

## PENINGKATAN KAPASITAS GURU DI ERA DIGITAL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF VARIATIF

Syamsul Bahri

Fakultas Tarbiyah Pascasarjana Institut Pesantren KH Abdul Chalim Mojokerto, Indonesia  
Corresponding Author: syamsulbahriabdullah7@gmail.com

### **Abstract**

*The purpose of this essay is to demonstrate how many new learning models may be used to empower teachers in the digital world. With a literature review, this study takes a qualitative method. Data from both primary and secondary sources was gathered, evaluated, and presented in a descriptive manner. The findings of the study show that there are four things that must be considered in order to increase teacher capacity in the digital era through one of the various innovative learning models: first, strengthening character by setting an example and strengthening habits; second, creating a digital classroom management system; third, optimizing habit formation and literacy development in the classroom and its integration into learning; and fourth, using the disc.*

**Keywords:** teacher capacity, digital era, varied innovative learning.

### **Abstrak**

*Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana memberdayakan guru di era digital melalui berbagai model pembelajaran inovatif variatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi literatur. Data primer dan sekunder dikumpulkan, dianalisis dan disajikan secara deskriptif. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada empat hal yang harus diperhatikan dalam upaya meningkatkan kapasitas guru di era digital melalui salah satu model pembelajaran inovatif variatif, pertama, penguatan character building dengan memberi contoh dan penguatan kebiasaan; kedua, membuat sistem manajemen kelas digital; ketiga, mengoptimalkan pembentukan kebiasaan dan pengembangan literasi di kelas dan integrasinya ke dalam pembelajaran; dan keempat menggunakan model discovery learning dalam pembelajaran.*

**Kata Kunci:** kapasitas guru, era digital, pembelajaran inovatif variatif.

---

## PENDAHULUAN

Menfokuskan pada aspek-aspek yang menentukan kemajuan suatu negara, yaitu kemampuan berinovasi, penguasaan jaringan, kemampuan teknologi, dan kekayaan sumber energi alam (Prasetyo, 2017, p. 65), hingga pembelajaran di Indonesia hendaknya menekankan pada tiga keahlian utama (I Wayan Eka Santika, 2020, p. 12). Pada saat komputer dan jaringan internet menjadi basis utama pengembangan teknologi ini, setiap bangsa harus meningkatkan daya saingnya dengan meningkatkan sumber daya manusia dan menghasilkan generasi siswa yang mampu beradaptasi dan mengembangkan keterampilannya (Maesaroh Lubis, 2016, p. 148). Era digital yang telah mengubah masyarakat menjadi masyarakat informasi atau masyarakat ilmiah telah membawa banyak perubahan mendasar di berbagai bidang (Anang Sugeng Cahyono, 2016, p. 141).

Sifat-sifat teknologi informasi dan komunikasi telah memperpanjang dan memperluas daya pikir dan seluruh pikiran manusia. Hal ini dapat berdampak negatif, seperti yang dikemukakan Yubo Hou, Tonglin Jiang Qi Wang bahwa karakteristik teknologi internet telah membuat orang menjadi mudah bermeditasi, dangkal dan praktis (Yubo Hou; Tonglin Jiang; Qi

Wang, 2016). Hal ini merupakan dampak negatif yang menjadi tantangan bagi guru di era digital saat ini. Mengingat teknologi hanyalah perpanjangan tangan manusia, maka kendali utama teknologi ada di tangan manusia itu sendiri. Teknologi hanya menggantikan fungsi penyebaran dan penyebaran informasi. Interaksi antar manusia dalam pengembangan kepribadian, peningkatan hubungan sosial, rasa solidaritas, kepedulian, tanggung jawab dan empati tidak tergantikan (Acep Suhendar, 2021, p. 28). Salah satu implikasinya adalah pergeseran paradigma pendidikan dimana kecenderungan belajar berubah dari konvensional ke era belajar ilmu yang memungkinkan setiap orang belajar dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja. Perkembangan teknologi juga berarti bahwa perubahan peran guru tidak lagi menjadi sumber belajar utama dan satu-satunya (Wawan Wardiana, 2002).

