

Pergeseran Pendidikan di Era Disrupsi (Study Kasus Tentang Rumah Belajar)

Muhammad Budiman

Manajemen Pendidikan Islam

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

E-mail: muhammadbudiman787@gmail.com

Abstrak

Tantangan terbaru dalam menghadapi arus era disrupsi menuntut setiap orang untuk melakukan inovasi dalam segala hal. Lahirnya generasi milenial yang banyak didominasi anak-anak SMP dan SMA yang begitu akrab dengan Gadget cukup mendapatkan respon positif dari dunia pendidikan, munculnya tren baru dalam proses pembelajaran hingga muncul kelas-kelas online jarak jauh yang didukung dengan jaringan internet. Memaksa tenaga pendidik harus melakukan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar penyampaian materi terkesan tidak monoton. seiring dengan kemajuan teknologi yang terus bergerak secara masif tentu membawa dampak yang negatif karna terpisahnya pembelajaran dari ruang kelas sehingga berdampak dengan hilangnya nilai humanisme, kebudayaan dan sosial rilegius pada diri peserta didik. Dampak positif dari era ini juga memunculkan nilai kreatifitas dan daya saing yang begitu tinggi, munculnya bimbingan belajar yang berbasis online (daring) seperti Rumah Belajar ataupun yang lainnya menjadi jawaban dan tanggapan yang positif dalam menyesuaikan dengan zaman. jika pada jaman dahulu pendidikan terpusat pada guru di era disrupsi ini proses pembelajaran berubah menjadi terpusat pada peserta didik. Untuk itu gurupun dituntut untuk tetap memperhatikan nilai humanisme dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak tercerabut dari akarnya.

Kata Kunci: *Bimbingan Belajar, Disrupsi, Rumah Belajar*

Pendahuluan

Revolusi industri ke 4 menjadi pembuka lahirnya anak haram, yang menggiring perubahan diberbagai sektor kehidupan. Badai perubahan itupun kental sekali terlihat utamanya dalam perubahan ekonomi secara masal, perusahaan sedang mengambil alih negara, pembisnis menjadi menjadi lebih berkuasa dari pada politisi, dan kepentingan komersial menjadi yang paling berkuasa. Adanya ketidakpastian dan perubahan yang sangat cepat memunculkan perubahan-perubahan sikap pada individu, kelompok masyarakat, organisasi maupun pada dunia industri. Budaya komsumerisme menjadi modal dalam perdagangan bebas. Banyak mall-mall kota besar yang mulai tutup. Brand raksasa seperti Nokia dan Siemen yang dulu sempat merajai pasar di era 80-2010 kini redup bahkan hilang entah kemana. Kantor pos dan media-media cetak yang dulu menjadi alat komunikasi penghubung kini harus berupaya menjaga eksistensinya di tengah pertarungan alat komunikasi yang cepat, efisien, dan murah seperti whatshaap, email, facebook dll. Kecanggihan yang kian menggurita sungguh patut diwaspadai mengingat semakin hilangnya profesi-profesi dalam bidang tertentu yang telah dialihkan dengan kecanggihan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa era distructive merupakan ancaman besar bagi konsumen yang telah mapan dan terbiasa dengan produk yang sudah ada/lama.

Era milenium memaksa semua orang untuk berinovasi dalam rangka mempertahankan keberadaannya. Tanpa terkecuali dalam hal pendidikan, lahirnya generasi milenial yang sejak lahir

sudah melek teknologi menjadi pelengkap tantangan baru dunia pendidikan dalam menghadapi perubahan zaman. Dunia baru ini mampu menggeser paradigma lama yang sudah mapan. Kemajuan pada hakekatnya merupakan hasil dari kinerja manusia, yang berawal dari tradisional hingga masuk ke dunia yang serba otomatis digital. Dalam bidang pendidikan misalnya jika masa lalu pendidikan dimaksudkan untuk mendidik agar terjadinya perubahan akhlak yang baik sebagai investasi karakter manusia, namun, saat ini tampaknya hal itu mulai bergeser pada pendidikan yang berorientasi pada peningkatan kecerdasan dan prestasi daya saing. Adanya kemajuan teknologi seperti memberikan tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan maka dunia pendidikan perlu melakukan inovasi dan pengembangan metode pembelajaran dan pendekatan dalam proses pembelajaran.

