



HEUTAGOGI DAN SIBERGOGI: STRATEGI PEMBELAJARAN MUSIK ALTERNATIF SEKOLAH DASAR

Sherly Nur Hikmah¹, Putri Dyah Indriyani², Arum Murdianingsih³, Dewi Juwita Susanti⁴,
Inayati Fitriyah Asrimawati⁵ & Nurul Huda⁶

¹Universitas Lambung Mangkurat: sherly.hikmah@ulm.ac.id

²Universitas Lambung Mangkurat: putri.indriyani@ulm.ac.id

³Universitas Lambung Mangkurat: arum.murdianingsih@ulm.ac.id

⁴Universitas Lambung Mangkurat: dewi.susanti@ulm.ac.id

⁵Universitas Lambung Mangkurat: inayati.asrimawati@ulm.ac.id

⁶Universitas Lambung Mangkurat: nurul.huda@ulm.ac.id

Doc Archive

Submitted: 23-01-2023

Accepted: 29-01-2023

Published: 31-01-2023

Kata kunci

pembelajaran musik;
heutagogi; sibergogi;
pendekatan alternatif.

Keywords

music learning;
heutagogy; cybergogy;
alternative approach.

Abstrak

Dewasa ini, terdapat banyak permasalahan yang masih dihadapi pembelajaran seni. Padahal kontribusi pendidikan seni cukup besar untuk membentuk karakter peserta didik terutama di pendidikan dasar. Pembelajaran seni musik dapat memberikan pengalaman apresiatif dan kreatif serta mampu berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa di masa yang akan datang. Terkait dengan permasalahan tersebut, konteks pembahasan difokuskan pada alternatif gagasan pendekatan belajar-mengajar di sekolah guna memacu pendidik seni untuk menyajikan pembelajaran secara efektif dan menyenangkan. Untuk itu, penulis menawarkan dua strategi, yaitu heutagogi, berupa strategi mendidik dengan mendorong siswa untuk memiliki keterampilan mengarahkan diri (*self-directing*), dan strategi sibergogi, berupa strategi yang membiasakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi. Secara praktis dua strategi ini dapat diintegrasikan menjadi suatu pendekatan instruksional baru.

Abstract

Today, many problems are still being faced by art learning. Even though the contribution of art education is quite significant in shaping students' character, especially in primary education. Learning the art of music can provide appreciative and creative experiences and contribute to increasing students' knowledge, attitudes and skills in the future. Related to these problems, the context of the discussion is focused on alternative ideas for teaching and learning approaches in schools to encourage art educators to present learning in an effective and fun way. For this reason, the authors offer two strategies, namely heutagogy, in the form of an educational strategy by encouraging students to have self-directing skills, and cybergogy strategy, in the form of a strategy that familiarizes learning by utilizing information technology. Practically these two strategies can be integrated into a new instructional approach.



Pendahuluan

Selama ini pembelajaran seni di sekolah dasar dihadapkan dengan berbagai permasalahan. Di antaranya menyangkut ketersediaan dan kompetensi tenaga pengajar, kurangnya fasilitas kelas, sedikitnya waktu pembelajaran untuk satu pertemuan, dan materi pembelajaran yang berubah-ubah. Permasalahan spesifik lainnya adalah perbedaan minat dan bakat siswa dalam belajar. Selain itu lingkungan fisik atau sosial yang kurang mendukung juga menjadi masalah tersendiri dalam praktik pengajaran seni di SD. Tentunya berbagai permasalahan tersebut tidak diharapkan berlangsung secara terus-menerus. Sudah seharusnya ada suatu sikap dengan pemahaman yang bijaksana agar dapat menentukan solusi lebih baik.

Secara konsep, pendidikan seni di sekolah dasar diorientasikan pada proses “pendidikan melalui seni”. Artinya pendidikan seni diarahkan untuk dapat mengembangkan potensi diri peserta didik, tidak hanya seni secara teknis, tetapi juga dalam kontribusinya terhadap pelajaran lain. Dengan demikian, peserta didik tidak dituntut menjadi mahir berkesenian, akan tetapi dalam prosesnya bermanfaat untuk penumbuhan nilai-nilai kreativitas, kepekaan estetis, dan kemampuan berekspresi dengan sangat baik.

