

PENDEKATAN HEUTAGOGI DALAM PEMBELAJARAN di ERA SOCIETY 5.0

Hotimah¹ Ulyawati² Siti Raihan³
Universitas Negeri Makassar^{1,3}
Universitas Negeri Yogyakarta²
Email : hotimah@unm.ac.id¹,
Ulyawati1234@gmail.com², sitiraihan@unm.ac.id³,

Abstrak

Dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan heutagogi di era society 5.0, peserta didik memiliki otonomi penuh dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, proaktif dan menyenangkan bagi dirinya sendiri. Selain itu praktek pendekatan heutagogi dalam pembelajaran di era society 5.0, ditekankan kepada peserta didik dalam pembelajaran bagaimana belajar (metakognisi). Kajian ini bertujuan untuk mengungkapkan dan menawarkan pendekatan heutagogi dalam pembelajaran di era society 5.0. Dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode study literature. Hasil penelitian mengungkapkan dalam upaya merealisasikan pembelajaran yang inovatif dan memenuhi kompetensi abad 21 dan tantangan society 5.0 di masa pandemi dan pasca pandemi dilakukan dengan pendidikan jarak jauh dan tatap muka dengan menggunakan cara-cara tertentu, untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pendekatan heutagogi yang dirancang sendiri oleh peserta didik. Sehingga dengan menggunakan pendekatan ini akan menciptakan double loop learning (pembelajaran putaran ganda) yaitu peserta didik mempertimbangkan masalah (problem), tindakan (action), dan hasil (outcome) yang dihasilkan dan bagaimana hal itu akan mempengaruhi keyakinan dan tindakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : pendekatan heutagogi, society 5.0, double loop learning

Abstract

In learning using a heutagogical approach in the era of society 5.0, participants have full autonomy in creating active, proactive learning and fun for themselves. Apart from that, practice a heutagogical approach in learning in the era of society 5.0, emphasized on students in learning how to learn (metacognition). This study aims to express and offer a heutagogical approach to learning in the era society 5.0. By using this type of qualitative research with the study method literature. The results of the research reveal that in an effort to realize learning innovative and meet the competence of the 21st century and the challenges of society 5.0 in the future pandemic and post-pandemic are done by distance and face-to-face education face by using certain ways, to create the environment learning that supports the heutagogical approach designed by the participants themselves students. So using this approach will create a double loop learning, namely students consider problem, action, and outcome, which is produced and how it will influence deep beliefs and actions learning

Keywords: heutagogical approach, society 5.0, double loop learning

1. PENDAHULUAN

Society 5.0 merupakan sebuah konsep yang dicetuskan oleh Jepang, dimana baru diresmikan pada 21 Januari 2019. Konsep society 5.0 menjadikan manusia sebagai sumber inovasi, dimana tidak hanya terbatas untuk faktor manufaktur/industri tetapi juga memecahkan masalah sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual (Nastiti & Abdu, 2020). Menurut Nusantara, T. (2020), salah satu ide dasar dari konsep ini yaitu diharapkan produk kecerdasan buatan akan mentransformasi *big data* dari produk transaksi internet pada segala

bidang kehidupan menjadi suatu kearifan yang baru yaitu menciptakan harapan untuk meningkatkan kemampuan manusia dalam membuka peluang-peluang baru bagi kemanusiaan. Society 5.0 muncul sebagai pengembangan dari revolusi industri 4.0 yang dinilai berpotensi mendegradasi peranan manusia itu sendiri. Dalam society 5.0, manusia akan menjadi pusatnya (*human centered*) dengan tetap berbasis teknologi (*technology based*).