Pengaruh disrupsi dalam dunia pendidikan, diawali dengan kemunculan berbagai platform yang mampu memberi segudang kemudahan dalam akses keilmuan. Google mampu menggeser peran perpustakaan konvensional hingga banyak yang berburu referensi dengan beralih pada *Digital library*. Maraknya *home schooling* sebagai alternatif bagi peserta didik dan perguruan tinggi yang juga mulai menerapkan kuliah jarak jauh dengan menggunakan media online sebagai salah satu media untuk pembelajaran di samping modul maupun media non cetak seperti video.

Dari uraian di atas akan diulas bagaimana tantangan pendidikan dalam menghadapi era disrupsi, apakah mampu survive atau sebaliknya di tengah-tengah gempuran teknologi yang semakin masif. Masalah terbesar yang menjadi fokus pembahasan adalah revolusi industri yang mampu mengubah tatanan di setiap lini kehidupan. Beralih fungsinya teknologi praktis yang kemudian digantikannya dengan teknologi otomatis yang memudahkan manusia dalam segala hal. *Online desing learning* kemudian muncul sebagai jawaban dalam dunia pendidikan. Adapun yang akan menjadi fokus pembahasan adalah bagaimana tantangan dan trend baru dunia pendidikan dalam menghadapi era disrupsi dan apa saja dampaknya.

Tantangan Pendidikan di Era Disrupsi

Teori disruption pertama kali dikenalkan oleh Christensen. Disruption menggantikan “pasar lama” industri dan teknologi untuk menghasilkan kebaruan yang lebih efisien dan menyeluruh. Ia bersifat destruktif dan creative. Disrupsi tampil sangat masif dan diluar kebiasaan tidak hanya menyasar sekor industri kecil tapi perusahaan besar pun tak luput dari ancaman era ini. Keterbukaan dan kecanggihan menjadi kata kunci bagi para pemimpin untuk terus mentransformasi dan meningkatkan kualitas produksi agar tetap mampu bersaing dimasa yang akan datang. Fenomena baru yang disebut disrupsi, yang merupakan bagian dari globalisasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), disrupsi didefinisikan hal tercabut dari akarnya.

Selaras dengan pengertian di atas Dr. Imam Machali, ketika menjadi narasumber Stadium General yang digelar pada hari Selasa (20/8) di Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta menyampaikan bahwa revolusi industri 4.0 adalah istilah trend terkini yang menggambarkan kecanggihan sistem teknologi, komputerisasi, internet, cyber yang digunakan di segala bidang (kecerdasan buatan). Dampak *artificial intelligence* ini adalah sejumlah pekerjaan hilang tergantikan produk-produk kecerdasan buatan, sejumlah profesi mapan akan hilang, bermunculan keterampilan-keterampilan baru yang dibutuhkan modal penting di abad *artificial technology*. Tantangan dampak revolusi industri 4.0 yakni hilangnya sekitar 1 – 1,5 miliar pekerjaan tahun 2015-2025 digantikan oleh mesin otomatis, dan diperkirakan, 65% murid sekolah dasar di dunia akan bekerja pada pekerjaan yang belum pernah ada di hari ini.

Jika diartikan dalam kehidupan sehari-hari, disrupsi adalah sedang terjadi perubahan fundamental atau mendasar, yaitu evolusi teknologi yang menyasar sebuah celah kehidupan

manusia. Tidak hanya menyasar pada pasar modal seperti perusahaan pendidikan pun juga terdampak imbas dari “anak haram” ini. Era ini telah memunculkan inovasi teknologi di semua sektor karena dipicu temuan baru di berbagai bidang seperti *quantum computing*, teknologi nano, mobil otonom, robotik, bioteknologi, *Internet of Things*, dan *Artificial Intelligence* yang sudah menjadi bagian beberapa masyarakat kekinian. Perkembangan yang luar biasa tersebut pastilah membawa dampak. Seperti yang pernah diucapkan oleh Erik Brynjolfsson bahwa *Technology has always been destroying jobs, and it has always been creating jobs*. Teknologi membuat banyak orang kehilangan pekerjaannya, namun pada waktu yang bersamaan pula muncul banyak peluang kerja baru di depan mata. Pada era ini dunia akan mengalami percepatan-percepatan dan cenderung sulit dikontrol, semakin transparan, terasa sempit, dan seakan tanpa batas. Hubungan komunikasi, informasi, dan transportasi satu sama lain menjadi dekat sebagai akibat dari revolusi dan hasil pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam halnya sistem pendidikan kegiatan belajar mengajar tentu akan mengalami perubahan, ruang kelas yang tidak lagi monoton dengan lingkungan yang menjenuhkan, akan lebih efektif, efisien dan penuh inovasi. Guru/dosen/tenaga pendidik tidak lagi berkompetisi antar individu satu dan individu lainnya melainkan dengan robot-robot yang sudah diprogram lebih kuat hafalannya, lebih cepat gerakannya dan tentu tidak mengenal lelah dalam menjalankan tugas dan kewajibannya.

