

EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN IPS DI MI YA BAKI KESUGIHAN 01

Umi Martuti¹

¹UIN SAIZU Purwokerto

✉ umimarclp.80@gmail.com

Abstract

ARTICLE INFO

Article history:

Received : October 29, 2023

Revised : November 30, 2023

Accepted : Desember 23, 2023

The mastery of technology that teachers gained during the Covid-19 pandemic can be used to make learning more enjoyable in the new normal era. IPS learning which is often delivered using conventional methods makes students less active in the learning process. The teacher must be able to choose the right method so that students' thinking insights develop. Educational methods that have been around since the 1980s are an alternative for presenting effective, creative, innovative and fun learning. This study uses a qualitative descriptive research methodology through document studies and interviews to produce a narrative of research results. The results of this study prove that the role of edutainment in social studies learning includes increasing motivation and interest in learning, increasing understanding of social studies concepts, encouraging creativity and problem solving, increasing student participation and involvement, stimulating critical and reflective thinking.

Keywords: *Edutainment, IPS learning, Motivation.*

Penguasaan teknologi yang didapat guru saat Pandemi covid -19 dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran yang lebih menyenangkan di era new normal. Pembelajaran IPS yang sering disampaikan dengan menggunakan metode konvensional membuat peserta didik kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu memilih metode yang tepat agar wawasan berfikir siswa berkembang. Metode Edutainment yang sudah ada sejak tahun 1980an menjadi alternatif untuk menyajikan pembelajaran yang efektif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian Deskriptif Kualitatif melalui studi dokumen dan wawancara untuk menghasilkan narasi hasil penelitian. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa peran edutainment dalam pembelajaran IPS diantaranya adalah dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar, meningkatkan pemahaman konsep IPS, mendorong kreatifitas dan pemecahan masalah, meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik, merangsang pemikiran kritis dan reflektif.

Kata Kunci: Edutainment, pembelajaran IPS, Motivasi

Journal Homepage

<https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/j-pgmi>

A. Pendahuluan

Dunia Pendidikan kita banyak belajar dengan adanya Pandemi Covid-19. Bagaimana seorang guru yang tadinya melakukan pembelajaran di kelas dengan konvensional (tatap muka) kemudian harus melakukan pembelajaran online/daring melalui berbagai platform pembelajaran. Hal ini menimbulkan dampak, baik dampak negatif maupun positif. Pembelajaran daring menuntut guru melakukan percepatan dalam penguasaan teknologi (Lestari, 2020).

Percepatan teknologi yang harus dikuasai guru bertujuan agar guru dapat melakukan tugasnya dengan baik dalam situasi apapun. Sistem konvensional dapat dikatakan menjadi tidak efektif jika dalam proses pembelajaran sama sekali menggunakan sistem konvensional ini, karena seiring dengan perkembangan zaman, pertukaran informasi menjadi lebih cepat dan lebih cepat, tetapi lembaga yang masih menggunakan sistem pembelajaran tradisional ini sangat lambat dan tidak sejalan dengan perkembangan IT. Meskipun sebenarnya pembelajaran dengan sistem daring dapat dikatakan kurang efektif karena interaksi antara guru dan peserta didik terbatas (Baser, 2021).

Platform yang biasa digunakan dalam pembelajaran daring diantaranya: whatshapp, google classroom, E-learning, zoom, G-meet , dan lain sebagainya. Pada mulanya peserta didik merasa senang karena mengalami hal yang baru akan tetapi dengan berjalannya waktu peserta didik mengalami kebosanan. Hal ini disebabkan karena tidak adanya aktifitas yang melibatkan fisik secara keseluruhan. Anggota tubuh yang berperan hanya otak, mata, dan telinga. Untuk menjawab kegeilisan guru dan peserta didik akan sistem pembelajaran yang berjalan para pakar Pendidikan mencari solusi bagaimana caranya agar masa depan Pendidikan khususnya di Indonesia tetap baik. Pendekatan Edutainment yang sebelumnya sudah ada sejak tahun 1980an namun belum begitu populer menjadi salah satu solusi yang ditawarkan. Di masa new normal pendekatan edutainment dikemas lebih beragam dengan aplikasi-aplikasi baru dan lebih mutakhir sesuai dengan perkembangan teknologi (Praja, 2017).

