannya.

3.1. Penerapan Etika dan Profesionalisme guru era 5.0 dalam pebelajaran PJOK

Penerapan etika dan profesionalisme guru sangat dipelukan adanya guna untuk membuat dan menciptakan generasi emas di era 5.0 dalam generasi emas ditahun 2045 mendatang. Penerapan etika dan profesionalisme dalam pembelajaran PJOK diharapkan mampu untuk mengatasi kesenjangan pendidikan di bidang pengajar yang harus mampu untuk mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan zaman pada era 5.0 sangatlah pesat sehingga menuntut guru PJOK harus mampu beradaptasi perihal kemajuan teknologi dan media pembelajaran yang menggunakan media digital. Peran guru PJOK dalam era 5.0 diantaranya sebagai fasilitator, motivator, demonstrator, mediator dan evaluator yang merupakan aspek penting dalam etika dan profesionalisme guru PJOK. Dari beberapa artikel yang sudah dibahas banyak dijelaskan dan menuntut guru untuk mampu berkembang dan memaksimalkan potensi yang terletak pada dirinya yaitu dengan mampu menyesuaikan keadaan dan mampu mendidik siswa sesuai dengan kodrat alam dan zaman.

Penerapan etika dan profesionalisme guru dalam era 5.0 pada mata pelajaran PJOK sebagai bentuk wujud bahwa seorang tenaga pendidik harus mampu mendidik sesuai zaman dimana siswa itu belajar yang bukan lagi menerapkan metode-metode lama sesuai pada zaman mereka belajar. Menurut (Sapdi, 2023) Pendidikan merupakan tempat di mana pembinaan karakter, perilaku, sikap, dan moral siswa dilakukan. Melalui proses ini, diharapkan akan lahir generasi bangsa yang memiliki kesadaran penuh untuk menciptakan kelangsungan hidup yang harmonis

3.2. Tantangan

Tantangan yang dihadapi guru dalam etika dan profesionalisme guru di era 5.0 dalam mata pelajaran PJOK sangatlah beragam dan banyak. Belum banyaknya lembaga pendidikan yang mampu untuk langsung beradaptasi dan belajar mencoba menerapkan hasil dari adaptasi pembelajaran era 5.0 di mata pelajaran PJOK. Maka dari itu untuk mendapatkan kualitas pembelajaran PJOK yang sesuai dengan zaman era 5.0 perlu adanya melibatkan banyak pihak terkait didalamnya :

Menurut Zebua, (2023) yang dihadapi guru PJOK dan menjadi tantangan di era society 5.0 sebagai penerapan etika dan profesionalisme guru dalam era 5.0 adalah :

3.2.1. Melek Digital

Melek digital merupakan sebuah pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang digunakan dalam perangkat digital seperti smartphone, laptop dan penggunaan alat digital lainya serta mampu dengan baik dan fasih dalam mengoperasikanya. Keterampilan tersebut sangat dibutuhkan guna mempermudah pengajaran dan pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas.

3.2.2. Media pembelajaran berbasis teknologi

Guru di era 5.0 harus mampu memberikan pengajaran sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman siswa yang diajar. Dalam hal ini guru PJOK harus mampu membuat perangkat pembelajaran yang dipadukan dengan pembaharuan teknologi sehingga berkolaborasi dalam membuat media pembelajaran yang digabungkan dengan teknologi di era 5.0

3.2.3. Krisis moral

Akibat pengaruh kecanggihan ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan pergeseran nilai-nilai yang ada dalam kehidupan Masyarakat yang ada di lingkungan sekolah maupun luar lingkungan sekolah. Sehingga menyebabkan rendahnya etika dan moralitas siswa karena perlunya pemfilteran apa yang harus dicerna dan dilihat dari media digital sehingga mamou untuk menekan rendahnya moralitas siswa didalam lingkungan sekolah dan luar sekolah.

3.2.4. Krisis Sosial

Internet menjadi akar dari krisis sosial pada era saat ini karena mampu memperpendek jarak secara fisik namun memperlebar kesenjangan emosional, yang mengakibatkan masyarakat cenderung mengandalkan pertemanan maya melalui platform digital.