Munculnya society 5.0 dibutuhkan terobosan-terobosan yang paten dalam upaya menghadapi tantangan yang akan ditimbulkan society 5.0 (Umro, 2020). Adanya society 5.0 menimbulkan tantangan tersendiri dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan, termasuk dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan tahapan-tahapan kegiatan pendidik dan peserta didik dalam menyelenggarakan program pembelajaran. Tahapan-tahapan ini yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar dan teori pokok yang secara rinci memuat alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok mata pelajaran (Hanafy et al., 2014). Adanya revolusi industri 4.0 dan society 5.0 maka diperlukan suatu model pembelajaran baru yang inovatif yang mampu menjawab tantangan-tantangan revolusi 4.0 maupun society 5.0 itu sendiri. Untuk itu, tulisan ini bertujuan untuk menjabarkan pendekatan heutagogi dalam pembelajaran di era society 5.0.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode *study literature*. Metode ini mengumpulkan informasi atau data melalui buku, bahan penelitian, seminar, jurnal atau artikel yang relevan dengan isu yang sedang dikaji. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi atau data yang berhubungan dengan pendekatan heutagogi dalam pembelajaran di era *society* 5.0.

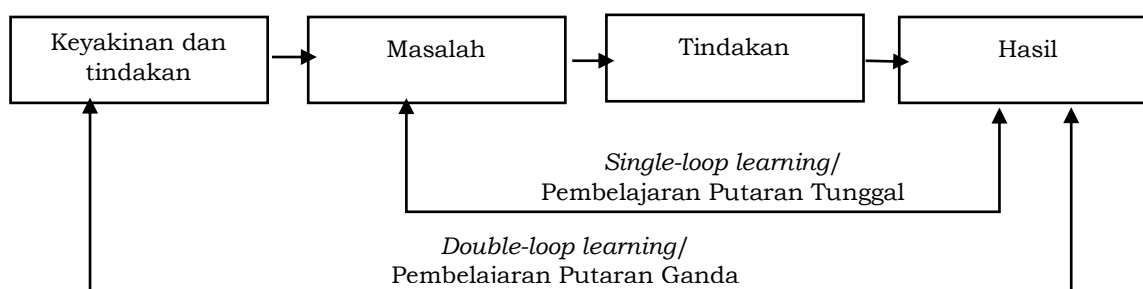
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Pendekatan Heutagogi

Heutagogi merupakan kerangka belajar dan mengajar yang relatif baru. Pada dasarnya pendekatan heutagogi menjadikan pendidik hanya berperan sebagai fasilitator atau pengontrol jalannya pembelajaran. Pendekatan heutagogi menekankan pembelajaran yang berpusat dan ditentukan oleh peserta didik itu sendiri, dimana peserta didik memiliki otonomi penuh dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, proaktif dan menyenangkan bagi dirinya sendiri. Heutagogi (berdasarkan bahasa Yunani artinya untuk "diri") didefinisikan oleh Hase dan Kenyon pada tahun 2000 sebagai studi tentang pembelajaran yang ditentukan sendiri (*self-determined learning*) (Blaschke Lisa Marie, 2012). Pendekatan ini memiliki prioritas utama yaitu kemandirian peserta didik dalam berprestasi belajar, menentukan strategi belajar mereka sendiri, serta lebih mengembangkan bahan ajar mereka sendiri secara otonom (Sumarsono, 2020). Heutagogy menerapkan pendekatan holistik untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, dengan belajar sebagai proses aktif dan proaktif, dan peserta didik melayani sebagai "agen utama dalam pembelajaran mereka sendiri, yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman pribadi" (Hase & Kenyon, 2007).

Pendekatan heutagogi dalam pembelajaran memberikan pengalaman dalam meningkatkan kepribadian, kemandirian dan kedewasaan belajar yang solid. Lisa Marie Blaschke dari Oldenburg University and University of Maryland University College (UMUC) menjelaskan bahwa konsep kunci dalam heutagogi adalah pembelajaran putaran ganda (*double-loop learning*) dan refleksi diri (*self-*

reflection) (Argyris & Schön, 1996, seperti dikutip dalam Hase & Kenyon, 2000). Dalam *double-loop learning*, peserta didik mempertimbangkan masalah, tindakan, dan hasil yang dihasilkan, selain merefleksikan proses pemecahan masalah dan bagaimana hal itu mempengaruhi keyakinan dan tindakan peserta didik itu sendiri (lihat Gambar 1). *Double-loop learning* terjadi ketika pelajar “mempertanyakan dan menguji nilai-nilai pribadi (refleksi peserta didik tentang apa yang dibutuhkan selama pembelajaran) dan asumsi sebagai pusat untuk meningkatkan pembelajaran bagaimana belajar” (Argyris & Schön, 1978, seperti dikutip dalam Hase, 2009, hlm. 45-46). Pada *double loop learning* (pembelajaran putaran ganda) peserta didik mempertimbangkan masalah (*problem*), tindakan (*action*), dan hasil (*outcome*) yang dihasilkan, dan bagaimana hal itu akan mempengaruhi keyakinan dan tindakan.



