



Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa

Herliza Syafira Amelia

STKIP PGRI SUMENEP

Dwi Nurul Fitrah Fisshobah

STKIP PGRI SUMENEP

Adelia Eka Dayendria

STKIP PGRI SUMENEP

Bima Wahyuda

STKIP PGRI SUMENEP

Alamat: JL. Trunojoyo Gedung Sumenep

Korespondensi penulis: firaamelia024@gmail.com

Abstract. *Improving student competence is the main focus in the world of education to face the challenges of the 21st century. This article aims to examine innovative learning strategies that can be applied to improve student competence, both in terms of cognitive, affective, and psychomotor. The method used is a literature study by analyzing various innovative learning approaches, such as project-based learning, flipped classroom, and technology integration in the learning process. The results of the study show that these strategies are able to increase learning motivation, student involvement, and critical, creative, and collaborative thinking skills. In addition, the implementation of this strategy also shows the important role of teachers in designing adaptive learning that is relevant to student needs. Thus, innovative learning strategies are a potential solution in creating a competent, adaptive generation that is ready to face global challenges.*

Keywords : *Innovative Learning Strategies, Student Competencies, Educational Technology,*

Abstrak. Peningkatan kompetensi siswa menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan guna meningkatkan kompetensi siswa, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan menganalisis berbagai pendekatan pembelajaran inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning), flipped classroom, dan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa strategi-strategi tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta kolaboratif. Selain itu, implementasi strategi ini juga memperlihatkan peran penting guru dalam merancang pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, strategi pembelajaran inovatif menjadi solusi potensial dalam menciptakan generasi yang kompeten, adaptif, dan siap menghadapi tantangan global.

Kata kunci: *Strategi Pembelajaran Inovatif, Kompetensi Siswa, Teknologi Pendidikan*

LATAR BELAKANG

Pendidikan sangat penting untuk menentukan kualitas sumber daya manusia suatu negara. Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi yang cepat, keahlian siswa yang sesuai dengan tuntutan zaman semakin penting. Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah banyak hal, termasuk pendidikan (Lestari & Kurnia, 2023). Kompetensi siswa tidak lagi hanya terbatas pada kemampuan akademik, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis,

Received Desember , 2024; Revised Januari, 2025; Accepted Februari , 2025

*Corresponding author, e-mail address

kolaborasi, kreativitas, dan keterampilan digital. Oleh karena itu, pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan berpusat pada guru sering kali dianggap kurang mampu memenuhi kebutuhan tersebut.

Seiring dengan perkembangan paradigma pendidikan, strategi pembelajaran inovatif muncul sebagai solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Strategi ini mengintegrasikan pendekatan yang interaktif, kontekstual, dan berbasis teknologi. Misalnya, penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning), flipped classroom, dan pemanfaatan teknologi digital seperti gamifikasi dan augmented reality telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterampilan abad ke-21 pada siswa. Namun, ada banyak tantangan yang masih menghalangi penerapan pendekatan pembelajaran inovatif. Beberapa di antaranya adalah keterbatasan fasilitas, kekurangan pelatihan guru, dan resistensi terhadap perubahan metode pengajaran. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami bagaimana pendekatan pembelajaran inovatif dapat diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dirumuskan strategi-strategi pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan kompetensi siswa secara menyeluruh, tetapi juga relevan dengan kebutuhan kurikulum dan dunia kerja di masa depan.

KAJIAN TEORITIS

Kemampuan yang mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperlukan untuk menghadapi tantangan hidup dan dunia kerja disebut kompetensi siswa. Menurut Bloom (1956), kompetensi terdiri dari tiga domain utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi juga menjadi fokus utama dalam pendidikan modern.