Kurikulum 2013 dikembangkan sejalan dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital, dimana guru dapat merancang dan menyampaikan kegiatan belajar mengajar yang konstruktif melalui kegiatan akademik yang interaktif (Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, 2017, p. 11). Adapun pembelajaran konvensional menghasilkan lebih banyak kebosanan di kalangan siswa, yang mempengaruhi motivasi dan perolehan keterampilan (Ridwan Abdullah Sani, 2013, p. 46). Hal ini menjadi tantangan dan harapan bagi guru untuk beradaptasi dan memberdayakan mereka sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa. Teknologi memiliki gagasan untuk mereformasi sistem pendidikan, yaitu sistem yang mengajarkan siswa untuk lebih mandiri, berkreasi dan menjalani hidupnya dengan berani dan percaya diri. Sekolah dan guru berperan tidak hanya dalam upaya mendapatkan nilai ujian terbaik siswa, tetapi yang jauh lebih penting adalah menciptakan generasi yang mampu bersaing, berkolaborasi dan berkontribusi di masa depan dengan karakter dan kepribadian yang matang (Adi Suprayitno; Wahid Wahyudi, 2020, p. 62).

Ada banyak standarisasi mutu pendidikan di Indonesia terkait kompetensi guru, namun keberadaannya perlu diperjelas. Penetapan standar kualifikasi akademik dan sertifikasi pendidik ternyata gagal menunjukkan implikasi nyata dari peningkatan kualitas, hasil dan kontribusi yang lebih nyata. Pengembangan kurikulum yang ditempuh oleh pengambil kebijakan sebagai adaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga belum optimal karena menimbulkan ketidaknyamanan di kalangan guru sebagai ujung tombak pelaksanaannya (Muzhoffar Akhwan, 2003, p. 38).

Artikel ini menjelaskan bagaimana meningkatkan kapasitas guru di era digital melalui pembelajaran inovatif variatif. Analisis dilakukan secara konseptual melalui gagasan tertulis

dan dianalisis dengan mengkaji peran dan kompetensi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan model pendidikan baru di era digital. Untuk itu perlu ditinjau kembali kapasitas guru secara umum di Indonesia dan model pembelajaran baru di era digital. Sebagai perbandingan, perlu juga dikaji kapasitas dan kompetensi guru dari negara lain. Artikel ini didasarkan pada dua asumsi mendasar. Pertama, guru berperan vital dan strategis dalam proses pembelajaran sebagai penentu keberhasilan prestasi belajar siswa. Kedua, model pembelajaran baru di era digital, yang sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, telah meminggirkan peran guru yang hanya sekedar *transfer of knowledge*.

## **METODE**

Dalam artikel ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Berbagai publikasi penelitian terdahulu, buku dan sumber lainnya digunakan sebagai sumber primer dan sekunder. Data dipilah dan diseleksi, dianalisis, dibandingkan dan disajikan secara deskriptif kualitatif untuk menghasilkan data dalam bentuk tulisan yang disajikan. Beberapa data digunakan untuk perbandingan saat melakukan analisis isi sehingga dapat dipertimbangkan keakuratannya (Hammarberg et al., 2016, p. 498).

### ***Model Baru Pendidikan***

Pendidikan kita dewasa ini menghadapi beberapa tantangan, antara lain perkembangan ilmu pengetahuan modern yang membutuhkan landasan keilmuan yang kokoh dan penguasaan keterampilan yang terus menerus, pendidikan dan perkembangan teknologi yang memudahkan penguasaan dan pemanfaatan alam dan lingkungan bagi manusia, namun seringkali menjadi ancaman bagi keberlangsungan peran manusia. orang(Hardi Tambunan dkk, 2021, p. 40). Menghadapi tantangan, pembaharuan menjadi penting dan mutlak diperlukan untuk mencari solusi dan menerangi dengan pemikiran baru, mendalam dan progresif, agar lebih efektif, efisien dan produktif dalam rangka perbaikan dan peningkatan aspek pendidikan (Sudiarja, 2014, p. 5).