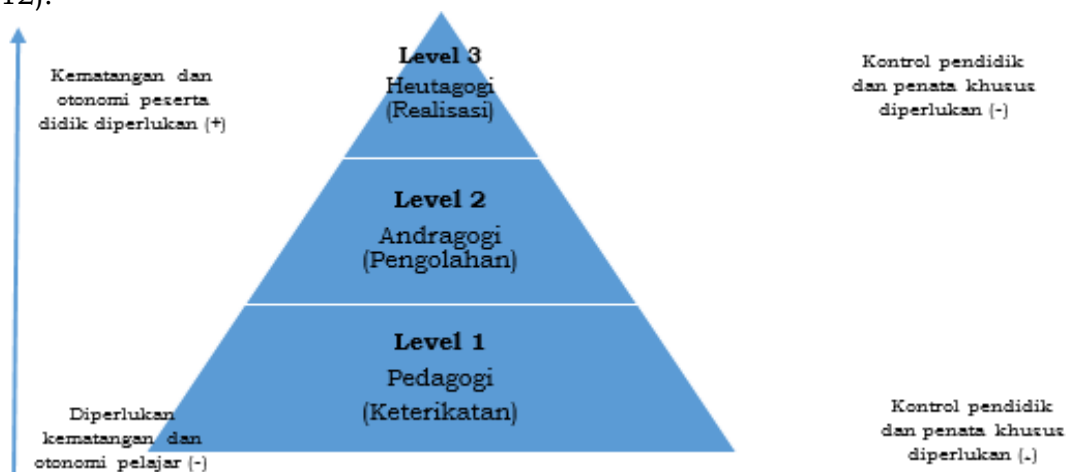
Gambar 1. *Double-loop learning* (Eberle & Childress, 2005, as shown in Eberle, 2009, p. 183 dikutip dalam Blaschke Lisa Marie, 2012).

Adanya *double-loop learning* ini menjadikan pendekatan heutagogi tidak hanya berbicara mengenai keterampilan, namun memberikan pengalaman bagi peserta didik bagaimana memperoleh pengetahuan dan keterampilan sehingga menghasilkan kemampuan dalam mengambil tindakan yang efektif dalam merumuskan dan memecahkan masalah. Menurut Narayan, V. dan Herrington, J (Mohammad et al., 2019) pendekatan heutagogi terdiri dari:

1. Kurikulum terbuka atau fleksibel yang mengakui sifat pembelajaran yang mengalir secara alami.
2. Peserta didik sebagai penggerak dalam menentukan jalur pembelajaran, konteks, aktivitas, dan perjalanannya, bukan hanya pendidik.
3. Peserta didik dilibatkan dalam desain penilaian atau memastikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam konteksnya.
4. Belajar itu kolaboratif.
5. Pembinaan dan kerangka disediakan untuk peserta didik bila diperlukan.
6. Pertanyaan yang diarahkan oleh peserta didik; ini memberikan kesempatan untuk kolaborasi sejati antara pendidik dan peserta didik sehubungan dengan konten dan proses. Pertanyaan juga memberikan kejelasan tentang panduan, perancah, dan dukungan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik.
7. Pelajar membuat konten yang relevan secara kontekstual sesuai dengan pengetahuan dan kebutuhan belajarnya.
8. Mendorong praktik reflektif untuk pembelajaran yang mendalam melalui: jurnal pembelajaran; pembelajaran berdasarkan pengalaman atau penelitian tindakan dalam konteks dunia nyata; dan penilaian formatif dan sumatif dengan pandangan 'penilaian untuk pembelajaran' untuk memancing pemikiran dan refleksi.
9. Kemudian pertanyaan yang diarahkan oleh peserta didik; ini memberikan kesempatan untuk kolaborasi sejati antara guru dan pelajar sehubungan

dengan konten dan proses. Pertanyaan juga memberikan kejelasan tentang panduan, kerangka, dan dukungan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Pendekatan heutagogi merupakan perkembangan dari pedagogik ke andragogi. Peserta didik dalam menjalankan pendekatan heutagogi ini akan lebih mandiri, sedangkan peserta didik yang memiliki pemahaman yang kurang membutuhkan lebih banyak bimbingan dari pendidik. Perkembangan kognitif peserta didik dapat diintegrasikan dalam piramid berikut ini (Blaschke Lisa Marie, 2012):