Dalam menerapkan sebuah strategi pembelajaran inovatif seorang guru harus bisa melakukan pendekatan pengajaran dengan menggunakan metode kreatif dan memanfaatkan teknologi terkini untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Strategi ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Guru dapat melakukan beberapa cara yang relevan untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran yaitu guru dapat menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) yang dimana model ini berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa sehingga siswa dapat melakukan eksplorasi dan dapat menyelesaikan sebuah masalah nyata. Selain itu juga guru dapat memanfaatkan teknologi digital seperti *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)*. Yang dimana dari hal tersebut dapat memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman visual yang imersif.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis memilih penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berfokus pada pengamatan dan pemahaman secara mendalam dalam konteks ini disajikan secara deskriptif dan diinterpretasikan secara menyeluruh (Waruwu, 2024). Tahap-tahap dalam penelitian deskriptif kualitatif melibatkan serangkaian langkah yang membantu peneliti dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menggambarkan data kualitatif. penelitian kualitatif meliputi tahapan persiapan, pekerjaan lapangan, dan analisis data. Tahapan persiapan meliputi merumuskan masalah, memilih data, dan memilih teknik pengumpulan data tahapan pekerjaan lapangan melibatkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, analisis, dan dokumentasi tahapan analisis data meliputi reduksi dan klasifikasi data serta menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendekatan Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pembelajaran berbasis teknologi adalah cara belajar yang menggunakan alat dan platform digital untuk membuat proses belajar lebih efektif dan menarik bagi siswa. Teknologi dalam pendidikan tidak hanya membuat belajar menjadi lebih seru, namun juga sesuai dengan kebutuhan di era digital ini. Menurut (Hanifah et al., 2021) yang menyatakan bahwa teknologi pendidikan adalah pendekatan sistematis dalam pelaksanaan pendidikan. Sebagai proses yang abstrak, teknologi pendidikan melibatkan berbagai elemen, seperti manusia, prosedur, ide, alat, dan organisasi, untuk menganalisis, mengatasi, melaksanakan, menilai, dan mengelola solusi masalah pembelajaran.

Dalam pendekatan pembelajaran berbasis teknologi ini ada beberapa jenis teknologi yang bisa diterapkan dalam pembelajaran, di antaranya yaitu:

1. Pemanfaatan Aplikasi dan Platform Digital dalam Pembelajaran

Penggunaan aplikasi dan platform digital dalam pendidikan telah menjadi salah satu langkah paling inovatif untuk mendukung proses pembelajaran di era modern. Menurut (Sumarno et al., 2022) mengatakan bahwa aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan pada sistem tertentu untuk mendukung berbagai aktivitas manusia.

Dengan memanfaatkan teknologi ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan fleksibel. Sejalan dengan pendapat dari (Magdalena et al., 2020) bahwa E-learning merupakan inovasi dalam pembelajaran yang tidak hanya membantu peserta didik memahami materi, tetapi juga mendorong pengembangan potensi mereka. Dengan e-learning, peserta didik lebih aktif dalam mengamati, mendemonstrasikan, serta mempraktikkan

pengetahuan yang diperoleh. Ada banyak aplikasi yang dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran kelas. Ini mencakup tugas dan aktivitas interaktif yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran. Penggunaan platform e-learning seperti Google Classroom, Moodle, atau Edmodo adalah salah satu contoh penggunaan aplikasi digital. Platform ini memungkinkan guru untuk mengatur kurikulum, memberikan tugas, dan memberikan umpan balik secara daring. Siswa dapat mengakses materi pelajaran melalui fitur ini kapan saja dan dari mana saja. Ini membuat proses belajar lebih fleksibel dan tidak terbatas pada ruang kelas fisik. Platform ini juga sering memiliki fitur analisis data yang membantu guru memahami perkembangan individual siswa. Aplikasi interaktif seperti Kahoot! dan Quizizz juga sangat membantu dalam meningkatkan partisipasi siswa.

Pemanfaatan aplikasi dan platform digital juga memungkinkan siswa mengakses sumber belajar yang sebelumnya sulit dijangkau. Melalui perpustakaan digital, video pembelajaran, dan jurnal ilmiah yang tersedia secara online, siswa dapat memperluas wawasan mereka. Guru pun dapat memanfaatkan sumber daya ini untuk membuat pembelajaran menjadi lebih kaya dan relevan dengan konteks dunia nyata.

2. Penggunaan AR (Augmented Reality) dan VR (Virtual Reality) dalam Pembelajaran

Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) telah menciptakan cara baru untuk belajar. Menurut (Alfitriani et al., 2021) menyatakan bahwa teknologi Augmented Reality (AR) memungkinkan penggabungan dunia virtual dan dunia nyata secara bersamaan. Dengan menggunakan AR dan VR, siswa dapat mengeksplorasi konsep-konsep abstrak atau lingkungan yang sulit dijangkau secara langsung, seperti tubuh manusia, ruang angkasa, atau tempat bersejarah.

AR menggabungkan dunia nyata dengan elemen digital, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih visual dan imersif. Misalnya, aplikasi berbasis AR dapat digunakan dalam pelajaran biologi untuk memvisualisasikan organ tubuh manusia dalam bentuk tiga dimensi. Dengan memindai gambar melalui perangkat AR, siswa dapat melihat struktur organ, fungsinya, dan bagaimana organ tersebut berinteraksi dalam sistem tubuh. Keuntungan AR seperti memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan interaktif, meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi.

