

Manajemen Retail Raharja Enrichment Program Dalam Implementasi Program Merdeka Belajar - Kampus Merdeka

Ninda Lutfiani*¹, Po Abas Sunarya², Hega Lutfilah Juniar³

¹Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Raharja

e-mail: [1ninda@raharja.info](mailto:ninda@raharja.info), [2abas@raharja.info](mailto:abas@raharja.info), [3hega.lutfilah@raharja.info](mailto:hega.lutfilah@raharja.info)

ABSTRAK

Perkembangan dalam dunia pendidikan semakin mendorong terjadinya perubahan pada proses pembelajaran. Searah juga satu tujuan lewat program pemerintah yang meluncurkan program Kampus Merdeka tahun 2020, menciptakan realisasi program Manajemen Retail. Dengan menggunakan metode simulasi pembelajaran (case study), pengalaman (experiential learning), dan pembelajaran (active learning) menjadikan MR-REP (Manajemen Retail Raharja Enrichment Program) berpotensi untuk melahirkan entrepreneur dengan keterampilan pada sektor retail modern berbasis teknologi informasi. Kurangnya pemahaman masyarakat terhadap kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka menjadi salah satu landasan penelitian. Penerapan metode sosialisasi menjadi pilihan pada penelitian ini, Sosialisasi dilakukan secara daring dan langsung, melalui kunjungan masyarakat fun and enjoy, di Centre of Excellence Fakultas Ekonomi dan Bisnis Manajemen Retail pada sebuah tempat bernuansa startup yang bernama Alphabet Incubator. Hasil akhir dari sosialisasi pengabdian ini berupa terealisasinya program MR-REP yang dinilai dapat menjadi salah satu jawaban dalam upaya peningkatan kualitas dan relevansi lulusan program sarjana.

Kata Kunci : Manajemen Retail, Merdeka Belajar, Kampus Merdeka, Inovasi Pendidikan, Pengabdian Masyarakat

ABSTRACT

Developments in the world of education encourage changes in the learning process. One-way is also one goal through a government program that launched the Merdeka Campus program in 2020, creating the realization of the Retail Management program. By using learning simulation methods (case studies), experiential learning, and active learning, MR-REP (Retail Management Raharja Enrichment Program) is possible to create entrepreneurs with skills in the modern retail sector based on information technology. Lack of public understanding of the policy of Merdeka Learning - Merdeka Campus is one of the cornerstones of research. The application of the socialization method was chosen in this research. The socialization was carried out boldly and directly, through fun and enjoy community visits, at the Center of Excellence of the Faculty of Economics and Business Retail Management at a startup nuanced place called Alphabet Incubator. The final result of this service socialization is the realization of the MR-REP program which is considered to be one of the answers in efforts to improve the quality and relevance of undergraduate program graduates.

Keywords: Retail Management, Independent Learning, Independent Campus, Educational Innovation, Community Service

1. PENDAHULUAN

Digitalisasi dalam dunia pendidikan terus terjadi seiring dengan perkembangan yang ada. Penerbitan Keputusan Nomor 754/P/2020 oleh Kemendikbud, mengesahkan kebijakan Kampus Merdeka tahun 2020. Melalui program yang diusung (J. Syahfitri, 2020), dinilai dapat mendatangkan peningkatan kualitas dan relevansi lulusan program sarjana (Sudaryanto et al., 2020).

Pembaharuan dalam bidang pendidikan mendorong terciptanya Program Manajemen Retail, MR-REP atau lebih dikenal dengan dengan *Manajemen Retail Raharja Enrichment Program* (Lutfiani et al., 2020). MR-REP adalah program yang dapat mengasah *soft skill* mahasiswa yang juga dapat memberikan pengalaman dalam dunia kerja (Ramadania & Aswadi, 2020).

Program MR-REP memastikan mahasiswa mendapatkan bimbingan dan arahan dalam proses pembelajaran dalam menjadi pengusaha pada sektor retail. Proses pembelajaran dilakukan pada *Center of Excellence* Fakultas Ekonomi dan Bisnis yang mengusung tema *startup* yang dikenal AI (*Alphabet Incubator*) (Aini, Rahardja, et al., 2019). Mahasiswa dapat memfokuskan diri hanya dalam bidang yang diminati (Agustin et al., 2020).