Rentetan panjang yang menjadi tantangan dalam dunia pendidikan konvensional ialah munculnya MOOCs (Massive Open Online Courses) yang menawarkan beberapa daya tarik tersendiri dengan segala kemudahan yang diberikan. Lembaga kursus online besar tersebut mempunyai empat fitur utama, tidak adanya persyaratan khusus secara resmi, peserta yang mengikuti bebas dari zona, materi disampaikan sepenuhnya secara online dan kursus ini dirancang untuk ribuan pengguna.

Di Indonesia, kemunculan era disrupsi diawali banyaknya startup-startup baru yang terus tumbuh dengan sangat gemuk, seperti Bukalapak, Tokopedia, Gojek, dan masih banyak lainnya yang lahir sebagai marketplace alternatif yang memudahkan konsumen maupun produsen dalam bertransaksi. Titik awal ini kemudian berkembang dan merambah pada sektor pendidikan yang memunculkan era baru dalam proses pembelajarannya. Belajar yang biasanya terfokus pada satu titik ruang dan waktu yang telah diatur, kini dilakukan dengan lebih fleksibel sehingga pada era millennial ini batas wilayah administrasi, sosial budaya semakin tipis.

Perkembangan dunia teknologi dan informasi telah membentuk keadaan tersendiri melalui media sosial (medsos). Medsos telah memberikan kebebasan semua individu untuk berbicara dengan menggunakan akun pribadinya. Media sosial menjadi dunia kebebasan tanpa batas, tanpa nilai bahkan norma. Kondisi ini memberikan ruang bagi pelajar untuk mencela keadaan guru jika mereka tidak menyukainya. Tidak jarang siswa menyampaikan ketidakpuasan dan atau ketidaksukaan kepada guru melalui akun medos. Celaan kepada guru menjadi kekhawatiran tersendiri pada lingkungan sekolah. Hal tersebut, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam bentuk sindiran melalui medsos, telah menjadi sesuatu yang dapat merusak ketentraman suasana pembelajaran di kelas. Pada keadaan tersebut lingkungan sekolah seakan tersandera oleh kebebasan medsos.

Selain hal-hal yang mengkhawatirkan berupa celaan dan obrolan yang cenderung negatif, teknologi juga membawa dampak yang positif dengan adanya inovasi yaitu adanya kursus-kursus online yang dapat dimanfaatkan oleh siswa di luar sekolah tanpa tatap muka. Pelayanan terhadap kemudahan belajar dengan sistem online menjadi sebuah fenomena sekaligus tantangan baru dengan munculnya pelaku-pelaku bisnis yang menawarkan kemudahan pembelajaran dengan

menggunakan cara online. Suasana belajar yang ada mengurangi kedekatan humanis guru dan siswa karena tergantikan dengan media komunikasi pengganti tatap muka. Ketika era ini harus berjalan dan tidak bisa lagi ditolak, lembaga pendidikan harus cepat tanggap dalam merespon dan merubah pola pengajaran dengan menekankan nilai-nilai etika, budaya, religi, karakter, pengalaman serta empati sosial. Penanaman nilai-nilai tersebut diharapkan dapat mengontrol diri peserta didik untuk bijak bersosial (bermedia sosial). Hal ini bertujuan agar esensi pendidikan sebagai pembentukan manusia seutuhnya tidak terganggu oleh kemajuan teknologi. Disruptif dalam dunia pendidikan terjadi karena perubahan cara mengajar yang telah berubah dari terpusat pada dosen/ guru/ pendidik menjadi berpusat pada siswa/peserta didik.