Saat ini masyarakat sedang memasuki era dimana informasi sangat mudah didapatkan tanpa harus dicari. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan arus informasi yang diterima masyarakat menembus batas ruang dan waktu. Kelahiran internet yang memunculkan informasi tanpa batas atau dikenal juga dengan era digital telah mengubah seluruh aspek kehidupan masyarakat, termasuk pendidikan. Era digital seperti saat ini tentunya berdampak signifikan terhadap bagaimana pola pembelajaran memberdayakan peserta didik dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Pebria Dheni

Purnasari; Yosua Damas Sadewo, 2021, p. 3090).

Tabel 1 Perubahan sistem pendidikan (Yatim Rianto, 2014, p. 146)

Pembelajaran Tradisional	Pembelajaran Baru (Konstruktivis)
Kurikulum diajarkan secara beberapa bagian ( <i>part to whole</i> ), dengan penekanan pada keterampilan dasar ( <i>basic skill</i> ).	Kurikulum disampaikan secara keseluruhan ( <i>whole to part</i> ) dengan penekanan pada konsep-konsep utama ( <i>big concept</i> ).
Secara umum mengacu pada kurikulum untuk mencapai nilai yang tinggi.	Mempengaruhi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan nilai tinggi.
Aktivitas kurikulum menitikberatkan pada buku teks dan pekerjaan peserta didik.	Kegiatan program fokus pada sumber data dan rekayasa material.
Peserta didik diperlukan atau dipandang sebagai kertas kosong yang hanya diisi dengan informasi-informasi oleh guru.	Peserta didik dibutuhkan sebagai pemikir dalam menyajikan teori-teori tentang dunia.
Guru pada umumnya bertindak sebagai orang yang hanya memberi perintah dan penyebaran informasi kepada peserta didik.	Guru pada umumnya bertindak sebagai orang yang mampu berinteraksi, sebagai moderator dengan lingkungannya terhadap peserta didik.
Guru berusaha mengoreksi jawaban siswa yang benar untuk menerangkan pelajaran pada peserta didik.	Guru berusaha mendapatkan pendapat atau sudut pandang peserta didik agar peserta didik memahami konsep-konsep yang disajikan untuk digunakan pada pelajaran selanjutnya.
Evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan secara terpisah oleh guru dan secara keseluruhan dapat diuji hanya melalui tes.	Evaluasi hasil belajar siswa adalah <i>interwoven</i> (menyalin imajinasi dengan kebenaran) melalui usaha observasi pada guru terhadap pekerjaan peserta didik juga.

Pengalihan model pembelajaran yang digambarkan pada Tabel 1 di atas mengharuskan guru untuk memberikan pengalaman sebanyak mungkin kepada peserta didik dengan menggunakan model dan lingkungan belajar yang berbeda yang mendukung transisi peran guru dari model penyampaian ke model baru (konstruktif). Hasil akhir yang diharapkan dari model pembelajaran ini adalah munculnya inspirasi yang memotivasi peserta didik untuk mau dan mampu belajar sepanjang hayat. Untuk itu, guru harus memiliki daya inovasi yang tinggi dalam pembelajaran melalui upaya yang disengaja dan disadari.

### **Pentingnya Guru Inovatif variatif di Era Digital**

Tiga hal yang sangat penting bagi seorang guru, diantaranya keahlian, komitmen dan keterampilan (Daryanto, 2013, p. 18). Seorang guru dituntut agar memiliki empat kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang bersifat holistik, dan inklusif (Idris Apandi; Sri Rosdianawati, 2017, p. 4). Untuk mewujudkan kompetensi-kompetensi tersebut maka seorang guru wajib memiliki paradigma (1) mengajar harus menjadi sebuah profesi, (2) guru harus selalu berinovasi dalam pembelajaran dan (3) guru harus menguasai IT (Sutirna, 2018, p. 5).

