



MODEL PEMBELAJARAN DI ERA SOCIETY 5.0



PENULIS :

- Andri Kurniawan
- Zulkifli
- Izzah Muyassaroh
- Joni Wilson Sitopu
- Imam Mashudi
- Nurmawati
- Dwi Putri Hartiningsari
- Jamaludin

MODEL PEMBELAJARAN DI ERA *SOCIETY* 5.0

**Andri Kurniawan
Zulkifli
Izzah Muyassaroh
Joni Wilson Sitopu
Imam Mashudi
Nurmawati
Dwi Putri Hartiningsari
Jamaludin**



PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI

MODEL PEMBELAJARAN DI ERA *SOCIETY* 5.0

Penulis:

Andri Kurniawan
Zulkifli
Izzah Muyassaroh
Joni Wilson Sitopu
Imam Mashudi
Nurmawati
Dwi Putri Hartiningsari
Jamaludin

ISBN: 978-623-8102-71-6

Editor: Ariyanto, M.Pd.

Tri Putri Wahyuni, S.Pd.

Penyunting: Yuliatr Novita, M. Hum.

Desain Sampul dan Tata Letak: Handri Maika Saputra, S.ST

Penerbit: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI

Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022

Redaksi: Jl. Pasir Sebelah No. 30 RT 002 RW 001
Kelurahan Pasie Nan Tigo Kecamatan Koto Tengah
Padang Sumatera Barat

website: www.globaleksekutifteknologi.co.id

email: globaleksekutifteknologi@gmail.com

Cetakan Pertama, 9 Januari 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang
dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk
dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Ta'ala karena atas limpahan rahmat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan “Model Pembelajaran di Era *Society* 5.0”. Di era *society* 5.0, dimana pendidik harus mampu mengembangkan dan mengimplementasikan model dan metode pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan secara efektif, namun harus tetap mengedepankan fungsi dan perannya yang tidak hanya sebagai pengajar, namun sekaligus sebagai pendidik yang profesional. Buku ini berisi tentang model-model pembelajaran yang dapat menunjang Pembelajaran di Era *Society* 5.0 diantaranya model pembelajaran *Blended Learning*, *Experiential Learning*, *Flipped Classroom*, *Problem Based Learning* (PBL), *Inquiry Learning*, *Contextual Teaching and Learning*, *Discovery Learning*, dan *Direct Instruction*.

Kami menyadari, bahan Buku ajar ini masih banyak kekurangan dalam penyusunannya. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan dan kesempurnaan buku ini selanjutnya. Kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian Buku ini. Semoga Buku ini dapat bermanfaat bagi pembacanya.

Penulis, 9 Januari 2023

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
BAB 1 BLENDED LEARNING	1
1.1 <i>Pengertian Pembelajaran Blended Learning</i>	2
1.2 <i>Karakteristik Blended Learning</i>	3
1.3 <i>Manfaat Blended Learning.....</i>	6
DAFTAR PUSTAKA.....	8
BAB 2 EXPERIENTIAL LEARNING.....	13
2.1 <i>Pendahuluan.....</i>	13
2.2 <i>Pengertian Experiential Learning.....</i>	14
2.3 <i>Penerapan Model Experiential Learning</i>	15
2.4 <i>Kelebihan dan Kelemahan Experiential Learning</i>	20
2.5 <i>Simpulan.....</i>	22
DAFTAR PUSTAKA.....	23
BAB 3 FLIPPED CLASSROOM	25
3.1 <i>Pendahuluan.....</i>	25
3.2 <i>Definisi Flipped Classroom.....</i>	28
3.3 <i>Elemen-Elemen Flipped Classroom.....</i>	33
3.4 <i>Langkah-Langkah Model Flipped Classroom</i>	35
3.4 <i>Implementasi Model Flipped Classroom</i>	39
3.5 <i>Keunggulan Model Flipped Classroom.....</i>	43
3.6 <i>Kelemahan dan Tantangan Model Flipped Classroom</i>	48
DAFTAR PUSTAKA.....	51
BAB 4 PROBLEM BASED LEARNING (PBL)	59
4.1 <i>Pendahuluan.....</i>	59
4.2 <i>Model Pembelajaran PBL.....</i>	60
4.3 <i>Konsep Dasar dan Karakteristik PBL.....</i>	61
4.3.1 <i>Konsep dasar Model PBL</i>	61
4.3.2 <i>Karakteristika Model PBL.....</i>	62
4.4 <i>Sintaks dari model pembelajaran PBL</i>	66