Teknologi VR menawarkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dengan menciptakan dunia virtual sepenuhnya. Dengan menggunakan headset VR, siswa dapat “mengunjungi” tempat-tempat bersejarah seperti Candi Borobudur, melihat proses vulkanisme di dalam gunung berapi, atau menjelajahi ruang angkasa tanpa meninggalkan kelas. Keuntungan VR membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan, terutama untuk siswa yang cenderung belajar secara visual dan kinestetik.

Dampak dan tantangan teknologi dalam pembelajaran

Menurut (Pratama & Rahman, 2023) dampak dari teknologi sendiri menimbulkan dampak negatif dan positif, dampak positif nya yaitu memfasilitasi pencarian informasi untuk setiap siswa serta memperluas wawasan siswa. Sedangkan dampak negatif teknologi menurutnya yaitu anak-anak sering menyalahgunakan teknologi, seperti menggunakannya untuk bermain game daripada belajar. Sedangkan tantangan penerapan teknologi dalam pembelajaran diantaranya, kesenjangan digital dimana tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat atau internet yang memadai. Lalu tidak semua guru memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran, dan yang terakhir yaitu teknologi bisa menjadi sumber gangguan jika tidak dikelola dengan baik.

Untuk menangani tantangan tersebut dapat di atasi dengan penyediaan laboratorium komputer di sekolah atau pengadaan perangkat yang dapat dipinjam, pelatihan intensif untuk guru agar mereka bisa mengintegrasikan teknologi dengan baik, serta menerapkan peraturan ketat dalam penggunaan teknologi dan memberikan edukasi tentang manajemen waktu.

Penerapan Model Pembelajaran Aktif

Menurut (Widoyo et al., 2023) Pembelajaran adalah proses di mana guru dan siswa berinteraksi dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan bersama. Hubungan timbal balik antara guru dan siswa sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Interaksi ini memiliki makna yang lebih dalam daripada sekadar penyampaian materi, karena di dalamnya terkandung interaksi edukatif yang melibatkan dua pihak secara aktif. Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan antara peran pendidik dan peserta didik, di mana keduanya saling mendukung. Tugas utama siswa adalah belajar, sedangkan tugas utama guru adalah mengajar. Proses pembelajaran merupakan dialog dua arah antara guru dan siswa dan bersifat mendidik. Guru berperan sebagai fasilitator dan siswa berusaha menjadi pembelajar aktif. Hubungan tersebut saling mendukung dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai untuk mencapai tujuan pendidikan.

Penerapan Model Pembelajaran

Menurut (Rofisian, 2020) ada beberapa penerapan model pembelajaran yaitu seperti berikut :

1. Mind Mapping

Model mind mapping adalah teknik pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan keaktifan, kreativitas, daya ingat, pengetahuan, dan kemandirian siswa. Model mind mapping merupakan satu metode pembelajaran yg efektif buat menaikkan kualitas proses belajar anak didik. Metode ini memanfaatkan peta pikiran buat menyajikan berita secara visual & terstruktur, sebagai akibatnya memudahkan anak didik pada memahami, mengingat, & mengorganisasi bahan ajar. Penerapan contoh ini hanya mendorong anak didik buat lebih kreatif pada menyusun ide,

namun jua menaikkan keaktifan mereka pada proses pembelajaran. Siswa didorong buat berpikir secara logis & asosiatif, yg membantu menyebarkan daya jangan lupa terhadap berita yg dipelajari. Selain itu, contoh ini menaruh kesempatan bagi anak didik buat belajar mandiri, lantaran mereka wajib memasak berita secara aktif & memetakan interaksi antar konsep. Melalui mind mapping, anak didik jua bisa menaikkan pemahaman & pengetahuan mereka terhadap bahan ajar menggunakan cara yg menyenangkan & tidak membosankan. Dengan demikian, metode ini sebagai satu taktik yg efektif buat mencapai tujuan pembelajaran, baik menurut segi kognitif, afektif, juga psikomotorik.

2. Keaktifan siswa

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar; keaktifan ini mencerminkan upaya siswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan pencapaian prestasi belajar, karena ini menunjukkan sejauh mana siswa berpartisipasi dan menunjukkan keaktifan selama proses pembelajaran. Ketika siswa berusaha untuk aktif, mereka menunjukkan partisipasi yang lebih besar, seperti bertanya, menjawab, berdiskusi, atau menyelesaikan tugas secara mandiri. Penilaian keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang aktif cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi, karena mereka terlibat langsung dalam proses eksplorasi dan pengolahan informasi. Semakin tinggi tingkat aktivitas siswa, maka semakin besar kemungkinannya untuk mencapai prestasi belajar yang optimal.