Guru yang inovatif adalah guru yang mampu berproses melalui pendayagunaan pemikiran, kemampuan imajinasi, berbagai stimulan, dan individu yang mengelilinginya yang berusaha menghasilkan produk baru, gagasan baru, baik untuk dirinya maupun orang disekitarnya, peserta didik (Edi Warsidi, 2017, p. 29). Untuk itu, dibutuhkan seorang guru yang variatif untuk berfikir dan memunculkan berbagai gagasan baru (Idris Apandi; Sri Rosdianawati, 2017, p. 11). Berpikir inovatif ini harus dipenuhi dengan empat aspek mendasar yaitu, sensitivitas yang tinggi, produktivitas yang tinggi, elatisitas yang tinggi, serta orisinalitas yang tinggi (Edi Warsidi, 2017, p. 29).

Guru berkualitas merupakan guru inovatif variatif yang mampu membangkitkan semangat besar peserta didik untuk menjadi agen perubahan dunia di era global ini, Untuk itu ada enam karakteristik inovatif, yaitu: guru belajar sepanjang hayat, guru melek sains dan teknologi, guru menguasai bahasa asing dengan baik, guru terampil melaksanakan penelitian tindakan kelas, guru rajin menghasilkan karya tulis ilmiah, dan guru mampu mendidik berdasarkan filosofi konstruktivisme dengan pendekatan kontekstual atau pendekatan yang sesuai (Edi Warsidi, 2017, p. 32). Beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru adalah 1) menguasai materi pelajaran, 2) memiliki wawasan luas, 3) komunikatif, 4) dialogis, 5) Teori dan praktik seimbang (Edi Warsidi, 2017, p. 33).

### **Pembelajaran Inovatif variatif**

Pembelajaran inovatif adalah model pembelajaran baru, tidak konvensional, yang dirancang guru yang memungkinkan siswa membangun pengetahuannya sendiri (Andi Kaharuddin; Nining Hajeniati, 2020, p. 2). Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk peserta didik agar belajar, hubungan antara guru dan peserta didik menjadi hubungan yang saling belajar dan saling membangun (Edi Warsidi, 2017, p. 34). Lebih lanjut Andi Kaharuddin menjelaskan bahwa pembelajaran inovatif dirancang sebagai upaya mencari

pemecahan suatu masalah (Andi Kaharuddin; Nining Hajeniati, 2020, p. 2). Adapun Pembelajaran variatif menurut Andi Kaharuddin merupakan suatu proses pembelajaran mengenai suatu satuan bahasan tertentu yang disusun secara sistematis, operasional, dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik, disertai dengan pedoman penggunaannya untuk para guru (Andi Kaharuddin; Nining Hajeniati, 2020, p. 3).

Model pembelajaran inovatif memiliki karakteristik yang khas, diantaranya: keunggulan yang relatif, konfirmanilitas/kompatibel, kompleksitas, trialabilitas, serta inovasi yang hasilnya mudah diamati seperti dalam bidang manajemen pendidikan, metodologi pengajaran, media pembelajaran, sumber belajar, pelatihan guru, serta implementasi kurikulum dan akan makin cepat diterima oleh peserta didik (Edi Warsidi, 2017, p. 35). Secara umum, pembelajaran inovatif variatif dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) peserta didik terlibat dalam berbagai kegiatan untuk mengembangkan pemahaman dan kemampuannya, (2) guru menggunakan berbagai alat dan sarana untuk membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai pembelajaran. sumber daya, untuk membuat pembelajaran menyenangkan, menyenangkan dan relevan bagi peserta didik, (3) Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang menarik dan menyediakan pojok baca, (4) Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok, dan (5) Guru mendorong peserta didik untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan peserta didik dalam menciptakan lingkungan sekolahnya (Andi Kaharuddin; Nining Hajeniati, 2020, p. 3).