Disamping itu menurut Ismail et al., (2020) Saat ini, tantangan utama yang dihadapi oleh para guru PJOK bukan hanya sebatas mengatasi dampak cepatnya perkembangan teknologi dan globalisasi. Kemajuan teknologi tidak hanya memengaruhi pengetahuan, namun juga mempengaruhi berbagai aspek lainnya., tetapi juga mempengaruhi aspek sosial budaya individu secara lebih luas. Perubahan ini juga berdampak signifikan pada perubahan nilai-nilai yang dipegang oleh masyarakat, terutama di masyarakat dengan budaya tradisional seperti Indonesia. Di Indonesia, dampak signifikan dari kemajuan teknologi terlihat pada perubahan nilai-nilai budaya yang dipegang oleh masyarakat, baik di wilayah perkotaan maupun pedesaan.

Sebagai profesional, guru PJOK harus terus meningkatkan kualitasnya sebagai pengajar dan pendidik, mengingat laju perkembangan cepat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi saat ini. Tantangan yang dihadapi oleh para guru semakin meningkat dalam membentuk siswa menjadi sumber daya manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Selain itu, guru PJOK juga perlu memiliki kompetensi dalam penguasaan teknologi, yang berarti mereka harus terus belajar dan memanfaatkan teknologi secara optimal untuk memfasilitasi serta meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan etika dan profesionalisme guru PJOK era Society 5.0 di SMP membutuhkan kemampuan adaptif dan literasi teknologi yang tinggi. Guru diharapkan dapat merancang media pembelajaran berbasis teknologi dan mengajarkan nilai-nilai karakter seperti empati, toleransi, berpikir kritis, inovatif, dan kreatif. Penguasaan soft skill dan hard skill juga penting, mengingat masih banyak guru PJOK yang meremehkan pembaruan teknologi. Dengan demikian, guru PJOK perlu mendidik siswa sesuai dengan kodrat alam dan zaman, mengajarkan kecerdasan buatan dengan bijak, serta mengembangkan keterampilan yang relevan untuk mendukung pembelajaran di era Society 5.0.

5. Daftar Rujukan

- Amalia, M. (2022). Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar Di Era Society 5.0 Untuk Revolusi Industri 4.0. 1(1), 16.
- Datu, A. R., Tumurang, H. J., & Sumilat, J. M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1959–1965.
- Handayani, R., & Diba, F. (2022). Pelatihan E-Learning Menggunakan Quiziz Sebagai Salah Satu Inovasi dalam Kegiatan Belajar Mengajar di SMP PGRI 3 Larangan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Formosa (JPMF)*, 1(3), 307–324.
- Hasmirati, H., SY, N., Mustapa, M., Dermawan, H., & Hita, I. P. A. D. (2023). Motivation And Interest: Does It Influence PJOK Learning Outcomes In Elementary School Children? *Journal on Research and Review of Educational Innovation*, 1(2), 70–78.
- Ismail, S., Suhana, S., & Hadiana, E. (2020). Kompetensi Guru Zaman Now dalam Menghadapi Tantangan di Era Revolusi Industri 4.0. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 5(2), 198–209.
- Majid, W. (2023). Efektifitas Pembelajaran PJOK Menggunakan Model Pembelajaran PBL (PROBLEM BASED LERNING). *Global Journal Sport*.1(01), 1-13
- Martini, Eneng, K. Edi. D. Dede. S. G. (2022). Competency-Based Citizenship 21st Century Technology in Indonesia Article in. *In International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)* (Issue 8).
- Muhtadin, I., Susilahati, S., & Santoso, G. (2023, November 6). Transformation Work Discipline, Leadership Style, And Employee Performance Based On 21st Century.

- Naafi, Muhammad. I. J. (2022). Efektivitas Modifikasi Dalam Permainan Tradisional Pada Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z. *Jurnal Kesehatan Olahraga*. 1(10).
- Purnama, D. S., & Sutapa, P. (2020). Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Daring Selama Pandemi COVID-19 Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK).
- Purnamasari, A. S., Wijoyo, H., Tinggi Agama Islam Al-Kifayah Riau, S., & Dharmapala Riau, S. (2023). Analisis Efektifitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi Era 5.0. In *Jotika Journal in Education* (Vol. 2, Issue 2).
- Sakiinah, almirah nur. M. A. G., S. (2022). Jurnal revolusi pendidikan di era society 5.0. *Jurnal Pendidikan Transformatif*. 1(2).
- Sapdi, R. M. (2023). Peran Guru dalam Membangun Pendidikan Karakter di Era Society 5.0. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 993–1001.
- Sceisariya, V. M., & Detara Gandes Pawestri, D. (2023). *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga Addie: Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Permainan Bola Voli Info Artikel* (Vol. 4).
- Zebua, F. R. S. (2023). Analisis Tantangan dan Peluang Guru di Era Digital. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 21–28.