DAFTAR PUSTAKA.....	69
BAB 5 INQUIRY LEARNING.....	73
5.1 Pendahuluan.....	73
5.2 Keterampilan Abad Dua Puluh Satu	73
5.3 Pembelajaran Berbasis Inkuiri	79
5.4 Perlunya Pendekatan Pedagogis Berbasis Inkuiri	80
5.5 Strategi Pembelajaran Berbasis Inkuiri.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	84
BAB 6 CONTEXTUAL TEACHING LEARNING.....	85
6.1 Pendahuluan.....	85
6.2 Model Pembelajaran Contextual Teaching dan Learning..	86
6.3 Karakteristik -Karakteristik Contextual Teaching dan learning	87
6.4 Komponen-komponen Contextual teaching dan Learning.....	88
6.4.1 Konstruktivisme.....	88
6.4.2 <i>Inquiry</i> (Penemuan)	89
6.4.4 <i>Learning Community</i> (Komunitas Belajar).....	90
6.4.5 <i>Modelling</i> (Pemodelan)	90
6.5 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Contextual Teaching dan Learning.....	91
6.5.1 Kelebihan Contextual Teaching and Learning (CTL)	91
6.5.2 Kelemahan Cotextual Teaching and Learning (CTL) ..	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
BAB 7 DISCOVERY LEARNING.....	95
7.1 Pengertian.....	95
7.2 Tujuan Discovery Learning	96
7.3 Karakteristik Discovery Learning	96
7.4 Tahapan Discovery Learning.....	97
7.5 Aplikasi Teknologi dalam Discovery Learning	99
7.6 Tantangan Penerapan Dicoverry Learning pada Era <i>Society</i> 5.0	104
DAFTAR PUSTAKA.....	105

BAB 8 DIRECT INSTRUCTION	107
<i>8.1 Pendahuluan.....</i>	<i>107</i>
<i>8.2 Konsep Model Pembelajaran Model Direct Instruction</i>	<i>108</i>
<i>8.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Direct Instruction</i>	<i>111</i>
<i>8.4 Implementasi Model Direct Instruction.....</i>	<i>114</i>
DAFTAR PUSTAKA.....	117
BIODATA PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan siklus <i>Experiential Learning</i>	17
Gambar 2.2 Inovasi siklus Model <i>Experiential Learning</i>	18
Gambar 3.1. Perbedaan Kelas Tradisional dan <i>Flipped Classroom</i>	30
Gambar 3.2. Elemen-elemen <i>Flipped Classroom</i>	33
Gambar 3.3. Tahapan <i>Flipped Classroom</i>	36
Gambar 3.4. Taksonomi Bloom pada Model <i>Flipped Classroom</i>	38
Gambar 5.1 Keterampilan Abad Dua Puluh Satu dan Peta Jalan Pendidikan Global	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 inovasi dan pengembangan model <i>Experiential Learning</i>	18
Tabel 2.2. Tentang Kelemahan dan Kekurangan Model <i>Experiential Learning</i>	20
Tabel 3.1. Perbedaan kelas tradisional dan <i>Flipped Classroom</i>	31
Tabel 4.1 Sintaks dari model pembelajaran PBL	66
Tabel 4.2 Kegiatan Inti PBL	67
Tabel 5.1: Rumus Tiga keterampilan Pembelajaran dan Inovasi	76
Tabel 5.2 Tabel Komponen literasi Digital	78
Tabel. 7.1 Contoh Tahapan Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dalam Web	99
Tabel 8.1 Sintaks Model <i>Direct Instruction</i>	110

BAB 7

DISCOVERY LEARNING

Oleh Dwi Putri Hartiningsari

7.1 Pengertian

Model pembelajaran merupakan rangkaian proses kegiatan pembelajaran untuk mengimplementasikan rencana yang disusun oleh guru. Saat ini pembelajaran berpusat pada aktivitas siswa. Dalam memahami materi yang disampaikan guru, siswa secara bertahap mampu mengklasifikasi, menciptakan asumsi, menjabarkan materi yang dipelajari, menemukan pola, dan menyimpulkan (Wirta, 2021). *Discovery learning* menekankan pada pengalaman langsung siswa dan lebih mengutamakan proses dari pada hasil belajar (Syah, 2017). Selanjutnya, Daryanto dan Karim (2017) menyatakan bahwa dalam *discovery learning*, guru melaksanakan model pembelajaran dengan cara mengatur proses belajar sehingga siswa mendapatkan pengetahuan yang belum pernah didapatkan dan belum dijelaskan oleh guru dengan menemukan materi secara mandiri dengan tahapan tertentu. Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* dalam merupakan pembelajaran yang memberikan ruang kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman dalam belajar dengan melakukan tahapan proses untuk meraih pemahaman dengan mencari pengetahuan, menemukan pola sampai pada kesimpulan.