Gambar 2. Perkembangan dari pedagogik, andragogi, ke heutagogi (berdasarkan Canning, 2010 dalam Blaschke Lisa Marie, 2012).

Berdasarkan gambar 2, terlihat bahwa pendekatan heutagogi terletak pada piramida bagian atas (level 3). Dari gambar piramida, dapat dilihat bahwa heutagogi menekankan pada realisasi, dengan menekankan keterlibatan peserta didik sebagai fokus utama yang memiliki otonomi penuh dalam pembelajarannya. Adapun perbedaan antara andragogi dengan heutagogi (Blaschke Lisa Marie, 2012) yaitu; andragogi atau biasa dikenal dengan istilah *self directed* yang memiliki ciri-ciri yaitu *single-loop learning*, pengembangan kompetensi, desain linier dan pendekatan pembelajaran, *instructor learner directed*, dan membuat peserta didik belajar konten. Sedangkan heutagogi memiliki ciri-ciri seperti *double loop learning*, pengembangan kemampuan, desain non linier dan pendekatan pembelajaran, *learner directed*, dan membuat peserta didik memahami bagaimana mereka belajar (menekankan pada proses). Lebih lengkap Lauren P Richardson, Carol G McGowan dan Lee E J Styger (Richardson et al., 2018) menjelaskan perbedaan antara pedagogi, andragogi dan heutagogi sebagai berikut:

1. Pedagogi (pembelajaran dipimpin oleh pendidik)
Pembelajaran bergantung, dipercayakan atau diolah oleh pendidik. Peran pendidik adalah mendesain pembelajaran, serta mengidentifikasi materi pembelajaran dan sumber belajar. Peserta didik tergantung pada pendidik, dan hanya sedikit memiliki tanggung jawab dalam belajar. Pembelajaran dilakukan secara linier serta sekuensial. Pembelajaran berfokus pada materi dan harus memenuhi kurikulum tertentu. Adapun motivasi belajar peserta didik bersifat ekstrinsik, seperti orang tua, pendidik dan lain-lainnya.
2. Andragogi (pembelajaran yang mandiri)
Peserta didik memiliki otonom dalam proses pembelajaran mereka sendiri. Peserta didik berusaha menerima lebih banyak tanggung jawab dalam belajar, sehingga peserta didik mencari bimbingan dalam belajar. Adapun fokus pembelajarannya yaitu berfokus pada ketercapaian tujuan belajar.

Pembelajaran mendorong pada pemikiran lintas disiplin dan otonom. Motivasi belajar peserta didik berasal dari dalam diri mereka sendiri (intrinsik), dimana peserta didik menyukai peningkatan harga diri yang datang dari pembelajaran. Sedangkan pendidik hanya berfungsi sebagai fasilitator yang menetapkan tugas-tugas sehingga mendorong peserta didik untuk menggunakan berbagai cara atau jalan dalam mengidentifikasi solusi.

3. Heutagogi (pembelajaran yang ditentukan sendiri)

Peserta didik adalah pencari masalah dan menyambut tantangan, sehingga belajar tidak linier dan tidak berurutan. Peserta didik yang bertanggung jawab penuh atas kegiatan belajar mereka, sehingga fokus pembelajaran didasarkan pada inkuiri, dan proses belajar dipandang untuk jangka panjang. Adapun motivasi peserta didik mengalir dan tahu bagaimana cara mereka belajar. Selain itu peserta didik mencari situasi yang tidak biasa sebagai sumber belajar untuk memperoleh kompetensi yang adaptif. Sedangkan fungsi atau peran pendidik adalah membina upaya untuk menyatukan peluang, konteks, relevansi, dan kompleksitas untuk mendorong kolaborasi dan keingintahuan.