Untuk mendorong perkembangan fisik, psikis, logika, dan rasa pada peserta didik agar berimbang di sekolah maka pendidikan seni berperan sebagai media bermain (reaktif), ekspresi, kreativitas, komunikasi dan media pengembangan bakat (Syafii et al., 2006). Sebagai media bermain, pembelajaran diusahakan dapat berjalan dengan menyenangkan (*funway*), tidak memberi beban pada peserta didik, khususnya jenjang PAUD dan SD. Sehingga pelajaran seni dapat menetralkan kelelahan dan kejenuhan dari pelajaran yang menekankan pada logika. Sebagai media ekspresi, pembelajaran seni menjadi ruang atau wahana bagi peserta didik untuk meluapkan apa yang sedang dirasakan, diimajinasikan, dan digagasnya. Searah dengan hal tersebut, juga akan mengasah kreativitas peserta didik.

Paparan tersebut merupakan perspektif tentang pentingnya pembelajaran seni agar dilaksanakan dengan efektif dan menyenangkan. Terkait dengan berbagai permasalahan pada pembelajaran seni, konteks pembahasan akan difokuskan pada permasalahan yang dapat diatasi, setidaknya adalah yang bersifat internal untuk memacu kemampuan pendidik mengajar secara lebih baik. Strategi apa yang dapat dikembangkan agar dapat menyajikan materi seni (dalam hal ini seni musik) secara maksimal, sehingga berbagai fungsi dan tujuan pendidikan seni dapat sampai pada peserta didik.

Pembahasan

Strategi Pembelajaran Seni Musik

Strategi pembelajaran merupakan cara yang dipergunakan pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran (Sudjana, 2014). Strategi pembelajaran juga dapat ditafsirkan sebagai suatu kegiatan yang harus dikerjakan oleh pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Sanjaya, 2016). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu cara yang akan digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran guna tercapainya suatu tujuan dan manfaat pembelajaran tersebut. Secara konseptual, artikel ini merekomendasikan beberapa strategi relevan yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni musik di sekolah.

Heutagogi (*Self-Determined Learning*)

Pendidikan secara tradisional nyaris selalu dilihat sebagai hubungan pedagogis antara guru dan peserta didik. Guru yang condong memegang kendali dan memutuskan tentang apa yang akan dipelajari dan bagaimana pengetahuan serta keterampilan apa yang harus diajarkan. Hasil dari laporan ilmiah puluhan tahun terakhir memang sudah cukup untuk melahirkan sebuah revolusi dalam pendidikan mengenai bagaimana orang belajar. Hasil daripada itu membuat pendidik dapat bekerja lebih lanjut tentang strategi pengajaran dan hasil yang diperoleh (Danim, 2015).

Hase dan Kenyon mengemukakan sebuah strategi pembelajaran yang bertolak belakang dengan pendekatan pedagogis. Strategi ini mengutarakan bahwa materi dan tujuan dapat ditentukan oleh peserta didik sendiri (Gaol, 2020). Strategi yang dimaksud disebut dengan strategi Heutagogi. *Heutagogy* merupakan strategi pembelajaran dengan cara mendorong peserta didik untuk memiliki keterampilan mengarahkan diri. Heutagogy menerapkan pendekatan holistik untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dengan belajar sebagai proses aktif dan proaktif, serta sebagai agen utama dalam pembelajaran di kelas (Hase & Kenyon, 2007).