## **HASIL**

### **Peningkatan Kapasitas Guru di Era Digital Melalui Model Pembelajaran Inovatif variatif**

Tentu saja, peningkatan kapasitas mengajar di era digital tidak hanya menjadi tanggung jawab guru, tetapi semua faktor yang mendukung misi pengajaran, yaitu sekolah, kepala sekolah, dewan sekolah, dan pengambil keputusan. Ke depan, kebutuhan dan harapan akan kontribusi dan profesionalisme guru akan semakin meningkat. Isu yang muncul juga semakin kompleks. Sementara itu, negara-negara Indonesia meyakini bahwa peningkatan kualitas pendidikan telah berkembang pesat melalui peningkatan efisiensi operasional dan peningkatan kapasitas, kapasitas dan profesionalisme guru. Hal ini penting untuk membangun kapasitas guru dalam menguasai teknologi. Namun yang terpenting adalah melihat dampak dari perkembangan teknologi yang pesat ini dalam dunia pendidikan dan mencari solusi bagaimana pendidikan dapat beradaptasi dengan perubahan tersebut. Salah satu solusinya adalah dengan

merancang berbagai model pembelajaran yang inovatif variatif.

Empat unsur yang harus diperhatikan dalam merancang pembelajaran inovatif variatif: 1) peningkatan pembentukan karakter dengan keteladanan dan penguatan kebiasaan, 2) menciptakan sistem manajemen kelas digital, 3) mengoptimalkan pembentukan kebiasaan dan pengembangan literasi di kelas dan integrasinya ke dalam pembelajaran, dan 4) menggunakan model *discovery learning* dalam proses belajar mengajar. Keempatnya dijelaskan dalam paragraf berikut.

Kepribadian peserta didik cenderung berubah-ubah karena faktor lingkungan, teman sebaya, dan orang dewasa di sekitarnya. Oleh karena itu, keteladanan guru sebagai inovator harus selalu dijaga. Kebiasaan juga harus selalu diperhatikan, dalam hal ini guru dapat meminta bimbingan atau nasehat. Beberapa hal penting yang harus selalu dikomunikasikan, diantaranya: a) membangun religiusitas dengan membuat peserta didik merasa nyaman dengan nilai-nilai kebenaran dan ketauhidan, b) membantu peserta didik memahami perubahan yang mereka jalani dan menawarkan alternatif solusi untuk menghadapinya dan c) menceritakan kisah inspiratif yang memotivasi peserta didik untuk lebih peduli pada diri mereka sendiri dan orang-orang di sekitar mereka untuk meningkatkan empati dan motivasi untuk berprestasi serta berkontribusi.

Manajemen kelas digital adalah strategi pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan internet dan teknologi digital lainnya dalam penyusunan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran oleh guru, siswa dan orang tua siswa sehingga peserta didik tidak harus berpartisipasi dalam proses pembelajaran di kelas. Bentuk kelas digital yang diterapkan dalam pembelajaran dikembangkan oleh *Southeast Asian Ministers of Education Organization Regional Open Learning Centre* (SEAMOLEC SEAMEO)(Anna Kurnia Agustiningsih, 2021, p. 15), beberapa format diantaranya:1) Pembuatan buku digital (kombinasi teks, video dan gambar pada beberapa halaman buku), 2) Aplikasi sistem kelas seperti Edmodo, Gnomio, Google Classroom, 3) Vicon (video conference) dari HP/Laptop antara guru dan Webex(Ahmad Al Yakin, 2019, p. 14).