3.2 Pendekatan Heutagogi dalam Pembelajaran di Era Society 5.0

Pada dasarnya di era *society* 5.0, masyarakat yang menyelesaikan berbagai tantangan dengan menggunakan atau memanfaatkan berbagai inovasi teknologi yang telah dihasilkan pada industri 4.0. Menurut Endang Widi Winarni, kompetensi abad 21 dan era industri 4.0 *society* 5.0 yaitu:

1. Literasi data, kemampuan pemahaman untuk membaca, menganalisis, menggunakan data dan informasi (*big data*) di dunia digital.
2. Literasi teknologi, kemampuan memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi (*coding, artificial intelligence, dan engineering principle*)
3. Literasi manusia, kemampuan pemahaman tentang humanities, komunikasi dan desain
4. Keterampilan abad 21 yang menumbuhkan HOTS (*High Order Thinking Skill*), meliputi *Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creative Thinking, Computational Logic, Compassion dan Civic Responsibility*.
5. Pemahaman era industri 4.0 dan perkembangannya
6. Pemahaman ilmu untuk diamalkan bagi kemaslahatan bersama secara lokal, nasional dan global.

Dengan demikian dalam upaya merealisasikan pembelajaran yang inovatif dan memenuhi kompetensi abad 21 dan tantangan *society* 5.0 di masa pandemi maka dapat pula dilakukan dengan pendidikan jarak jauh untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pendekatan pengajaran dan pembelajaran heutagogis, serta untuk berkontribusi untuk penelitian lebih lanjut ke dalam heutagogi. Ciri khusus pendidikan jarak jauh dengan menggunakan pendekatan heutagogi seperti penggunaan (Blaschke Lisa Marie, 2012 sebagai berikut):

1. Teknologi: Hubungan simbiosis teknologi dengan pendidikan jarak jauh membutuhkan bahwa, dengan setiap teknologi yang muncul, pendidik jarak jauh mempertimbangkan implikasi dari teknologi pada teori dan praktek pendidikan jarak jauh. Heutagogi telah diidentifikasi sebagai teori potensial untuk diterapkan pada teknologi yang muncul dalam pendidikan jarak jauh (Anderson, 2010; Wheeler, 2011), meskipun penelitian dan diskusi tambahan diperlukan untuk menentukan kredibilitas heutagogi sebagai teori pendidikan jarak jauh.
2. Profil peserta didik pendidikan jarak jauh: Secara tradisional, pendidikan jarak jauh telah dirancang, dikembangkan, disampaikan, dan ditargetkan untuk peserta didik dewasa, biasanya bekerja orang dewasa dengan pengalaman hidup yang luas dan lebih dewasa daripada peserta didik berbasis kampus.

3. Otonomi peserta didik: Pendidikan jarak jauh, sebagai bentuk pendidikan yang berbeda, keduanya membutuhkan dan mempromosikan otonomi, keterampilan pelajar yang merupakan inti dari pengajaran heutagogis dan pendekatan pembelajaran (Peters, 2001). Karena otonomi peserta didik merupakan karakteristik dari dan dipromosikan dalam lingkungan belajar pendidikan jarak jauh, pendidikan jarak jauh secara inheren mendukung praktik heutagogis.