Konsep atau pendekatan Edutainment merupakan konsep penggabungan antara pendidikan dan hiburan dalam konteks pembelajaran atau pengajaran. Pembelajaran model ini, dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam konteks modern, edutainment seringkali merujuk pada penggunaan teknologi, seperti permainan komputer, aplikasi, atau konten digital lainnya yang dirancang untuk memberikan pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Dengan menggunakan pendekatan ini, edutainment bertujuan untuk membuat proses pembelajaran jadi lebih menarik, menghibur, dan memotivasi pengguna untuk belajar lebih banyak (Aji, 2020).

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, mulai dari jenjang Pendidikan dasar sampai ke Pendidikan menengah. Pada jenjang Pendidikan dasar, pemberian mata pelajaran IPS dimaksudkan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan praktis, agar mereka dapat menelaah, mempelajari dan mengkaji fenomena-fenomena serta masalah sosial yang ada di sekitar mereka (Yusnaldi, 2019).

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih banyak guru yang menerapkan metode konvensional. Masih terdapat keilmiahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran

IPS, sekalipun berbagai inovasi telah dilakukan tetapi hasilnya belum memuaskan. Beberapa keilmiahan dari model pembelajaran konvensional diantaranya, guru kurang mengikutsertakan peserta didik dalam proses pembelajaran, namun guru lebih cenderung menggunakan ceramah yang hanya menuntut siswa pada kekuatan ingatan dan hafalan kejadian-kejadian serta nama-nama tokoh tanpa mengembangkan wawasan berfikir dan penyelesaian masalah yang memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih aktif (Susanto, 2014).

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan dapat mengembangkan wawasan berfikir serta meningkatkan kemampuan dalam penggunaan teknologi adalah model edutainment. Hal ini karena sesuai dengan tuntutan zaman di era new normal.

Dari paparan di atas, penulis tertarik untuk meneliti sejauh mana “Peran Edutainment Dalam Pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah MI Ya Baki Kesugihan 01”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian deskriptif Kualitatif dengan cara memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Metode penelitian yang digunakan yaitu observasi dimana peneliti menggali informasi bagaimana peran Edutainment dalam pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Ya Baki Kesugihan 01.

Data primer dan data sekunder merupakan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Peneliti mendapatkan data primer dari hasil wawancara dan angket yang dilakukan kepada kepala sekolah, guru maupun siswa yang dianggap relevan dalam memberikan informasi. Data sekunder diperoleh dari buku-buku tentang pembelajaran IPS serta dokumen yang relevan.

C. Hasil dan Pembahasan

Edutainment adalah penggabungan antara pendekatan Pendidikan (education) dan hiburan (entertainment) dalam suatu konteks pembelajaran. Edutainment bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menghibur, sehingga peserta didik dapat lebih terlibat, memperoleh pemahaman yang baik dan meningkatkan motivasi mereka dalam pembelajaran. Menurut beberapa ahli Edutainment dapat diartikan sebagai berikut:

1. Menurut Dr.Kurt Squire (Pakar pembelajaran berbasis game): Edutainment adalah penggunaan elemen-elemen permainan seperti tantangan kompetisi, dan imbalan, dalam konteks pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif dan efektif.
2. Dr. Alice Wilder (Pakar Pendidikan Anak): Edutainment adalah pendekatan pembelajaran yang menyajikan informasi atau konsep dalam bentuk yang menghibur dan merangsang imajinasi anak-anak, sehingga memotivasi mereka untuk belajar dengan senang hati.
3. Dr. Jameis Paul Geiei (Ahli Pendidikan dan Linguistik): Edutainment adalah penggabungan antara pembelajaran yang bermakna dan menghibur dalam bentuk yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang aktif dan berpartisipasi dalam pengalaman pembelajaran yang menarik (Yunailis, 2019).

Secara umum, pengertian edutainment adalah penggabungan antara pendekatan Pendidikan dan hiburan dalam suatu konteks pembelajaran untuk meningkatkan daya tarik, interaksi, dan efektivitas pembelajaran.