Literasi memegang peranan penting sebagai dasar pengembangan kegiatan pembelajaran di sekolah karena menempati posisi strategis, inti dari literasi adalah membaca dan menulis, yang perlu dioptimalkan siswa untuk memperoleh keterampilan dan mengarah pada belajar sepanjang hayat. Sebagai dasar pengembangan, guru merancang kegiatan membaca pikiran dan kegiatan pendamping seperti diskusi, pemecahan masalah, penelitian atau eksperimen dan penyusunan laporan(Dinie Anggraini Dewi dkk, 2021, p. 5252). Membaca, berpikir, dan menulis merupakan tiga kegiatan yang saling berkaitan yang membangun sumber daya

manusia yang berkualitas (Yunus Abidin, 2018, p. 8) melalui proses pembelajaran yang bermakna serta aktif. Kegiatan mencari, menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi, data, pengetahuan dan ilmu dapat terlaksana dengan baik melalui kegiatan tersebut.

Model *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif variatif. Menurut Calvin Talakua dan Marlen Sahureka mengutip pendapat Sani menjelaskan *discovery learning* merupakan metode pembelajaran menuntut guru untuk lebih kreatif, menciptakan situasi yang mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan kritis untuk menemukan pengetahuan sendiri. Penyampaian materi pada saat *discovery learning* tidak lengkap, karena model tersebut menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan menemukan sendiri konsep pembelajarannya (Calvin Talakua; Marlen Sahureka, 2021, p. 198). Menurut GTK Dikdas langkah kerja pembelajaran *discovery learning* yaitu (1) Pemberian rangsangan (*stimulation*), (2) Pernyataan/Identifikasi masalah (*problem statement*), (3) Pengumpulan data (*data collection*), (4) Pengolahan data (*data processing*), (5) Pembuktian (*verification*) dan (6) Menarik simpulan/generalisasi (*generalization*) (Ratna Lestari; Widya Kusumaningsih; Fransiska Suciana, 2021, p. 34).

Dalam proses *discovery learning*, peserta didik harus mengintegrasikan karakter atau nilai karakter secara bertahap. Penerapan model *discovery learning* berbasis karakter dapat menumbuhkan karakter pada diri peserta didik. Melalui pembelajaran, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Namun, *discovery learning* Proses pembelajaran dapat terhambat ketika peserta didik kurang memiliki pengetahuan dan informasi tentang topik yang dipelajari (Basariah, B., & Sulaimi, 2021, p. 601). Oleh karena itu, pendidik memiliki peran mengorientasikan dan menciptakan situasi untuk menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan *discovery learning*.

## **KESIMPULAN**

Setelah mengkaji kapasitas guru dan model pembelajaran baru di era digital, artikel ini menyajikan model pembelajaran yang inovatif variatif yang mengoptimalkan pencapaian proses dan hasil pembelajaran belajar yang tidak hanya bertujuan untuk mengetahui dan memahami, tetapi juga menerapkan, membuat, dan berkontribusi. Pembelajaran inovatif variatif adalah pembelajaran yang menghadapi paradigma baru pendidikan di era digital, pembelajaran akan lebih optimal jika dirancang untuk tujuan inovatif variatif dengan menerapkan empat unsur penting, yaitu: 1) peningkatan pembentukan karakter dengan keteladanan dan penguatan kebiasaan, 2) menciptakan sistem manajemen kelas digital, 3) mengoptimalkan pembentukan kebiasaan dan pengembangan literasi di kelas dan integrasinya