Heutagogi dilandasi dari bagaimana peserta didik berperan sebagai pusat dari proses pembelajaran sebagaimana teori pembelajaran transformasional dari Mezirow, pendekatan konstruktivisme oleh Vygotsky, andragogi oleh Malcolm Knowles, determinasi diri oleh Deci dan Ryan, teori kapabilitas oleh Stephenson, ide humanisme Abraham Maslow, dan konsep *reflection and double-loop learning* oleh Visser. Heutagogi memiliki prinsip dasar yang meliputi konsep bahwa peserta didik sebagai agen utama pembelajaran, bertumpu pada pengembangan efikasi diri, berorientasi pada kapabilitas berdampingan dengan kompetensi. Meta-kognisi (mengetahui bagaimana belajar) dan refleksi (Blaschke, 2012; Hase & Kenyon, 2001). Heutagogi diinterpretasikan sebagai suatu pendekatan pembelajaran holistik, berlandaskan pada prinsip-prinsip teori pendidikan humanistik dan konstruktivistik, serta mengintegrasikan berbagai prinsip dan teori pembelajaran yang lampau dan menyesuaikannya dengan kebutuhan sistem pendidikan saat ini yang berbasis teknologi digital (Blaschke & Hase, 2016).

Penerapan Heutagogi secara holistik yang memberi kesempatan secara luas untuk mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki peserta didik. Dengan strategi atau model pembelajaran yang aktif dan proaktif, peserta didik mampu memahami serta mengatur dirinya sendiri sebagai agen utama dalam proses pembelajaran dari dan untuk mereka sebagai hasil dari pengalaman pribadi serta lingkungan

belajarnya (Hase & Kenyon, 2001). Lingkungan belajar peserta didik generasi Z, terutama *online environment* sangat memungkinkan dan efektif untuk mengembangkan dan mencari sumber belajar secara mandiri (Sumarsono, 2020).

Blaschke & Hase (2016) mengungkapkan lima prinsip dalam mendesain pembelajaran dengan pendekatan heutagogi. Pertama, perlunya keterlibatan peserta didik dalam negosiasi tentang apa dan bagaimana mereka belajar. Kedua, kurikulum yang fleksibel dan mempertimbangkan usulan, keinginan, serta pengetahuan yang baru dari hasil proses pembelajaran yang dialami peserta didik. Ketiga, pendidik dan peserta didik bekerjasama untuk menentukan bagaimana capaian pembelajaran dievaluasi, di mana proses evaluasi pembelajaran dilakukan secara partisipatif (*self and peer*), ini memungkinkan peserta didik belajar kepada peserta didik lainnya dengan penilaian bentuk *self-reflection*. Keempat, peran pendidik adalah sebagai pembimbing, pemberi umpan balik formatif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Terakhir, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan efektif guna memberikan kebebasan pada peserta didik agar mengeksplorasi dan merefleksikan tentang apa dan bagaimana mereka belajar.

Penerapan heutagogi dalam pembelajaran seni musik di era ini dapat dilakukan dengan merancang kontrak belajar. Diawali dengan menyampaikan ide dan konsep bagaimana keinginan siswa belajar kepada pendidik. Tahap ini merupakan proses peserta didik dan pendidik melakukan kolaborasi dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar serta tujuan yang diharapkan dari belajar. Sehingga setiap pertanyaan yang dilontarkan oleh peserta didik harus memiliki jawaban yang berkaitan dengan apa yang ingin dipelajari, hasil apa yang diperoleh, dan secara spesifik kebutuhan kurikulum apa yang diperlukan. Kegiatan menyusun kontrak belajar memberi dampak positif yang dapat memudahkan peserta didik menentukan apa yang dipelajari serta langkah yang dilalui agar proses pembelajaran dapat dituntaskan.

Tahapan terakhir dalam pembelajaran setelah proses ialah evaluasi. Tahap evaluasi merupakan langkah penting yang tidak boleh dilewatkan. Tahapan ini bertujuan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar. Dengan *heutagogy* peserta didik diizinkan untuk membuat secara mandiri penilaian belajarnya. Mereka dapat memilih penilaian dari pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya. Akan lebih baik jika menggunakan penilaian diri, karena jenis penilaian tersebut memiliki keunggulan membiasakan peserta didik agar mampu bersikap jujur dan meningkatkan kemampuan refleksi serta mawas diri (Purmanah et al., 2017).