Pada dasarnya, edutainment berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para peserta didik dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau video games, film, musik, website, peringkat multimedia dan lain sebagainya. Di samping itu, edutainment juga bisa berupa pendidikan di alam bebas, yang mampu menghibur (Moh. Sholeh Hamid, 2011: 18).

Biasanya jika seseorang senang terhadap sesuatu apapun itu, dengan dasar menyenangkan itu maka peserta didik akan cenderung untuk lebih menyesuaikan dan mengikut apapun yang dapat dia perbuat untuk hal yang dia senangi. Jika peserta didik sudah belajar atas dasar senang, maka perhatian anak terhadap pelajaran akan lebih terfokus dan lebih tinggi. Selain itu juga proses belajar yang menyenangkan akan membentuk suatu motivasi sendiri bagi diri peserta didik, yang nantinya akan menghasilkan produk belajar yang berkualitas (Maftuh, 2017).

Konsep belajar berwawasan edutainment mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an, dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan di era milenium ini. Belajar yang menyenangkan, menurut konsep edutainment bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (game) ke dalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara-cara lain, Misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (role play), demonstrasi, dan multimedia.

Menurut Hamruni (2009: 42) konsep edutainment adalah suatu rangkain pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar. Konsep ini dirancang agar proses belajar-mengajar dilakukan secara holistik dengan menggunakan ilmu pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu, seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi (perasaan), metakognisi, gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat, dan teknik belajar lainnya.

Konsep dasar edutainment seperti halnya konsep belajar akseleirasi, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Konsep edutainment menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan jalinan yang efisien, meliputi diri peserta didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran. Proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang "meinakutkan", tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

Berdasarkan empat karakteristik edutainment yang melandasi berbagai praktek pembelajaran yang menyenangkan maka karakteristik pembelajaran yang menyenangkan itu antara lain adalah adanya lingkungan belajar yang nyaman dan meindukung suasana pembelajaran yang gembira dan menyenangkan, materi pembelajaran yang relevan dan bermakna, pembelajaran bersifat sosial, membuat jalinan kerjasama diantara siswa, hakikat belajar adalah memahami

dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari dan menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, dapat dinyatakan bahwa IPS yang dimasukan dalam studi/penelitian ini adalah "suatu mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan tata negara". Dengan demikian Ilmu Pengetahuan Sosial yang dikaji dalam penelitian ini juga memiliki makna yang sama dengan studi sosial (Yusnaldi, 2019).

Kurikulum pendidikan IPS pada tahun 1994 sebagaimana yang dikatakan oleh Hamid Hasan, merupakan fusi dari berbagai disiplin ilmu. Martoreilla mengatakan bahwa pembelajaran Pendidikan IPS lebih meineikankan pada aspek "pendidikan" daripada "transfer konsep", karena dalam pembelajaran Pendidikan IPS mahasiswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya (Yusnaldi, 2019).

Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikannya. Mengenai tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (pendidikan IPS) para ahli seiring meingaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut. Gross meinyebutkan dalam buku Etin bahwa tujuan Pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan "to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society".

Prinsip-prinsip dasar pembelajaran IPS dalam kegiatan pembelajaran IPS lebih identik dengan kegiatan demonstrasi, dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. *Integrated* (Terpadu)

Istilah *integrated* identik dengan integrasi atau keterpaduan, dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan berdasarkan topik yang teirkait, Misalnya kegiatan ekonomi peinduduk dalam hal ini ditinjau dari persebaran dan kondisi fisik-geografis yang tercakup dalam disiplin geografi

2. Interaksi

Manusia sebagai mahluk sosial mempunyai naluri untuk beirinteraksi dengan sei-samanya. Sejak dilahirkan dan sepanjang hidupnya manusia selalu melakukan interaksi, yang didalamnya interaksi itu semakin lama semakin bertambah sejalan dengan semakin luasnya pergualan dan bertambahnya usia seseorang. Interaksi merupakan hubungan timbal-balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok. Timbulnya interaksi disebabkan oleh dorongan saling membutuhkan dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, baik itu kepuasan, ingin diperhatikan, dan ingin mendapat kasih sayang.