Discovery learning pada era *society* 5.0 menggabungkan tahapan model pembelajaran tersebut dengan teknologi sehingga inovasi dalam pengaplikasian model pembelajaran ini nantinya dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan

dicapai tanpa mengabaikan peran guru dan siswa dalam menyelesaikan proses pembelajaran tersebut.

7.2 Tujuan *Discovery Learning*

Menurut Bell, tujuan dari *Discovery Learning* adalah sebagai berikut.

- a. Ketika model pembelajaran ini diterapkan, kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif dan keterlibatan mereka dalam mengikuti kegiatan ini meningkat..
- b. Siswa dapat menemukan pola dalam situasi konkret dan abstrak. Selain itu, siswa belajar untuk memprediksi informasi dari sumber lain yang diberikan.
- c. Siswa mendapatkan kesempatan menetapkan metodologi tanya jawab yang jelas dan menerapkan jawaban untuk memperoleh informasi untuk digunakan dalam proses menemukan jawaban yang berkaitan dengan materi.
- d. Siswa menemukan cara yang tepat untuk berkolaborasi, berbagi informasi, mendengarkan, dan menerapkan ide satu sama lain.
- e. Keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh siswa melalui penemuan lebih mudah dipahami karena melalui proses menemukan pola yang sesuai dengan materi.
- f. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar dapat dengan mudah ditransfer ke kegiatan baru dan diterapkan pada situasi belajar yang berbeda (Hosnan, 2014).

7.3 Karakteristik *Discovery Learning*

Menurut Abidin (2013) dalam (Budiana *et al.*, 2022) menjabarkan Karakteristik *discovery learning* sebagai berikut.

1. Adanya integrasi antara mata pelajaran dan sumber belajar dengan menekankan pada proses belajar.
2. Siswa terlibat aktif pada tahapan-tahapan yang dilakukan dari awal sampai akhir.

3. Menghubungkan pembelajaran dengan konteks kehidupan siswa.
4. Pembelajaran dalam bentuk komunitas belajar yang kolaboratif dan kooperatif.
5. Guru dan siswa terlibat dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, Hosnan (2014) menjabarkan karakteristik model pembelajaran ini, yaitu:

1. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan.
2. Siswa sebagai pusat pembelajaran.
3. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya.

7.4 Tahapan *Discovery Learning*

Tahapan *Discovery Learning* menurut Muslihah (2014) dalam Budiana *et al.* (2022) yaitu:

1. *Stimulation* (Pemberian rangsangan)
Guru memberikan suatu topik kepada siswa. Dapat juga siswa mendapatkan permasalahan dari buku teks dan sumber-sumber lainnya.
2. *Problem Statement* (pernyataan/identifikasi masalah)
siswa mempunyai kesempatan untuk mengidentifikasi masalah. Selanjutnya menentukan rumusan masalah. Rumusan masalah yang paling menarik dan aktual menjadi prioritas untuk dipecahkan. Guru memberi arahan pada siswa untuk mencari jawaban sementara atau hipotesis dari rumusan masalah yang dirumuskan sebelumnya.
3. *Data collection* (pengumpulan data)
Melalui kegiatan pengumpulan data, siswa mendapat kesempatan untuk membuktikan rumusan masalah tersebut.

Dengan cara ini siswa mendapatkan banyak informasi yang relevan dengan cara membaca buku, mengamati obyek, melakukan wawancara, melakukan uji coba sendiri, dan kegiatan lainnya.

4. *Data Processing* (Pengolahan data)

Dalam pengolahan data, siswa mengolah, mengklarifikasi, mentabulasikan, serta menghitung informasi yang diperoleh dengan menggunakan analisis statistik deskriptif maupun analisis statistik inferensial.

5. *Verification* (pembuktian)

Data yang telah diolah dan ditafsirkan kemudian memeriksa hipotesis yang dirumuskan. Langkah ini sebagai pembuktian bahwa hipotesis tersebut terjawab atau tidak.