Dengan penerapan pembelajaran simulasi, pengalaman langsung, dan pembelajaran aktif, didukung dengan pijakan yang memadai, Profesionalitas Sumber Daya Manusia (SDM). MR-REP menjadi program unggulan yang menjanjikan (Rahardja, Lutfiani, Lestari, et al., 2019).

Gambar 1. Program Manajemen Retail Raharja Enrichment Program

Pada Gambar 1 (satu) memperlihatkan program MR-REP (*Manajemen Retail Raharja Enrichment Program*) yang dirancang untuk mensukseskan program Kemendikbud, Merdeka Belajar - Kampus Merdeka. Dalam program MR-REP, bimbingan dari para ahli, dimana tentunya telah memperoleh berbagai penghargaan, juga menjalin kerjasama dengan perusahaan dalam dan luar negeri, akan diberikan secara penuh kepada mahasiswa (Rahardja, Lutfiani, Harahap, et al., 2019). Tentunya dengan tetap membebaskan mahasiswa menciptakan inovasi mereka sendiri dalam proses pembelajarannya (Rahardja, Lutfiani, & Juniar, 2019).

1.1 Keunggulan Program



Gambar 2. Keunggulan Program Manajemen Retail Raharja Enrichment Program

Gambar 2 (dua) menjelaskan keunggulan belajar dari program MR-REP dimana mahasiswa tidak perlu masuk ke dalam kelas saat jam kuliah berlangsung. Terdapat 4 (empat) keunggulan dari MR-REP, yaitu:

1. Memiliki Startup Retail dari semester satu **Merintis usaha (*business startup*)** : Tentu dalam program MR-REP Mahasiswa dapat berinovasi dalam upaya perintisan startup mereka sendiri. Dukungan akan tetap diberikan meliputi modal, fasilitas, pelatihan, juga bimbingan.
2. Mampu membiayai kuliah sendiri Sudah menjadi rahasia umum bahwa merintis startup dapat mendatangkan banyak keuntungan. Terlebih jika hal tersebut mendapatkan dorongan dan dukungan penuh dari dosen dan pembimbing yang memang unggul di bidangnya.
3. Menciptakan lapangan pekerjaan baru Membangun startup dapat memberikan lapangan pekerjaan bagi orang lain. Bukan hanya mendapatkan manfaat, kita sebagai mahasiswa juga bisa memberikan manfaat terhadap masyarakat umum.
4. Mendapatkan uang saku Menjadi mahasiswa MR-REP, dapat menjadi jembatan keterlibatan mahasiswa dengan *project-project* besar yang tidak hanya memberikan pengalaman baru, tetapi juga memberikan keuntungan lebih untuk mahasiswa dari segi finansial (Lestiyani, 2020).

PERMASALAHAN

Terdapat 3 (tiga) fokus permasalahan yang mendasari diperlukannya penelitian pengabdian masyarakat ini. 3 (tiga) permasalahan tersebut meliputi:

1. Kurangnya edukasi calon mahasiswa terkait program Kemendikbud, Merdeka Belajar - Kampus Merdeka.
2. Kurangnya minat calon mahasiswa dan orang tua untuk lebih mengenal program Kemendikbud, Merdeka Belajar - Kampus Merdeka.
3. Tingginya prasangka tidak baik saat proses sosialisasi program *Manajemen Retail Raharja Enrichment Program*.