Ada juga model pembelajaran yang lain menurut ((Vlad & Pitică, 2015) dalam(Sari & Rosidah, 2023)) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa yang memulai pembelajaran dengan memberikan masalah kepada siswa untuk diselesaikan. PBL membantu siswa memperoleh keterampilan pemecahan masalah, berpikir logis, dan penguasaan materi yang luas. Model ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, menganalisis, dan mencari solusi melalui proses eksplorasi dan kolaborasi. Guru membantu siswa mengidentifikasi masalah, menemukan informasi, dan menemukan solusi. Oleh karena itu, PBL tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa, tetapi juga membantu mereka menjadi lebih kreatif, mandiri, dan berkolaborasi saat belajar.

Peningkatan Kompetensi Guru dalam Inovasi Pengajaran

Guru adalah pekerjaan yang memerlukan keterampilan khusus, dan hanya mereka yang memiliki pendidikan tinggi yang dapat melakukannya. Salah satu tanggung jawab utama seorang guru adalah mengajar, mengajar, dan melatih. Pendidikan berfokus pada menanamkan nilai-nilai hidup. Mengajar berarti menyampaikan dan mengembangkan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Di sisi lain, melatih bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa.. Guru dianggap berhasil apabila mereka dapat mengubah perilaku siswa dan membantu mereka mempelajari keterampilan dasar dengan baik (Afriyani & Sabandi, 2020).

Guru memainkan peran penting sebagai kunci keberhasilan proses pembelajaran. Seorang guru tidak hanya harus menciptakan suasana kelas yang hidup, tetapi juga harus mampu menggunakan pembelajaran untuk meningkatkan kepribadian siswa. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan akan berdampak positif pada beberapa hal. Yang pertama adalah bahwa penyelesaian masalah pendidikan melalui penelitian yang terkendali dapat meningkatkan kualitas materi, proses, dan hasil belajar; yang kedua adalah bahwa pendidik dan tenaga kependidikan lainnya akan menjadi lebih profesional. Guru profesional ditandai dengan kewajiban mereka untuk menyelesaikan pekerjaan mereka. Guru mampu bertanggung jawab terhadap orang tua, masyarakat, bangsa, negara, dan agamanya sebagai seorang profesional.

Kompetensi dan kemampuan interpersonal guru menunjukkan tanggung jawab sosial mereka (Rosidin, 2021). Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, seorang guru harus memiliki kualifikasi akademik, kemampuan, sertifikasi pendidik, dan kondisi jasmani dan rohani yang sehat. Kompetensi guru terdiri dari kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional yang diajarkan di sekolah. Salah satu tanggung jawab penting bagi tenaga kependidikan adalah menangani masalah kompetensi profesional guru. Guru harus terus meningkatkan kemampuan mereka dalam pekerjaan mereka. (Sulastri et al., 2020).

Seorang guru dapat dinilai berdasarkan dua komponen: proses dan hasil. Dari segi proses, seorang guru dikatakan berhasil jika ia dapat melibatkan sebagian besar siswa secara aktif dalam pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun sosial. Dari perspektif hasil, keberhasilan guru dapat diukur jika pembelajaran yang diberikan berhasil mengubah perilaku siswa menuju penguasaan kompetensi dasar yang lebih baik. Dengan demikian, standar kompetensi pembelajaran dapat dicapai.(Mas, 2017). Sebagai profesional dalam pendidikan dan pembelajaran, guru memiliki tanggung jawab dan wewenang untuk mengelola kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan, yaitu mengubah perilaku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan institusional. Guru, bagaimanapun, menghadapi kesulitan dalam meningkatkan kemampuan profesionalnya, terutama ketika kemampuan mereka tidak seimbang dengan tanggung jawab yang diberikan dan jumlah tugas yang harus diselesaikan, tanpa bantuan lembaga atau motivasi yang memadai.Oleh karena itu, sebagai pendidik, guru diharapkan dapat terus mengembangkan dan meningkatkan pelajaran agar siswa dapat menerima dan menerapkan pelajaran dengan baik. (Oktaviani, 2023).

KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kreatif, siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka. Metode seperti pembelajaran berbasis proyek (project-based learning), kelas yang dilipat, penggunaan teknologi digital, dan kolaborasi interaktif dapat membuat lingkungan belajar lebih menarik, relevan, dan kontekstual. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep ini, tetapi strategi ini juga mengajarkan mereka keterampilan seperti berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan bekerja sama, semua keterampilan yang sangat penting di era modern globalisasi. Keberhasilan strategi pembelajaran inovatif bergantung pada guru yang siap, fasilitas yang mendukung, dan pemanfaatan teknologi yang optimal. Oleh karena itu, pelatihan guru dan pengembangan kurikulum yang berbasis inovasi harus menjadi prioritas utama jika kita ingin menghasilkan generasi yang kompeten, adaptif, dan berdaya saing tinggi.