6. *Generalization* (menarik kesimpulan)

Siswa mendapatkan bimbingan dari guru untuk membuat kesimpulan berdasarkan pembuktian yang dilakukan pada langkah sebelumnya.

Sejalan dengan pendapat di atas, Hartiningsari (2022) menjelaskan bahwa kegiatan belajar pada *discovery learning* dimulai dengan pemberian stimulasi, sehingga siswa mampu mengidentifikasi masalah apa yang akan mereka pecahkan. Kemudian dilanjutkan dengan tahap menemukan masalah dan membuat rumusan masalah sebagai acuan untuk menemukan jawaban. Untuk menemukan jawaban atas masalah tersebut, diperlukan sumber-sumber yang relevan agar siswa dapat menganalisis dan mengolah informasi yang diperoleh. Hasil pengumpulan dan pengolahan data diarahkan kepada siswa sebagai bagian dari pembuktian rumusan masalah. Pada tahap akhir pembuktian, siswa dapat menarik kesimpulan.

7.5 Aplikasi Teknologi dalam *Discovery Learning*

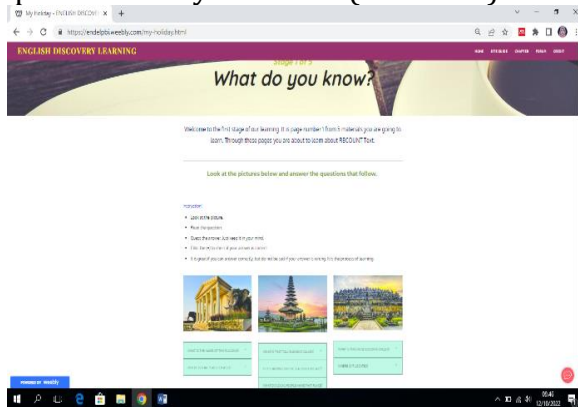
Pembelajaran di *Era Society* 5.0 memanfaatkan teknologi sebagai solusi untuk lebih meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Kolaborasi antara guru, siswa dan teknologi menjadi komponen penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna.

Dalam *discovery learning*, teknologi dapat diaplikasikan dalam bentuk media pembelajaran dan bahan ajar. Salah satu penggunaan teknologi dalam *discovery learning* adalah penggunaan *website*. Dengan *website*, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan mengkreasi gambar bergerak, animasi, video, suara, dan kombinasi antara semua elemen tersebut. Namun, semua tahapan yang dilakukan dikombinasikan dengan kegiatan diskusi oleh siswa dan guru untuk mengarahkan setiap tahapan yang dilakukan oleh siswa. Contoh web dengan tahapan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan *discovery learning* sebagai berikut.

Tabel. 7.1 Contoh Tahapan Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Web

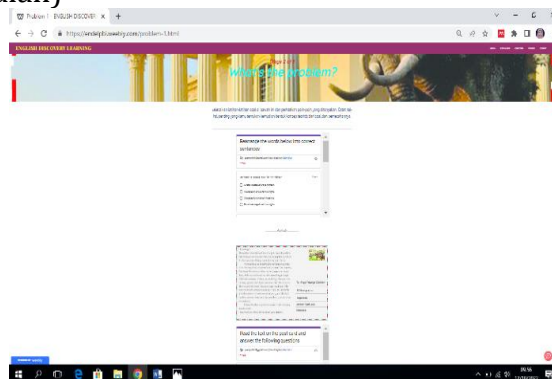
Menu/ Tahapan	Kegiatan
Site Guide	Berisi penjelasan bagian-bagian dari web dan petunjuk penggunaannya. Pada bagian ini juga membimbing pengguna untuk mengeksplorasi konten dan fasilitas yang digunakan.
Chapter	Materi pembelajaran yang dikerjakan oleh siswa sesuai tahapan <i>discovery learning</i> . Tahapan tersebut yaitu <i>What do you know?</i> (Stimulasi), <i>What's the problem?</i> (Identifikasi masalah), <i>Let's explore'</i> (Pengumpulan Data dan pengolahan data), <i>Let's conclude'</i> (Membuat Kesimpulan).

Tahap 1. What do you know? (Stimulasi)



Dalam tahap ini, untuk menstimulasi siswa, maka disiapkan beberapa pilihan gambar dan menjawab pertanyaan yang ada pada masing-masing gambar agar siswa dapat memilih dan menyesuaikan pengetahuan dasar yang mereka punya.