Menghadapi permasalahan yang ada, sosialisasi yang dilakukan langsung oleh dosen dan mahasiswa dari Universitas Raharja Tangerang menjadi salah satu solusi yang dinilai cukup

efektif dalam menghadapi permasalahan dari penelitian ini. Selain sosialisasi dilakukan secara daring, calon mahasiswa dan orang tua juga akan diundang untuk berkunjung ke *Alphabet Inkubator* untuk melihat secara langsung kegiatan mahasiswa yang mengikuti program MR-REP (*Manajemen Retail Raharja Enrichment Program*) (I Handayani et al., 2019) . Calon mahasiswa dan orang tua juga bisa berbagi pengalaman dengan mahasiswa yang sudah berhasil membangun *Startup* mereka sendiri. Selain itu, kunjungan yang dilakukan akan membuat calon mahasiswa dan orang tua mengenal lebih dekat program Kemendikbud, Merdeka Belajar - Kampus Merdeka. Hasil dari solusi yang ditawarkan ini adalah harapan masyarakat bisa lebih mengenal program Kemendikbud, Merdeka Belajar - Kampus Merdeka sebelum memasuki jenjang Perguruan Tinggi (Siregar et al., 2020).

PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN

Implementasi kegiatan pengabdian dilakukan selama 3 bulan dalam rentan waktu 17 Maret hingga 31 Mei 2021 yang dilakukan baik secara daring maupun langsung dengan dengan berkala dari senin-jumat. Sosialisasi dilakukan pada siswa lulusan SMA/SMK, orang tua siswa, juga terhadap masyarakat umum tanpa rentan usia tertentu. Hal ini dilakukan agar masyarakat lebih mengenal MR-REP yang sejalan dengan program Kemendikbud, Merdeka Belajar - Kampus Merdeka.

SASARAN KEGIATAN PENGABDIAN

Sasaran dari pengabdian ini tidak hanya mencakup siswa semata, tetapi para orang tua dan masyarakat umum lainnya (Putra, 2017). Selain untuk mengenalkan program MR-REP, sosialisasi juga dilakukan untuk memberikan pemahaman pada masyarakat terkait program Kemendikbud, Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (Saleh, 2020). Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas lulusan dan mengenalkan keunggulan program, Merdeka Belajar - Kampus Merdeka kepada masyarakat. Sosialisasi ini diharapkan mampu meningkatkan minat masyarakat terhadap program usulan pemerintah yang dirancang sedemikian rupa untuk mengembangkan minat calon mahasiswa, juga memberikan bekal berguna sebelum memasuki dunia kerja (Febriyanto, 2021).

2. METODE PENGABDIAN

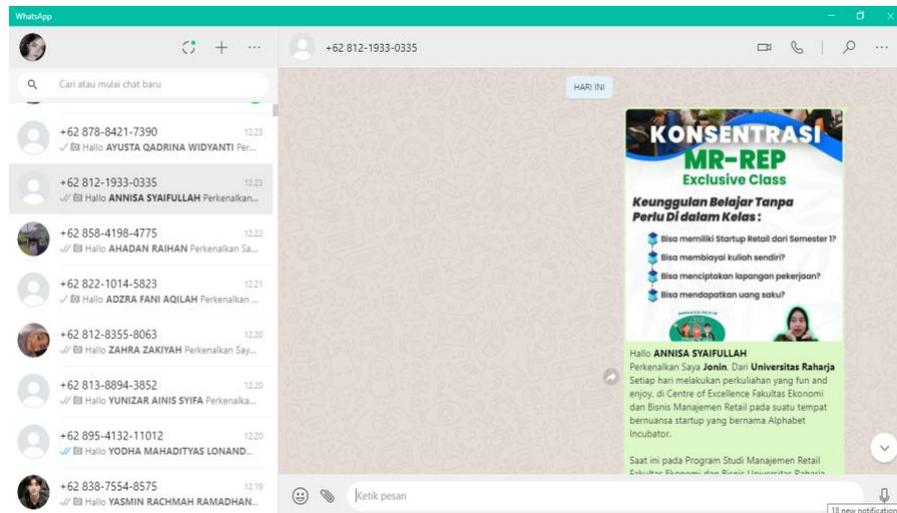


Gambar 3. Tahapan Pelaksanaan Sosialisasi

Terdapat 3 (tiga) tahapan pelaksanaan dalam metode pengabdian, seperti yang

diperlihatkan pada gambar 3 (tiga). Tahapan-tahapan tersebut meliputi:

1. Sosialisasi Daring



Gambar 4. Pesan Sosialisasi Program Manajemen Retail Raharja Enrichment Program

Pada Gambar 4 (empat) memperlihatkan pesan dalam proses sosialisasi *Manajemen Retail Raharja Enrichment Program* secara online melalui media *Whatsapp*. Dalam pesan sosialisasi yang dikirim menjelaskan proses perkuliahan *fun and enjoy*, di *Centre of Excellence Fakultas Ekonomi dan Bisnis Manajemen Retail* pada suatu tempat bernuansa startup yang bernama *Alphabet Incubator*. Selain itu juga dijelaskan lebih jauh mengenai Program Studi MR-REP dari Universitas Raharja yang dibuat secara *exclusive*. Agar lebih mengenal *Manajemen Retail Raharja Enrichment Program*, juga disertakan penjelasan mengenai program MR.REP yang dapat mengasah *soft skill* dan berkesempatan terjun langsung menjalin kerjasama dengan Asosiasi, Industri hingga Perguruan Tinggi lain di seluruh Indonesia. Program *Manajemen Retail Raharja Enrichment Program*, juga akan mendapatkan bimbingan dalam proses menjadi seorang *Creativepreneur* (Rahardja, Lutfiani, & Juniar, 2019).

2. Sharing Fun



Gambar 5. Sharing Fun MR-REP di Alphabet Incubatore

Gambar 5 (lima) merupakan sosialisasi yang dilakukan secara langsung setelah terjadinya sosialisasi daring. Kunjungan siswa pada *Alphabet Incubator* dilakukan dalam suasana menyenangkan dan santai dengan mengusung spirit *iLearning is Earning*. Tidak hanya berinteraksi dengan para dosen, siswa yang berkunjung ke *Alphabet Incubator* juga dapat berinteraksi langsung dengan mahasiswa aktif yang mengikuti program REP di Universitas Raharja.

3. Eksperimen Langsung



Gambar 5. Eksperimen Langsung MR-REP di Alphabet Incubatore

Gambar 5 (lima) merupakan eksperimen langsung dari calon mahasiswa. Sosialisasi tidak selalu dilakukan secara formal dengan suasana tegang yang kaku. Pada gambar 5 (lima), dapat terlihat calon mahasiswa yang bisa begitu nyaman membaur juga berinteraksi dengan mahasiswa aktif Universitas Raharja. Suasana menyenangkan yang dibangun diharapkan menjadi salah satu keunggulan dari spirit *iLearning is Earning* yang memang diusung oleh *Alphabet Incubator* (Rafika et al., 2019).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini dilakukan sejak 17 Maret hingga 31 Mei 2021. Dimana kegiatan sosialisasi dilakukan secara rutin dan berkala guna mensosialisasikan program MR-REP (*Manajemen Retail Raharja Enrichment Program*) yang sejalan dengan Sejalan dengan program Kemdikbud tahun 2020 (No & Februari, 2020). Sosialisasi ini diharapkan mampu mendukung pemerintah dalam upaya peningkatan kualitas lulusan sarjana.