Pada kegiatan penutup, pendidik bertugas untuk melakukan konfirmasi terkait ketercapaian kontrak belajar. Disadari, strategi pembelajaran biasanya juga tidak mudah dipahami oleh pendidik sehingga sulit untuk diaplikasikan di lapangan, karena model *heutagogy* sendiri biasanya merupakan konsumsi kalangan akademisi. Untuk itu, juga perlu disampaikan beberapa strategi alternatif lainnya, yang diharapkan pendidik bisa mengintegrasikan, mengolaborasikan, dan mengembangkannya dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar.

Cybergogy

Strategi lainnya, ialah *cybergogy*. Konsep umum dari siberlogi adalah belajar virtual. Pembelajaran lingkungan untuk kemajuan kognitif, emosional, dan sosial peserta didik (Septianisha et al., 2021). Definsi *cybergogy* lainnya juga diartikan sebagai suatu metode pendidikan di era globalisasi melalui pemberdayaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang tidak terbatas ruang, waktu, budaya, dan negara (Daud et al., 2019). Sejalan dengan hal tersebut, siberlogi berpengaruh kuat terhadap pembelajaran mandiri melalui fasilitas internet dan media sosial. Berdasarkan beberapa penafsiran strategi siberlogi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siberlogi adalah suatu strategi pembelajaran di era digitalisasi yang memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi untuk kemajuan dan perkembangan kognitif, emosional, dan sosial peserta didik.

Ini dilakukan guna menciptakan pembelajaran *online* yang penuh keterlibatan. Terdapat tiga faktor pendukung dalam strategi pembelajaran *cybergogy*, diantaranya faktor kognitif, faktor emosional, dan faktor sosial.

Cybergogy—Faktor Kognitif

Faktor kognitif merupakan faktor yang melewati konstruksi dari pengetahuan seorang individu. Menggali pengalaman belajar di masa lampau dan mengaitkannya dengan pengalaman belajar yang akan dipelajari saat ini dengan mewajibkan partisipasi atau keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Pencapaian pembelajaran yang terbentuk harus disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Terdapat empat (4) hal dalam faktor kognitif, yaitu (1) pengalaman belajar sebelumnya, pengetahuan yang dimiliki peserta didik merupakan modal awal untuk dapat mempelajari suatu ilmu baru. Ini sangat terkait bagaimana kecerdasan pendidik menggali kemampuan peserta didik dalam mengkaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya; (2) tujuan pencapaian, pentingnya memberitahukan kepada peserta didik tentang tujuan pencapaian dalam pembelajaran, hal tersebut dapat menjadi motivasi dalam proses pembelajaran; (3) kegiatan belajar (tugas dan penilaian), mutu pengajaran seni dapat ditingkatkan dengan memberi tugas yang menantang, otentik, dan multidisiplin. Dengan tugas yang menantang dan sesuai dengan masalah kehidupan sehari-hari dapat memunculkan rasa ingin tau yang tinggi sehingga peserta didik aktif bertanya dan menggali lebih dalam informasi yang ingin diketahuinya. Setelah penugasan tentu wajib ada penilaian dari hal yang telah dikerjakan. Penilaian yang baik adalah yang menginginkan siswa agar menampilkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh dari tugas pembelajaran pada situasi yang riil. Kegiatan pembelajaran seni musik melalui siberlogi dapat dilakukan dalam bentuk sajian praktik karya sederhana; (5) gaya belajar, ini membahas strategi peserta didik dalam mempelajari, memahami, dan mengolah informasi baru. Pada aspek ini setiap peserta didik tentu berbeda-beda. Riding dan Rayner