DAFTAR REFERENSI

- Afriyani, H. K., & Sabandi, A. (2020). Pengaruh Supervisi Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 5(1), 51. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i1.3520>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. In *JPP* (Vol. 38, Issue 1).
- AR, M. M., & Asmoni, A. (2023, December). IDENTIFIKASI POLA ASUH ORANG TUA PERANTAU KE-JAKARTA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ANAK SEKOLAH DASAR (STUDI SDN KALIANGET BARAT V SUMENEP MADURA). In *PROSIDING SNAPMA (Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UNIPMA)* (Vol. 1, pp. 111-119).
- AR, M. M., Asmoni, A., Aini, K., & Wardi, M. (2024). The Relationship of the 5th Batch Campus Teaching Program to Literacy and Numeracy Skills in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 1999-2011.
- AR, M. M., Rasyid, S. F., & Ridwan, M. (2021). Legacy of heroic values education kh. abdullah sajjad from madura assisted with learning comics for sd/mi students in sumenep. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 14(1), 79-88.
- Asmoni, A., & Hodairiyah, H. (2022, November). IMPROVING TEACHER ABILITY IN CLASSROOM MANAGEMENT POST COVID-19 PANDEMIC AT INTEGRATED ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL, PANGARANGAN SUMENEP. In *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-6).
- Asmoni, A., & Kuswandi, I. (2021). College Survive Strategy Through Risk Management. *Praniti Wiranegara (Journal on Research Innovation and Development in Higher*

- Education*), 1(1), 01-09.
- Fathurrahman, F., Asmoni, A., & Al Faruq, M. S. (2022). Servant Leadership dalam Program Pengembangan Keprofesionalan Berkelanjutan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Era Digital. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 7(2), 51-60.
- Hanifah, U., Niar, S. & Universitas, A., & Dahlan Yogyakarta, A. (2021). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Hardiansyah, F., Armadi, A., AR, M. M., & Wardi, M. (2024). Analysis of field dependent and field independent cognitive styles in solving science problems in elementary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1159-1166.
- Jamilah, J., AR, M. M., Fauzi, M., Ahmad, S., Arendra, A., Hidayat, K., & Dzulkarnain, I. (2025). Pengolahan Limbah Sabut Kelapa dan Siwalan Sebagai Produk Bernilai Tambah Di Desa Romben Barat Sumenep. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 5(2), 677-684.
- Kuswandi, I., & Asmoni, A. (2023). Epistemologi Keilmuan Pesantren Pendekatan Multidisipliner. *DINAMIKA: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keislaman*, 8(2), 23-34.
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di Era Digital. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205–222.
- Magdalena, I., Andriyanto, & Reki Refaldi, R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING MENGGUNAKAN WHATSAPP SEBAGAI SOLUSI DI TENGAH PENYEBARAN COVID-19 DI SDN GEMBONG 1. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Mas, S. R. (2017). Profesionalitas Guru Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Inovasi*, 5(2), 1–10.
- Oktaviani, N. (2023). *Upaya Guru Dalam Membentuk Inovasi Pendidikan Pada Abad 21*. 1–7.
- Pratama, M. R., & Rahman, A. (2023). Dampak Teknologi Pada Dunia Pendidikan Impact of Technology on Aducation. *Pinisi: Journal Of Art, Humanity & Social Studies*.
- Rofisian, N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas Iv Sd. *El Midad*, 12(2), 102–114. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v12i2.2540>
- Rosidin. (2021). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Istifkar*, 1(1), 1–20. <https://doi.org/10.62509/ji.v1i1.20>

- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 8–17. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.307>
- Sulastrri, Happy, F., & Alfroki Martha. (2020). admin,+12+Sulastrri+258-264. *Journal of Education Research*, 1(3), 258–264
- Sumarno, T., Sau, B., Luh, N., & Cahayani, P. (2022). The Effect of Using Android Application-Based Learning Media and Learning Styles on Economic Learning Outcomes at MA Tawakkal Denpasar Academic Year 2020/2021. *Arthaniti Studies*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6395507>
- Waruwu, M. (2024). *Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan*. 5, 198–211.
- Widoyo, H., Rofi'i, A., Jährir, A. S., Rasimin, R., Purhanudin, M. V., & Sitopu, J. W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6(1), 1687–1699. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3133>