Rekap WA Personal				SALVA TEAM				
Personil	Jonin	506		IMF CHAT CMB				
	Bella	505						
	Caa	506						
Status	No Respon	1380		Annyeong SALang, ini adalah , kontribusi dan tanda cinta SALVA dalam rangka sinergi kolaborasi dahsyat untuk menyukseskan MR-REP dan Kontribusi bersama SALVA TEAM. Dimulai sejak Mar 17, 2021 hingga Mar 31, 2021, Countdown -26 hari dengan Capaian Keseluruhan % total terdapat Caa CMB.				
	KYC	112						
	AC (A)	0						
	Beli formulir (EL)	0						
	Register (SC)	0						
Total Blast	1517		Start	Mar 17, 2021	Capaian Keseluruhan	WINNERS		
Sudah Dikirim	1517		Due	Mar 31, 2021	100,00%	100,00		
Total Score Team	1818		Countdown	-26				
			Jonin	Bella	Caa			
			100,00	100,00	100,00			
8691	18722	WIWI JAYANTI	89513054669	https://api.wh	Caa	✓	No Respon	1
8692	18723	YEYEN	83895291528	https://api.wh	Caa	✓	No Respon	1
8693	18724	YOGA ANDRIANSYAH	85777768049	https://api.wh	Caa	✓	KYC	6
8694	18725	AHMAD IKBAL	89603540868	https://api.wh	Caa	✓	KYC	6
8695	18726	AMELIA WULANDARIH	85715974566	https://api.wh	Caa	✓	KYC	6
8696	18727	ANDRIAN	85773872177	https://api.wh	Caa	✓	KYC	6
8697	18728	ANITA	81289696745	https://api.wh	Caa	✓	No Respon	1
8698	18729	AYU FEBRIYANI	895611483379	https://api.wh	Caa	✓	KYC	6
8699	18730	Bambang Hidayat	83804163629	https://api.wh	Caa	✓	No Respon	1
8700	18731	BERLIAN RISKHA WARDHANI	88212552768	https://api.wh	Caa	✓	KYC	6
8701	18732	Darjatul Alawiyah	83159248241	https://api.wh	Caa	✓	No Respon	1
8702	18733	DENI FADLILAH	89529271908	https://api.wh	Caa	✓	No Respon	1

Gambar 6. Capaian Sosialisasi MR.REP Melalui Media Whatsapp

Pada Gambar 6 (enam) memperlihatkan salah satu kegiatan sosialisasi dalam mengenalkan program *Manajemen Retail Raharja Enrichment Program* melalui media sosial yaitu Whatsapp. Gambar 6 (enam) merupakan akumulasi chat dari salah satu team sosialisasi MR-REP, dengan total Blast terkirim sebanyak 1517 pesan, 112 balasan dan sharing online (Aini et al., 2017). Dengan kata lain, program MR-REP (*Manajemen Retail Raharja Enrichment Program*) yang sejalan dengan program Kemendikbud, Merdeka Belajar - Kampus Merdeka tersosialisasikan dengan baik melalui media sosial *Whatsapp*.

IMF MR-REP SALVA									
Pribadi Raharja, ini adalah IMF MR-REP SALVA kontribusi serta tanda cinta Alphabet Incubator dalam rangka merealisasikan big dream Mensukseskan 15 Mhs MR-REP dan mensukseskan REP UR. Dimulai sejak Mar 31 2021 hingga May 31 2021, Countdown 35 hari dengan capaian 1480									
Tujuan	Countdown	Start	Due	Target Capaian				Capaian	
				40	690	0	750	1,480.0	
Mensukseskan 15 Mhs MR-REP	35	Mar 31, 2021	May 31, 2021	ANGEL (10)	ACQHIRE (30)	ELEVATOR (100)	SCALEUP (250)		
				970.0	250.0	300.0	Jonin		
				Jonin	Bella	Caa	970.0		
NO	PRODI	VOUCHER	SCORES	CHECKLIST	STATUS	PIC	DESCRIPTION		
1		2000#1	30.0	✓	ACQHIRE	Jonin	Benny		
2		2000#2	30.0	✓	ACQHIRE	Jonin	Angel		
3		2000#3	30.0	✓	ACQHIRE	Jonin	Triana Hadi		
4		2000#4	30.0	✓	ACQHIRE	Jonin	Putri Anggraini		
5		2000#5	30.0	✓	ACQHIRE	Jonin	Agie Asyifa		
6		2000#6	250.0	✓	SCALEUP	Jonin	Nanda Septiani		
7		2000#7	250.0	✓	SCALEUP	Jonin	Intania Kurnia Cahyani		
8		2000#8	30.0	✓	ACQHIRE	Jonin	Merry Kinanti		
9		2000#9	30.0	✓	ACQHIRE	Jonin	Chika		
10		2000#10	250.0	✓	SCALEUP	Jonin	Raul Septiawan		