Tahap 2. What's the problem? (Identifikasi masalah)

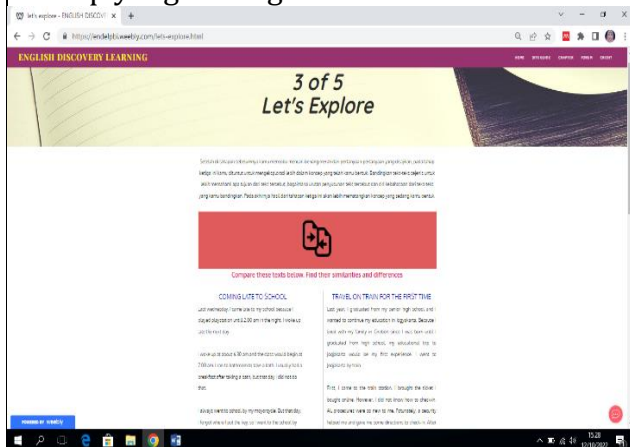


Pada tahap ini berisi latihan-latihan soal dan perhatikan poin-poin yang ditanyakan. Siswa harus mencatat hal-hal penting yang ditemukan kemudian bentuk konsep teoritis dari soal dan pemecahannya.

Tahap 3: *Let's explore'*

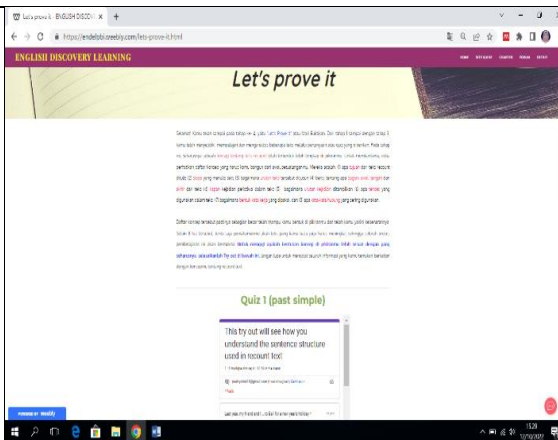
(Pengumpulan Data dan pengolahan data)

tahap ketiga ini siswa diminta untuk mengeksplorasi lebih dalam konsep yang telah mereka bentuk. Kemudian membandingkan dengan teks-teks sejenis untuk lebih memahami apa tujuan dari teks tersebut, bagaimana urutan penyusunan teks tersebut dan ciri kebahasaan dari teks-teks yang dibandingkan. Pada akhirnya hasil dari tahapan ketiga ini akan lebih mematangkan konsep yang sedang siswa temukan.



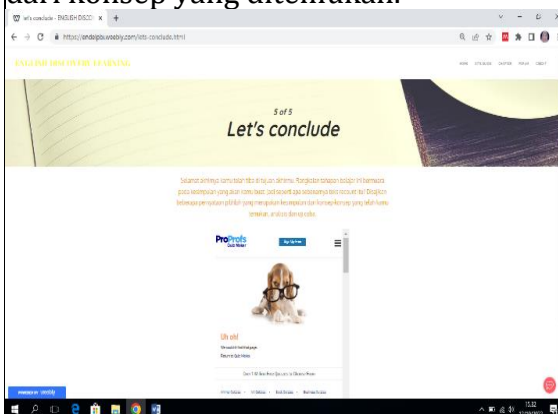
Tahap 4: *Let's prove it'* (Pembuktian)

Pada tahap ini, siswa telah menemukan sebuah konsep. Siswa mengecek kembali catatan yang telah mereka temukan pada tahap sebelumnya yaitu tujuan, siapa urutan teks tersebut disusun, isi bagian awal, tengah dan akhir dari teks apa tenses yang digunakan dalam teks, bentuk kata kerja yang dipakai, dan kata-kata hubung yang sering digunakan.



Tahap 5: 'Let's conclude' (Membuat Kesimpulan).

Tahap ini adalah muara dari tahapan belajar yang telah dilakukan sebelumnya berupa kesimpulan dari konsep yang ditemukan.



Forum

Pada menu ini, guru dan siswa dapat berinteraksi. Siswa yang kesulitan dengan selama proses pembelajaran dapat menanyakan kepada guru.