Tren Pendidikan di Era Disrupsi

Pengembangan media telekomunikasi berupa satelit sebagai media penghubung saat ini sepertinya cukup mendapat respon yang positif dari dunia pendidikan. Di awal-awal masa orde baru banyak bermunculan lembaga pendidikan mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi, negeri maupun swasta, berlatarbelakang agama maupun umum, namun masih terpinggirkan. Hal ini dikarenakan masih adanya dikotomi tegas antara ilmu umum dengan ilmu agama. Pada era ini pendidikan yang berjalan masih menggunakan modul cetak dan pembelajaran cenderung terpusat pada tenaga pendidik. Kemudian berlanjut pada era 1970an sampai dengan sekarang modernisasi keilmuan sudah terasa, misalnya perubahan IAIN menjadi UIN dan dalam perkembangan selanjutnya bermunculan sekolah sekolah Islam terpadu, sekolah unggulan, pesantren modern sampai pada *boarding school* yang mengusung konektivitas dengan mengintegrasikan ilmu agama. Masuk pada era digitalisasi tren kelas online atau pendidikan jarak jauh seperti yang diungkapkan Ara Hidayat dan Imam Machali, pendidikan yang terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lainnya. Pendidikan jarak jauh bisa diterapkan pada semua jenjang, jalur dan jenis pendidikan.

Disrupsi membawa pengaruh terhadap pola kebutuhan masyarakat termasuk juga dalam bidang pendidikan. Berkembangnya dunia digital membawa perubahan terhadap cara belajar siswa dengan optimalisasi penggunaan perpustakaan digital dalam memenuhi kebutuhan atas keingintahuannya terhadap materi ajar. Seiring berkembangnya teknologi digital di Indonesia dengan menyadari kebutuhan siswa yang berada pada kebijakan kurikulum yang menghendaki penggunaan jam belajar sistem *fullday school*, kehadiran digital learning menjadi media alternative untuk menjangkau siswa tanpa melanggar sistem. Hal inilah yang melatarbelakangi munculnya sekolah berbasis digital yang ada di Indonesia sebagai produk nilai jual yang diharapkan mampu menggeser paradigma lama tentang konservatisme pendidikan dan beralih pada pendidikan digital yaitu berkembangnya startup pendidikan. Startup pendidikan lebih banyak berupa bimbingan belajar secara online dengan menghadirkan guru secara virtual dalam bentuk video seperti yang dilakukan oleh Quipper Video, Rumah Belajar dan Ruang Guru. Pesatnya pertumbuhan warga Indonesia tentunya menjadi ladang basah bagi para penggiat startup pendidikan, ditambah hampir 70% siswa melek teknologi khususnya smartphone, baik sebagai alat komunikasi, hiburan dan belajar. Media *Home Scoohling* turut serta memberikan suasana baru bagi dunia pendidikan, seperti aplikasi Kelase yang digagas Brimy Laksmna dan Winastwan Gora.

Pengajaran online (*daring*) itu memiliki daya jangkauan yang luas, melewati batas-batas fisik dan negara. Sudah banyak perguruan negeri maupun swasta terkemuka di dunia yang memberikan kuliah dengan memanfaatkan teknologi internet tersebut. Inilah perubahan yang sangat mendasar pada dunia Pendidikan, dan tidak menutup kemungkinan di masa depan, siswa/mahasiswa bisa

menentukan kurikulumnya tersendiri sesuai pengembangan bakat minat. MOOCs inilah yang mengawali dan melahirkan disrupsi yang dampaknya saat ini belum dirasakan sepenuhnya, namun mulai berkembang pesat.

Secara garis besar, Kasali telah menjelaskan dengan detail bahwa universitas kelak akan menjadi sasaran disrupsi untuk merespon tuntutan global dan dunia digital. Kelak akan ada *entrant* yang mendisrupsi diri, lalu memimpin perubahan mendasar.

Ada beberapa gelombang disruptif dalam pendidikan meliputi: a) Aplikasi-aplikasi pendidikan yang mobile dan responsive; b) Kurikulum yang lebih bersifat personal dan “tailor made”, c) Layanan konten tanpa batas, d) Platform pendidikan kolaboratif, dan e) Kursus-kursus dan materi-materi gratis secara online.