Gambar 7. Capaian Sosialisasi MR.REP Secara Langsung

Selain melakukan sosialisasi melalui media sosial, pengenalan *Manajemen Retail Raharja Enrichment Program* yang sejalan dengan program pemerintah Merdeka Belajar - Kampus Merdeka juga dilakukan secara langsung dengan berkunjung ke *Alphabet Incubator*. Gambar 7 (tujuh) memperlihatkan capaian dari sosialisasi secara langsung dengan total 30 calon mahasiswa program MR-REP berkunjung dan mendapatkan sosialisasi secara langsung di *Alphabet Incubator* (Rahardja, Hariguna, & Aini, 2019). Kedatangan calon mahasiswa *Manajemen Retail Raharja Enrichment Program* dapat membantu lebih memahami mengenai program *Manajemen*

Retail Raharja Enrichment Program itu sendiri. Selain itu dengan dilakukannya kunjungan langsung oleh calon mahasiswa program *Manajemen Retail Raharja Enrichment Program* ke Alphabet Incubator dapat mengenal lebih dekat kegiatan yang dilakukan dan manfaat yang didapatkan.

4. SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi pengabdian yang dilakukan kepada masyarakat ini dapat menarik 5 (lima) kesimpulan, yaitu:

1. Sosialisasi yang dilakukan menghantarkan masyarakat untuk lebih mengenal program Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Merdeka Belajar - Kampus Merdeka tahun 2020 (Aini, Dhaniarti, et al., 2019).
2. Tahapan sosialisasi dapat memberikan pemahaman akan pembaharuan yang terjadi pada bidang pendidikan di Perguruan Tinggi.
3. Sosialisasi yang terjadi membuat masyarakat mengenal lebih jauh MR-REP (*Manajemen Retail Raharja Enrichment Program*) yang membimbing mahasiswa dengan fokus pengembangan minat dan inovasi teknologi (Indri Handayani et al., 2015).
4. Pada Program MR-REP mahasiswa dibebaskan memilih minat dan fokus pada bidang minat mereka. Dalam proses menjalani program ini juga akan mendapatkan bimbingan untuk menjadi *Creativepreneur*.

Dengan segala keunggulan dan rangkaian manfaat *Manajemen Retail Raharja Enrichment Program* diharapkan menjadi salah satu program yang dapat mewujudkan tujuan pemerintah dalam upaya peningkatan kualitas dan relevansi lulusan program sarjana (Rahardja et al., 2014).

5. SARAN

Dilakukannya perluasan sosialisasi terhadap masyarakat baik secara daring maupun langsung, untuk lebih mensukseskan program Kemendikbud, Merdeka Belajar - Kampus Merdeka tahun 2020.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada proses penelitian, penulis ingin memberikan apresiasi lebih kepada Universitas Raharja karena telah memberikan banyak bantuan dalam proses pengabdian ini untuk menambah wawasan bagi peneliti lainnya. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dosen, Staff Marketing dan Mahasiswa yang terlibat dalam sosialisasi program.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, F., Oganda, F. P., Lutfiani, N., & Harahap, E. P. (2020). Manajemen Pembelajaran Daring Menggunakan Education Smart Courses. *Technomedia Journal*, 5(1), 40–53. <https://doi.org/10.33050/tmj.v5i1.1315>
- Aini, Q., Dhaniarti, I., & Khoirunisa, A. (2019). Effects of iLearning Media on Student Learning Motivation. *Aptisi Transactions on Management (ATM)*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.33050/atm.v3i1.714>
- Aini, Q., Irwin, R. H., & Marjayanti, E. (2017). Notifikasi Pembelajaran iLearning Melalui Media Aplikasi iDu dengan Menggunakan E-mail Rinfo. *Technomedia Journal*, 1(2), 1–11. <https://doi.org/10.33050/tmj.v1i2.40>
- Aini, Q., Rahardja, U., Supriyati, R., & Khoirunisa, A. (2019). Pengaruh Mailing Groups Sebagai Media Diskusi Dalam Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Media Informatika*