Diadaptasi dari Hartiningsari *et al.*, (2019)

Tahapan *discovery learning* dapat pula diaplikasikan untuk pembelajaran *listening* dimana audio sebagai materi pembelajaran. Kegiatan dibagi menjadi 3 tahapan inti yang disatukan dalam satu aplikasi. Pertama, guru memberikan stimulus dengan menayangkan video pendek yang berkaitan dengan materi. Kemudian dilanjutkan dengan memperdengarkan materi *listening*. Materi tersebut dapat diulang agar siswa bisa menemukan konsep materi. Dari hasil catatan selama mendengarkan, siswa berdiskusi dan saling memberi masukan dengan teman sehingga informasi yang didapat lebih lengkap. Ketiga, dari catatan tersebut, siswa menyusun kembali menjadi sebuah teks. Susunan informasi yang didapat lebih terstruktur sesuai pemahaman siswa. (Hidayat and Hartiningsari, 2022)

Selain penggunaan *website*, penerapan teknologi pada proses pembelajaran juga digunakan pada pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang menggabungkan aplikasi Augmented Reality (AR) dengan tahapan *discovery learning*. Pembelajaran diawali dengan guru mengajukan pertanyaan untuk mendorong peserta didik berpikir dan mengeksplorasi. Kemudian, guru memberikan kesempatan untuk melakukan identifikasi permasalahan yang akan mendorong dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk melakukan uji coba secara mandiri dengan menerapkan penggunaan multimedia AR dengan bantuan *smartphone*. Peserta didik melakukan praktik secara langsung dengan memvisualisasikan jaring-jaring kubus di kehidupan nyata. Siswa dapat menyentuh dan menggenggam jaring-jaring kubus secara nyata. Kemudian, peserta didik mengolah informasi tersebut dengan cara mencoba dan mendapatkan semua kemungkinan jaring-jaring kubus. Di akhir kegiatan, siswa dapat menarik kesimpulan dengan membuka sisi-sisi kubus untuk menemukan jaring-jaring. (Damayanti and Sulisworo, 2022)

7.6 Tantangan Penerapan *Discovery Learning* pada Era *Society 5.0*

Merubah budaya belajar tentunya bukanlah hal yang mudah, namun perubahan dinamika dalam perkembangan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran menjadi realita yang tidak dapat dihindari.

Menurut Purbo (1996) dalam Darmawan (2014) menyatakan permasalahan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, guru harus transparan dalam hal, yaitu:

- a. alokasi waktu yang digunakan untuk menyelesaikan materi dan tugas yang diberikan;
- b. keterampilan dalam menggunakan teknologi harus dimiliki oleh siswa;
- c. fasilitas dan peralatan penunjang harus tersedia.

Selain itu, guru bukan hanya menjadikan teknologi sebagai pusat kegiatan siswa, namun guru tetap berperan aktif dalam pembelajaran dengan cara:

- a. memberikan respon dari informasi yang disampaikan siswa;
- b. mempersiapkan referensi;
- c. membimbing siswa dalam diskusi;
- d. memberikan umpan balik kepada siswa;
- e. mendorong siswa untuk berperan aktif dalam diskusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiana, I. *et al.* 2022. Strategi Pembelajaran. in Badrih, M. (ed.). Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Damayanti, T.D. and Sulisworo, D. 2022. Pengembangan LKPD Augmented Reality dengan model Discovery Learning sebagai media pembelajaran interaktif, *AKSIOMA:Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(1), pp. 40–55. doi:DOI: <https://doi.org/10.26877/aks.v13i1.9088>.
- Darmawan, D. 2014. *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto and Karim, S. 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hartiningsari, D. *et al.* 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Discovery Berbasis Blog Untuk Mata Kuliah Bahasa Inggris. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(2), pp. 237–247. doi:10.33578/pjr.v3i2.6845.
- Hartiningsari, D.P. 2022. Strategi Pembelajaran Penemuan', in Ariyanto (ed.) *Strategi Pembelajaran*. 1st edn. Padang, pp. 76–86.
- Hidayat, M.F. and Hartiningsari, D.P. 2022. Developing Divisite (Discovery Listening Website) To Facilitate Students' Learning In Listening Subject. *PAJAR*, 6(1), pp. 1–11. doi:<http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8458>.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. 2nd edn. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muslihah, E. 2014. *Metode dan Strategi Pembelajaran*. Ciputat: Haja Mandiri.
- Syah, M. 2017. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wirta, I.K. 2021. *Pembelajaran dan Asesmen abad 21 Strategi Mewujudkan Generasi Indonesia Emas*. 1st edn. Edited by N. Wahid. Banyumas: Wawasan Ilmu.