Selain itu penggunaan media sosial pun, mengambil peran dalam membuat peserta didik dapat pembelajaran dengan pendekatan heutagogi yang dapat membantu peserta didik dalam membuat pembelajaran mereka sendiri, sehingga membuat peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui *double-loop learning*. Adapun penjelasan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Para peserta didik dalam pendekatan heutagogi lingkungan *mobile learning*.
 - a. Dengan perangkat pembelajaran *mobile*, peserta didik dapat merancang cara mereka belajar.
 - b. *Mobile learning* dapat membuat peserta didik membentuk komunitas belajar mereka sendiri dengan alat jaringan sosial yang disarankan dan/atau dibentuk oleh pendidik. Jaringan mungkin, banyak dengan aplikasi yang sesuai, antara lain: Whatsapp, Instagram, Facebook, Twitter, Edmodo, Google meet atau zoom, situs Blogging, Youtube, dan lain-lainnya.
 - c. Peserta didik dapat bekerjasama dengan anggota lain dari masyarakat belajar mereka dalam mengembangkan konten.
 - d. Peserta didik dapat menunjukkan pembelajaran mereka melalui cara yang paling cocok untuk mereka. Ini bisa termasuk menggunakan perangkat *mobile* mereka untuk blog, membuat Photo Essay, melakukan *screencasts*, membuat video atau Podcast, menggambar, menyanyi, menari, dan lain-lain
 - e. Untuk umpan balik peserta didik dapat mengambil inisiatif sendiri dengan meminta instruktur atau pendidik dan rekan-rekan mereka. Untuk pemerolehan umpan balik ini, tergantung pada peserta didik itu sendiri, apakah membutuhkan umpan balik atau tidak.
2. Filsuf Virtual: Hornsby dan Maki (Blaschke Lisa Marie, 2012) melaporkan tentang alat pembelajaran asinkron yang dimaksudkan untuk membangun keterampilan peserta didik dalam mengembangkan, merefleksikan, dan mengubah proses berpikir dan logika. Alat online menyediakan aktivitas belajar aktif yang dibangun di sekitar berbagai skenario yang dipelajari oleh pelajar dalam proses penemuan diri. Melalui skenario ini dan tanggapan yang diberikan oleh peserta didik, Filsuf Virtual mengidentifikasi kekurangan dalam proses berpikir pelajar, memaksa peserta didik untuk mengevaluasi dan mengevaluasi kembali mengapa dia berpikir dengan cara tertentu.
3. Konten yang dihasilkan peserta didik (penggunaan media aktif): Penggunaan media sosial secara aktif dalam membuat konten yang dihasilkan peserta didik tampaknya berkontribusi pada pengembangan keterampilan pengarahan diri sendiri. Temuan penelitian awal oleh Blaschke, Porto, dan Kurtz (Blaschke Lisa Marie, 2012) menunjukkan bahwa penggunaan media sosial secara aktif, misalnya pengembangan konten yang dihasilkan peserta didik, mendukung pengembangan keterampilan kognitif dan metakognitif, sedangkan penggunaan pasif (konsumsi) lebih sedikit. Efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan ini.

Sehingga untuk penerapan pendekatan heutagogi dalam pembelajaran di era society 5.0, dilakukan secara prakteknya sebagai (Chimpololo, 2020) berikut:

1. Pembelajaran yang saling bergantung (*Interdependent learning*) menekankan pada eksplorasi untuk mempelajari hal-hal yang baru, penemuan pengetahuan yang baru, keterlibatan dalam penelitian kegiatan, menguji

- hipotesis, validasi pengetahuan, kolaborasi pendidik dengan peserta didik lainnya.
2. Pembelajaran putaran ganda dan tiga kali lipat (*Double-and triple-loop learning*) yaitu menekankan pada kemampuan untuk menganalisis apa yang akan dipelajari, mampu menganalisis bagaimana pengetahuan baru dan jalur menuju pengaruh pembelajaran nilai-nilai dan sistem kepercayaan seseorang, kemampuan untuk mengidentifikasi pelajaran dari pengalaman, penerapan pengetahuan dan pengalaman akrab serta novel situasi, kemampuan untuk menanggapi masalah dan masalah yang terkait dengan pembelajaran lingkungan hidup.
 3. Cara berpartisipasi dalam prakteknya yaitu peserta didik bergabung dan berpartisipasi secara online, kemudian dapat pula mengikuti pendidikan tatap muka, serta komunitas yang terdiri dari pendidik dengan ahli lainnya, atau sesama peserta didik. Lalu berbagi pengetahuan dan konten di komunitas pendidikan, mengajukan pertanyaan dalam komunitas, dan menanggapi pertanyaan dan masalah dalam komunitas.

Praktek pendekatan heutagogi dalam pembelajaran di era Society 5.0, ditekankan kepada peserta didik dalam pembelajaran bagaimana belajar (metakognisi). Dimana setiap bagian-bagian prinsip heutagogi yang telah dituliskan diatas, saling terkait satu sama lain dan saling melengkapi.