ke dalam pembelajaran, dan 4) menggunakan model *discovery learning* dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acep Suhendar. (2021). Guru Pendidik 4.0 : Menjadi Guru Kreatif, Inovatif, dan Adaptif di Era Disruptif. CV Jejak.
- Adi Suprayitno; Wahid Wahyudi. (2020). Pendidikan Karakter Di Era Milenial.
- Ahmad Al Yakin. (2019). Manajemen Kelas di Era Industri 4.0. *Journal Peqguruang: Conference Series*, 1(2), 9–12. <http://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/peqguruang/article/view/328>
- Anang Sugeng Cahyono. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia. *Jurnal PUBLICIANA*, 9(1), 140–157. <https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79>
- Andi Kaharuddin; Nining Hajeniati. (2020). Pembelajaran Inovatif & Variatif, Pedoman Untuk Penelitian PTK dan Eksperimen. CV Berkah Utami.
- Anna Kurnia Agustiningasih. (2021). Penggunaan Buku Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ips 3 Sman Pakusari Jember : Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perpajakan Dalam Pembangunan Ekonomi Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020. *PESAT*, 6(6), 12–24. <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat/article/view/27>
- Basariah, B., & Sulaimi, M. (2021). Peningkatan Karakter Bertanggung Jawab Siswa Melalui Model *discovery Learning*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(4), 598–607. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i4.144>
- Calvin Talakua; Marlen Sahureka. (2021). Pembelajaran Process Oriented Guided Inquiry Learning (POGIL) diintegrasikan *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analisis Peserta Didik improve students ' analytical thinking skills ). *BIODIK*, 7(2), 196–204. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i2.13056> (Original work published June 15, 2021)
- Daryanto. (2013). Standar Kompetensi dan Penilaian Kinerja Guru Profesional (1st ed.). Gava Media.
- Dinie Anggraini Dewi dkk. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Edi Warsidi. (2017). Karakteristik Mnejadi Guru: Inspiratif, Inovatif, dan Komunikatif. *Sinergi Prima Magna*.
- Hammarberg, K., Kirkman, M., & De Lacey, S. (2016). Qualitative research methods: When to use them and how to judge them. *Human Reproduction*, 31(3), 498–501. <https://doi.org/10.1093/humrep/dev334>
- Hardi Tambunan dkk. (2021). Manajemen Pembelajaran. *Media Sains Indonesia*.
- I Wayan Eka Santika. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- Idris Apandi; Sri Rosdianawati. (2017). Guru Profesional, Bukan Guru Abal-abal. Deepublish.
- Maesaroh Lubis. (2016). Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global). *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1(2), 147–153. <https://doi.org/10.24042/tadris.v1i2.1063>
- Muzhoffar Akhwan. (2003). Peningkatan dan Standarisasi Mutu Pendidikan; Tinjauan atas UU,

- Kurikulum dan Kemampuan Guru. JPI FIAI Jurusan Tarbiyah, VIII(VI), 36–45.  
<http://jurnal.uui.ac.id/Tarbawi/article/view/5201>
- Pebria Dheni Purnasari; Yosua Damas Sadewo. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>
- Prasetyo, S. (2017). Implementasi Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 7(1), 48.  
[https://doi.org/10.21927/literasi.2016.7\(1\).48-57](https://doi.org/10.21927/literasi.2016.7(1).48-57)
- Ratna Lestari; Widya Kusumaningsih; Fransiska Suciana. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Perkembangan Teknologi Pada Siswa Kelas III B SD Negeri 01 Mejasem Tahun Ajaran 2020/2021. *IJES*, 1(1), 34–45.  
<https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.53366>
- Ridwan Abdullah Sani. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.  
<http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/1634>
- Sudiarja, A. (2014). *Pendidikan Dalam Tantangan Zaman*. PT Kanisius.
- Sutirna. (2018). *Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (1st ed.)*. Deepublish.
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konteksual*. Kencana.
- Wawan Wardiana. (2002). *Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia. Seminar Dan Pameran Teknologi Informasi 2002*. <http://eprints.rclis.org/6534/>
- Yatim Rianto. (2014). *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas (I)*. Kencana.
- Yubo Hou; Tonglin Jiang; Qi Wang. (2016). Does micro-blogging make us “shallow”? Sharing information online interferes with information comprehension. *Computers in Human Behavior*, 59, 210–214. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.008>
- Yunus Abidin, T. M. dan H. Y. (2018). *PEMBELAJARAN LITERASI; Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan menulis*. Bumi Aksara.
- Fajri, I., Yusuf, R. ., & Mohd Yusoff, M. Z. (2021). Model Pembelajaran Project Citizen Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(3), 105-118.