3. Kesenambungan dan Perubahan

Manusia di dalam kehidupan masyarakat terikat dengan adat dan tradisi dalam masyarakat yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Sejalan dengan perkembangan zaman bisa saja peraturan ini berubah, tetapi adat tradisi itu ditebuskan secara berkesinambungan. Misalnya, kesinambungan kehidupan suatu masyarakat terjadi karena lembaga perkawinan. Dengan perkawinan menyebabkan manusia dilahirkan. Lebih jelasnya, setelah (wanita) menikah, akan punya anak (melahirkan), selanjutnya setelah anak ini dewasa dan menikah, juga akan melahirkan anak. Demikian seterusnya, sehingga manusia berkembang secara berkesinambungan.

Edutainment Dalam Pembelajaran IPS di MI Ya BAKI Kesugihan 01

Edutainment dalam pendidikan berperan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Masih banyaknya guru yang menerapkan metode konvensional dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) konsep Edutainment merupakan satu diantara banyak metode yang diterapkan di MI Ya Baki Kesugihan 01 agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Kegiatan pembelajaran IPS yang menggunakan metode Edutainment di MI Ya Baki Kesugihan 01 diantaranya:

1. Outing class/ fieldtrip

Kegiatan outingclass merupakan jadwal pembelajaran di luar kelas yang dilakukan dua kali dalam satu tahun ajaran. Outingclass bertujuan untuk lebih mendekatkan siswa dengan obyek materi yang sedang dipelajari agar lebih memahaminya Misalnya belajar tentang identitas (KTP) maka siswa diajak belajar langsung ke Balai Desa, seperti pada foto dibawah ini:



Gb.1. kelas 1 di Balai Desa

Selain itu juga mengenal sejarah siswa diajak belajar ke museum, museum yang terdekat yang pernah didatangi adalah museum Jendral Soedirman yang ada di desa Sampang. Sekali waktu juga mendatangi museum dirgantara, monument Yogya Kembali yang berada di daerah istimewa

Yogyakarta. Berikut salah satu foto saat berada di musium Dirgantara:



Gb.2. kelas 5 di Musium Dirgantara

MI Ya Baki Kesugihan 01 juga pernah mengunjungi tempat-tempat bersejarah seperti Candi Borobudur yang teirmasuk dalam 7 keajaiban dunia dan Candi Prambanan. Seperti yang teirlihat pada gambar berikut:



Gb.3. kelas 5 dan 6 di Candi Prambanan

Dan yang tak kalah menarik sesuai dengan prinsip edutainment MI Ya Baki Kesugihan 01 mengajak siswanya belajar mengenal budaya daerahnya lebih deikat dengan mengunjungi pusat keirajinan batik dan pabrik makanan tradisional khas cilacap yaitu pabrik lanthing. Selain itu juga pernah beirkunjung kei pabrik krupuk tengiri. Untuk kunjungan ke pusat batik yaitu siswa kelas 5. Kunjungan kei pabrik lanthing dilakukan siswa kelas 1 sedangkan untuk kunjungan kei pabrik krupuk tengiri dilakukan oleh siswa kelas 4. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gb.4. Pabrik Lanthing



Gb.5. Pusat Batik

Semua kegiatan di atas membutuhkan persiapan yang matang, sebanding dengan persiapannya yang membutuhkan pengorbanan pikiran, waktu, biaya dan tenaga juga berbanding lurus dengan hasil yang dicapai. Pembelajaran IPS dengan metode edutainment memiliki perairan yang sangat tinggi karena siswa sangat termotivasi dalam menjalankan proses pembelajaran. Selain itu juga dengan mendatangi langsung sumber materi membantu meningkatkan retensi informasi bagi siswa.

Siswa juga merasa tertantang untuk aktif mengikuti pembelajaran karena tempat pembelajarannya yang menyenangkan sehingga memunculkan pertanyaan-pertanyaan kritis saat berada di tempat pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa dapat melihat langsung prosesnya, meningkatkan kolaborasi dan interaksi sosial.

2. Market Day

Kegiatan market day dilakukan untuk memfasilitasi siswa agar lebih memahami materi kegiatan ekonomi yang terdapat di kelas 5 semester 2. Setelah mempelajari pengetahuan tentang macam-macam kegiatan ekonomi yang terdiri dari produksi, distribusi dan konsumsi, siswa diajak untuk praktek langsung kegiatan tersebut. Mulai dari kegiatan produksi siswa MI Ya Baki Kesugihan 01 belajar memproduksi sate theoi.