4. KESIMPULAN

Pada dasarnya di era society 5.0, masyarakat menyelesaikan berbagai tantangan dengan menggunakan atau memanfaatkan berbagai inovasi teknologi yang telah dihasilkan pada industri 4.0. Untuk menjawab tantangan society 5.0 dalam pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan pendekatan heutagogi. Heutagogi merupakan kerangka belajar dan mengajar yang relatif baru. Pada dasarnya pendekatan heutagogi menjadikan pendidik hanya berperan sebagai fasilitator atau pengontrol jalannya pembelajaran dan menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan ditentukan oleh peserta didik itu sendiri. Pada pendekatan heutagogi, peserta didik memiliki otonomi penuh dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, proaktif dan menyenangkan bagi dirinya sendiri.

Untuk merealisasikan pembelajaran yang inovatif dan memenuhi kompetensi abad 21 dan tantangan society 5.0 di masa pandemi dan pasca pandemi dapat dilakukan dengan pendidikan jarak jauh untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pendekatan pengajaran dan pembelajaran heutagogi, seperti peserta didik bergabung dan berpartisipasi secara online, kemudian dapat pula mengikuti pendidikan tatap muka, serta komunitas yang terdiri dari pendidik dengan ahli lainnya, atau sesama peserta didik. Lalu berbagi pengetahuan dan konten di komunitas pendidikan, mengajukan pertanyaan dalam komunitas, dan menanggapi pertanyaan dan masalah dalam komunitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, T. (2010). Theories for learning with emerging technologies. In G. Veletsianos (Ed.), *Emerging technologies in distance education*. Edmonton: Athabasca University Press. Retrieved from http://www.aupress.ca/books/120177/ebook/02_Veletsianos_2010-Emerging_Technologies_in_Distance_Education.pdf
- Blaschke Lisa Marie. (2012). Heutagogy and lifelong learning: A review of heutagogical practice and self determined learning. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 13(1), 56–71.

- Chimpololo, A. (2020). An Analysis of Heutagogical Practices through Mobile Device Usage in a Teacher Training Programme in Malawi. *Journal of Learning for Development*, 7(2), 190–203.
- Hanafy, S., Tarbiyah, F., Uin, K., Makassar, A., Ii, K., Sultan, J., Nomor, A., & Email, S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66–79.
- Hase, S. (2009). Heutagogy and e-learning in the workplace: Some challenges and opportunities. *Impact: Journal of Applied Research in Workplace E-learning*, 1(1), 43-52. DOI: 10.5043/impact.13
- Hase, S., & Kenyon, C. (2000). From andragogy to heutagogy. In UltiBase Articles. Retrieved from <http://ultibase.rmit.edu.au/Articles/dec00/hase2.htm>
- Mohammad, S., Siang, T. C., Osman, S., Jamaluddin, N. Y., Alfu, N. A. M., & Huei, L. Y. (2019). A proposed heutagogy framework for structural steel design in civil engineering curriculum. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(24), 96–105. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i24.12091>
- 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>
- Nusantara, T. (2020). SOCIETY 5.0 DAN RISET PERGURUAN TINGGI INDONESIA. *Prosiding Seminar Nasional Penguatan Riset Dan Luarannya Sebagai Budaya Akademik Di Perguruan Tinggi Memasuki Era 5.0*, 1(1), 1-20. <https://doi.org/10.22236/semnas.v1i1.107>
- Peters, O. (2001). *Learning and teaching in distance education: Analyses and interpretations from an international perspective* (2nd ed.). London: Kogan Page.
- Richardson, L. P., McGowan, C. G., & Styger, L. E. J. (2018). A quality approach to masters education using an australian case study--A reflection. *Universal Journal of Educational Research*, 6(8), 1837–1847. <https://doi.org/10.13189/ujer.2018.060829>
- Sumarsono, S. (2020). The paradigms of heutagogy and cybergogy in the transdisciplinary perspective. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 52(3), 172–182.
- Umro, J. (2020). Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Al-Makrifat*, 5(1), 79–95. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/makrifat/article/view/3675>
- Wheeler, S. (2011, July 8). Learning with e's: Digital age learning. [Blog post.] Retrieved from <http://steve-wheeler.blogspot.com/2011/07/digital-age-learning.html>