(2013) mengklasifikasikan gaya belajar menjadi beberapa jenis. Gaya citra-verbal yakni mempelajari hal dengan visual. Pemilik gaya ini memiliki ciri-ciri rapi dan teratur, berbicara dengan cepat, dan tidak terganggu oleh keributan karena lebih mengingat apa yang dilihat daripada apa yang didengar. Berbeda dengan citra-verbal, gaya *wholist-analytic* lebih condong pada bagaimana perkembangan kognitif mengacu pada kemampuan peserta didik dalam memproses dan mengatur informasi. *Wholist* dapat memproses pengetahuan secara utuh dan global. Sedangkan karakter peserta didik yang *analytic* condong mempelajari materi dengan lebih mengelompokkan beberapa satuan materi menjadi lebih dalam dan detail. Melalui sibergogi perbedaan gaya belajar tidak menjadi suatu masalah baik bagi pendidik maupun peserta didik. Banyak sumber yang dapat digunakan untuk belajar seperti buku, video (Youtube), artikel jurnal, aplikasi belajar, maupun sumber lain.

Cybergogy—Faktor Emosional

Terdapat empat (4) faktor emosional, yaitu (1) kesadaran diri, yakni kemampuan seseorang dalam menggali, merasakan, dan memahami emosi yang ada dalam dirinya. Kesadaran diri dapat menjadi kecerdasan emosional yang mencakup tentang kepribadian, kepercayaan, kekuatan, motivasi, dan kemampuan berkomunikasi. Kesadaran diri dapat berkontribusi terhadap motivasi belajar; (2) kesadaran bermasyarakat, setelah seseorang mampu memahami dirinya tahap selanjutnya yaitu bagaimana seseorang mampu menempatkan diri di lingkungan masyarakat. Ketika seseorang nyaman terhadap lingkungannya maka akan mudah baginya untuk mengekspresikan apa yang ia rasakan. Dalam pembelajaran *cybergogy* hubungan interpersonal dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Komunikasi antar individu dapat saling terhubung tanpa batas waktu dan ruang; (3) perasaan tentang suasana belajar, penting untuk diperhatikan agar materi mudah dipahami ketika peserta didik merasa aman dan senang. Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan terjadi ketika peserta didik

belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing tanpa terikat adanya aturan-aturan belajar yang monoton. Sibergogi hadir sebagai solusi untuk mengatasi masalah perbedaan gaya belajar. Dalam sibergogi peserta didik bebas menentukan gaya belajarnya baik secara visual maupun audio visual; (4) perasaan tentang proses pembelajaran, terdapat dua masalah emosional pada peserta didik, yakni emosional positif dan emosional negatif. Emosional positif akan menjadikan peserta didik pribadi yang memiliki empati dan penyayang sedangkan emosional negatif akan menimbulkan kebingungan, kecemasan, kebosanan, dan ketidakpuasan. Peserta didik yang mampu menyesuaikan diri dan nyaman dengan kondisi kelasnya akan mencapai tujuan pembelajaran dan hasil yang maksimal.

Cybergogy—Faktor Sosial

Terakhir adalah faktor sosial, yang artinya melibatkan interaksi diri sendiri dengan orang lain yang berpengaruh dalam pembelajaran *online*, karena domain sangat luas dan mempengaruhi peserta didik. Dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar, strategi sibergogi dapat dijadikan salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Keterlibatan teknologi informasi secara maksimal akan mampu mematahkan *mindset* masyarakat bahwa pembelajaran seni musik hanya sekedar bernyanyi dan bermain alat musik, atau hanya untuk anak-anak yang berbakat saja. Sibergogi mampu mengemas pembelajaran seni musik sekolah dasar dalam bentuk baru seperti *games* dan atau video animasi pembelajaran yang menarik. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat dilakukan melalui video konferensi, aplikasi belajar, media sosial, maupun dengan memanfaatkan jejaring sosial seperti Instagram, Facebook, Youtube, dan sejenisnya.

Penutup

Masih banyak elemen tenaga pendidik sekolah dasar yang tidak memahami hakekat pembelajaran seni, banyak juga yang mereduksi pengertiannya seperti dengan mengartikan seni



musik sebagai pelajaran bernyanyi dan memainkan alat instrumen dengan bunyi seadanya saja. Serta menganggap bahwa kompetensi terkait sebagai bakat atau keterampilan fisik semata. Padahal pembelajaran seni sangat bergayutan dengan pembentukan karakter peserta didik. Dengan pembelajaran seni musik secara komprehensif, menyangkut aspek teori, praktik, dan apresiasi, tentunya pemahaman tentang seni musik tidak dangkal lagi. Pemahaman dapat semakin mendalam apabila pendidik mampu merumuskan pembelajaran seni musik dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik dalam menciptakan suatu pengalaman belajar yang baru. Penerapan pembelajaran dengan mengolaborasikan strategi heutagogy dan siberlogi dapat menjadi jalan.