Budidarma, 3(1), 24. <https://doi.org/10.30865/mib.v3i1.1039>

- Febriyanto, E. (2021). *Pembinaan Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pengelolaan Karya Ilmiah Pada Sekolah Tinggi Teknologi YUPPENTEK Tangerang*. 1(1), 1–9.
- Handayani, I, Febriyanto, E., & Kristanti, C. Y. (2019). *Komunikasi Dalam Pembelajaran Ilearning Plus Di*. 16(2).
- Handayani, Indri, Aini, Q., & Oktavyanti, Y. (2015). Penggunaan Rinfocal Sebagai Aplikasi Peningkat (Reminder) Kegiatan Akademik Pada Perguruan Tinggi. *CCIT Journal*, 9(1), 13–26. <https://doi.org/10.33050/ccit.v9i1.393>
- J. Syahfitri, H. F. (2020). *P-issn 2620-861x e-issn 2620-8628*. 1–11.
- Lestiyani, P. (2020). Analisis Persepsi Civitas Akademika Terhadap Konsep Merdeka Belajar Menyongsong Era Industri 5.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 365. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2913>
- Lutfiani, N., Rahardja, U., & Manik, I. S. P. (2020). Peran Inkubator Bisnis dalam Membangun Startup pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Penelitian Ekonomi Dan Bisnis*, 5(1), 77–89. <https://doi.org/10.33633/jpeb.v5i1.2727>
- No, V., & Februari, E. (2020). *Vol.4 No.2 Februari 2020*. 4(2).
- Putra, G. B. (2017). Rancang Bangun Sistem Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Universitas Bangka Belitung Berbasis Web Server. *Jurnal ECOTIPE*, 4(1), 17–22. <https://doi.org/10.33019/ecotipe.v4i1.14>
- Rafika, A. S., Febriyanto, E., & Syafa'ah, F. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Ilearning Pada Kelas Independent Study Terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dan Penilaian. *Cices*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.33050/cices.v5i1.564>
- Rahardja, U., Hariguna, T., & Aini, Q. (2019). Understanding the impact of determinants in game learning acceptance: An empirical study. *International Journal of Education and Practice*, 7(3), 136–145. <https://doi.org/10.18488/journal.61.2019.73.136.145>
- Rahardja, U., Lutfiani, N., Harahap, E. P., & Wijayanti, L. (2019). iLearning: Metode Pembelajaran Inovatif di Era Education 4.0. *Technomedia Journal*, 4(2), 261–276. <https://doi.org/10.33050/tmj.v4i2.1010>
- Rahardja, U., Lutfiani, N., & Juniar, H. L. (2019). Scientific Publication Management Transformation In Disruption Era. *Aptisi Transactions on Management (ATM)*, 3(2), 109–118. <https://doi.org/10.33050/atm.v3i2.1008>
- Rahardja, U., Lutfiani, N., Lestari, A. D., & Manurung, E. B. P. (2019). Inovasi Perguruan Tinggi Raharja Dalam Era Disruptif Menggunakan Metodologi iLearning. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 13(1), 23. <https://doi.org/10.32815/jitika.v13i1.298>
- Rahardja, U., Yusup, M., & Aini, Q. (2014). Aplikasi Campus Learning System iOU (integrated Online Ujian) Dalam Mendukung Kegiatan iLearning Education (iDu) Pada Perguruan Tinggi. *CCIT Journal*, 7(3), 368–383. <https://doi.org/10.33050/ccit.v7i3.261>
- Ramadania, F., & Aswadi, D. (2020). Blended Learning dalam Merdeka Belajar Teks Eksposisi. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 10–21. <https://doi.org/10.33654/sti.v5i1.1014>
- Saleh, M. (2020). Merdeka Belajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas, 1*, 51–56. <http://proceedings.ideaspublishing.co.id/index.php/hardiknas/article/view/8>
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 141–157.
- Sudaryanto, S., Widayati, W., & Amalia, R. (2020). Konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan Aplikasinya dalam Pendidikan Bahasa (dan Sastra) Indonesia. *Kode: Jurnal Bahasa*,

9(2), 78–93. <https://doi.org/10.24114/kjb.v9i2.18379>