Dengan berbagai kemunculan teknologi yang dapat memudahkan siswa dalam berinteraksi dengan dunia maya, pemerintah melalui Kemendikbud menyambut baik dengan memunculkan Rumah Belajar sebagai media Bimbel secara online (daring), aplikasi yang mulanya dirintis sejak tahun 2008 yang awal mula masih menggunakan CD sebagai media pengemas materi, namun seiring kuatnya arus digitalisasi Kemendikbud kemudian melaunching di tahun 2011 dengan sistem online.

Rumah Belajar

Rumah belajar merupakan aplikasi yang didirikan oleh Kemendikbud yang berfokus pada layanan pendidikan, yang saat ini telah digunakan lebih dari 5 juta pengguna dan 2 juta lebih tenaga pendidik yang ikut bergabung. Aplikasi yang mengusung jargon “Belajar Di mana Saja, Kapan Saja dan Dengan Siapa Saja” menghadirkan berbagai fitur utama seperti Sumber Belajar, Bank Soal, Buku Sekolah Elektronik, Laboratorium Maya, Peta Budaya, Wahana Jelajah Angkasa, Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan dan Kelas Maya.

Aplikasi ini dapat diakses secara gratis oleh siapapun mulai dari PAUD sampai SMA/SMK baik secara online maupun offline. Adapun hal pokok yang menjadi tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kemampuan guru agar supaya lebih dekat dengan dunia digital sehingga proses pembelajaran tidak terkesan kaku, selanjutnya aplikasi ini juga memberikan kemudahan berupa materi yang lebih luas karna disuplay langsung kemendikbud, sehingga bahan meteri yang ada sesuai dengan pelajaran yang ada disekolah. Untuk materi bahan ajar rumah belajar tidak hanya menyediakan materi dalam format yang monoton, tapi materi yang disuguhkan dan dikemas lebih interaktif dengan bantuan video, gambar dan animasi lainnya.

Disrupsi merevolusi berbagai lini kehidupan, terutama pada aspek tertentu, yaitu:

1. Teknologi Informasi: menghubungkan semua orang, baik yang membutuhkan (*demand side*) maupun yang menawarkan (*supply side*).
2. *Added value*: dilakukan dengan upaya-upaya serius untuk memberikan *value* yang lebih besar bagi konsumen dan penyedia jasa melalui ekonomi biaya rendah, hadirnya jasa atau produk dengan harga yang relatif lebih menarik.
3. Ekonomi berbagi (*sharing economy*): inovasi tidak hanya hadir pada produk, melainkan pada model bisnis, yaitu ekonomi gotong royong, *sharing resources*, atau terkadang disebut ekonomi kolaborasi.
4. Teknologi statistik: menggunakan *big data analytics*, yaitu statistik *big data* bukan *time series* lagi, melainkan beralih ke *real time* sehingga pasokan dapat dikerahkan saat permintaan bergerak. Ini membuat biaya mencari dan biaya transaksi yang menjadi beban pelanggan dapat turun.

Kejadian-kejadian yang terjadi tersebut membuat pemerintah sadar akan pentingnya pengaplikasian teknologi informasi ke dalam berbagai sektor khususnya dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang diusung seperti Rumah Belajar pun merupakan cerminan hadirnya pemerintah dalam proses perkembangan zaman yang serba canggih saat ini.

Dampak Disrupsi di Bidang Pendidikan

Teknologi digital bermanfaat terhadap perubahan perilaku manusia termasuk pendidikan dan peserta didik dalam mencari, mengumpulkan, mendokumentasikan, mengelola dan mentransfer kembali bahan ajar sesuai kebutuhan. Meramu bahan ajar dalam proses pembelajaran dengan teknologi digital dapat lebih menarik serta memberikan motivasi belajar, seperti gambar, audio, video dan animasi, yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku belajar berkembang lebih baik. Nur Maflikhah memberikan beberapa dimensi tentang kemanfaatan teknologi informasi. Kemanfaatan dengan estimasi dua faktor dibagi menjadi dua kategori yaitu kemanfaatan dan efektivitas. Dimensi kemanfaatan mempunyai fungsi: a) Menjadikan pekerjaan lebih mudah (*makes job easier*); b) Bermanfaat (*useful*); dan c) Menambah produktivitas (*increas productivity*). Dimensi efektivitas, berfungsi mempertinggi efektivitas (*enhance effectiveness*) dan pengembangan kinerja pekerja (*improve the job performance*).

Dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi membawa manfaat yang sangat besar, baik dalam segi menyampaikan pelajaran untuk para pengajar dan pemahaman materi bagi peserta didik. Di beberapa sekolah, penggunaan media pembelajaran digital sudah menjadi sarana wajib bagi setiap sekolah. Sarana media pembelajaran digital yang bermutu dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar. Motivasi ini terbentuk karena kesadaran diri atas pemahaman betapa pentingnya belajar untuk mengembangkan dirinya dan bekal untuk menjalani kehidupan masa depan. Selain itu, faktor eksternal lain berupa rangsangan dari orang lain, atau lingkungan sekitarnya yang memengaruhi psikologis peserta didik yang bersangkutan.

Simpulan

Kecanggihan teknologi digital memudahkan pekerja karena beroperasi secara otomatis, cepat, berkualitas, efektif, efisien, mudah mentransfer data dan informasi ke media elektronik lain. Kemajuan digital yang semakin masif tentunya membawa dampak yang positif dan juga negatif jika tidak disikapi dengan seksama. Penggunaan teknologi memunculkan ide baru yang lebih inovatif sehingga kelas tidak terkesan monoton, namun perlu mengontrol diri agar nilai humanisme guru terhadap murid tidak hilang. Setiap individu harus cerdas memanfaatkan peluang kemajuan teknologi digital di berbagai bidang kehidupan termasuk dalam penyelenggaraan pendidikan. Peluang ini cukup memberikan harapan jika dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam rangkaian meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Dahlan, Universitas Ahmad. "Kecenderungan Pergeseran Pendidikan Agama Islam di Indonesia pada Era Disrupsi," n.d.
- Efendi, Neng Marlina. "Digital pada Start Up sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif." *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi*. Vol. 2, 2018.
- Fikri, Ali. "Pengaruh Globalisasi dan Era Disrupsi Terhadap Pendidikan dan Nilai-Nilai Keislaman." Sukma: *Jurnal Pendidikan*, 3, no. 1 (2019): 117–36. <https://doi.org/10.32533/03106.2019>.
- Gideon, Samuel. "Peran Media Bimbingan Belajar Online 'Ruangguru' dalam Pembelajaran IPA bagi Siswa SMP dan SMA Masa Kini: Sebuah Pengantar." *Jurnal JDP*, 11 (2018): 167–82.
- "Kelase ~ Startup Inovatif di Bidang Pendidikan Online." Accessed November 8, 2019. <https://www.maxmanroe.com/kelase-startup-inovatif-di-bidang-pendidikan-online.html>.
- Machali, Imam, Ara Hidayat. 2018, *The Hand Book of Education Management*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Machali, Imam, Universitas Islam, Negeri Sunan, and Kalijaga Yogyakarta. "Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045," *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 3(1), 2014.
- Mengenal Bimbel Daring Gratis 'Rumah Belajar', Dari Wahana Angkasa Hingga Laboratorium Maya Halaman All - Kompas.Com." Accessed November 11, 2019. <https://edukasi.kompas.com/read/2019/07/17/17004031/mengenal-bimbel-daring-gratis-rumah-belajar-dari-wahana-angkasa-hingga?page=all>.
- Meyliano, Rizvanda, and Dharma Putra. "Kebijakan dan Manajemen Publik: Inovasi Pelayanan Publik di Era Disrupsi (Studi Tentang Keberlanjutan Inovasi *E-Health* di Kota Surabaya)," n.d.
- Noorena Hertz. 2005, *Perampok Negara*. Yogyakarta: Alenia
- Pebryawan, Krisna, "Dongeng Sebagai Sarana Pembentukan Kepribadian Pada Era Disrupsi" Universitas Widya Dharma. 9 no. 1 (2019): 1–14.
- Rahmawan, Detta, Jimi Narotama Mahameruaji, and Preciosa Alnashava Janitra. "Potensi Youtube sebagai Media Edukasi bagi Anak Muda." *Edulib*, 8, no. 1 (2018)