Jelas bahwa karya seni musik yang diciptakan peserta didik adalah berbasis pada pengetahuannya. Sehingga karya intelektual lahir dari kreativitas peserta didik.

Agar dapat menyajikan pembelajaran seni musik dengan efektif dan menyenangkan khususnya di era saat ini. Pendidik harus selalu berusaha meningkatkan kemampuannya dalam menguasai teori dan konsep dasar seni musik, mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan serta mahir dalam menggunakan teknologi informasi. Dengan pengetahuan terkait, pendidik yang luas wawasannya tentu dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, serta memudahkan capaian tujuan dan fungsi mulia pembelajaran seni di sekolah.

Referensi

- Blaschke, L. M. (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. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v13i1.1076>
- Blaschke, L. M., & Hase, S. (2016). Heutagogy: A Holistic Framework for Creating Twenty-First-Century Self-determined Learners. In B. Gros, Kinshuk, & M. Maina (Eds.), *The Future of Ubiquitous Learning: Learning Designs for Emerging Pedagogies*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-47724-3>
- Danim, S. (2015). *Pedagogi, Andragogi dan Heutagogi*. Alfabeta.
- Daud, W. A. A. W., Teck, W. K., Ghani, M. T. A., & Ramli, S. (2019). The Needs Analysis of Developing Mobile Learning Application for Cybergogical Teaching and Learning of Arabic Language Proficiency. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(8), 33–46. <http://dx.doi.org/10.6007/IJARBS/v9-i8/6206>
- Gaol, P. L. (2020). Studi Literatur: Transformasi Metode Pembelajaran Pasca Pandemi dari Pedagogi, Andragogi ke Heutagogi. *Prosiding Konferensi Nasional Ilmu Administrasi 4.0*, 187–192. <https://knia.stialanbandung.ac.id/index.php/knia/article/view/241/pdf>
- Hase, S, & Kenyon, C. (2001). Moving From Andragogy to Heutagogy: Implications for VET. *Proceedings of Research to Reality: Putting VET Research to Work: Australian Vocational Education and Training Research Association (AVETRA)*. https://www.researchgate.net/publication/37357847_Moving_from_andragogy_to_heutagogy_implications_for_VET
- Hase, Stewart, & Kenyon, C. (2007). Heutagogy: A Child of Complexity Theory. *Complicity: An International Journal of Complexity and Education*, 4(1), 111–118. <https://doi.org/10.29173/cmplct8766>

- Purmanah, N. I., Nuryana, N., & Puspitasari, E. (2017). Penerapan Self-Assessment untuk Menumbuhkan Kesadaran Siswa tentang Makna Belajar pada Mata Pelajaran IPS di MTS Sabilul Chalim, Leuwimunding, Majalengka. *Jurnal Edueksos*, 6(1), 65–80. <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/edueksos/article/view/1942>
- Riding, R., & Rayner, S. (2013). *Cognitive Styles and Learning Strategies*. David Fulton Publishers.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media.
- Septianisha, N. I., Anggraeni, K. D., Hilda, N. R., Azhar, M. S., & Ulya, V. H. (2021). Cybergogy: Konsep dan Implementasi dalam Pembelajaran Matematika. *ProSandika: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan*, 153–164. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/554>
- Sudjana, N. (2014). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sumarsono. (2020). The Paradigms of Heutagogy and Cybergogy in The Transdisciplinary Perspective. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 52(3), 172–182. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/22882>
- Syafii, Djatmiko, T., & Cahyono, A. (2006). *Materi dan Pembelajaran Kertakes SD*. Universitas Terbuka.