Kegiatan market day meliputi 3 kegiatan ekonomi tersebut yaitu produksi, distribusi dan konsumsi. Siswa selain pernah diajak untuk pembelajaran praktik produksi di madrasah akan tetapi untuk kegiatan market day siswa melakukan kegiatan produksi di rumah masing-masing dibantu orangtua. Hari berikutnya, siswa membawa hasil produksinya untuk di pasarkan/didistribusikan di kegiatan market day. Sebelum melaksanakan kegiatan siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk pengaturan stand marketnya. Setiap siswa membuat jajanan sehat yang disukai dengan jumlah maksimal 20 biji. Siswa kelas lain menjadi konsumen untuk kegiatan tersebut. Selain itu juga setiap siswa dapat menjadi konsumen bagi siswa yang lain untuk memenuhi kebutuhannya.

Kegiatan market day di akhiri dengan pembagian hasil pada tiap-tiap kelompok. Dan yang paling akhir adalah evaluasi kegiatan. Pada evaluasi kegiatan siswa banyak menceritakan hal-hal

atau pengalaman yang dialami saat pelaksanaan. Kebanyakan dari mereka menyatakan senang dan menambah pemahaman. Berikut foto kegiatan market day tahun 2019 dan tahun 2023 :



Gb. 6. Produksi Satei Thoei



Gb.4. Pabrik Lanthing



Gb.5. Pusat Batik

D. Simpulan

Edutainment, atau penggabungan antara pendidikan dan hiburan, dapat memainkan peran penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Berikut adalah beberapa kesimpulan mengenai peran edutainment dalam pembelajaran IPS di MI Ya Baki Kesugihan 01 adalah menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Edutainment berperan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Dengan memadukan unsur-unsur hiburan ke dalam pembelajaran, Edutainment dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Melalui aktivitas yang menyenangkan dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam memperoleh pengetahuan baru. Edutainment mendorong pembelajaran aktif, di mana siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan yang menantang, permainan, atau proyek kreatif, siswa dapat belajar melalui eksplorasi, peircobaan, dan pengalaman langsung. Dengan meinggabungkan elemen hiburan, Edutainment dapat membantu meningkatkan retensi informasi siswa. Melalui Pengalaman konteks yang menarik dapat membantu siswa mengingat konsep dan fakta dengan lebih baik dan lebih lama. Edutainment mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Melalui tantangan bersama, siswa dapat

bekerja sama, beirkolaborasi, dan belajar dari satu sama lain. Selain pengetahuan akademik, Edutainment juga dapat membantu mengembangkan ketrampilan lain yang penting, seperti ketrampilan sosial, kreativitas, pemecahan masalah, berfikir kritis, dan kerja tim. Edutainment dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang kontinu di luar kelas. ini memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, mengakses sumber daya tambahan, dan meilanjutkan pembelajaran mereka secara mandiri.

Peran Edutainment dalam pendidikan adalah untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inspiratif, menantang, dan berkesan bagi siswa, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan dan ketrampilan dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan.

E. Daftar Pustaka

- Antonius. *Buku Pedoman Guru*. Bandung: Yama Widya, 2016.
- Basuki, Nusarini, Bambang Dwiratno, Th Laksmi Widyarini, and Risa Septiana Yosy. "Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tutwuri Handayani Dalam Pendidikan Keluarga". *In Prosiding SENAPSI: Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1:20–28, 2022.
- Chaerul Rochman, Heri Gunawan, and Irwan Kurniawan. *Pengembangan Kompetensi Kepribadian Guru: Menjadi Guru Yang Dicintai Dan Diteladani Oleh Siswa*. Bandung: Nuansa Ceindeikia, 2016.
- Divha, Muhammad. *Guru Sejati Penjuang NKRI*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2022.
- Djailani, Achmad. *Pengantar Supervisi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Nas Media Pustaka, 2023.
- Febriana, Rina. *Kompetensi Guru*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Ghufron, Anik. "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Nilai-Nilai Budaya Yogyakarta Di Sekolah Dasar." *Cakrawala Pendidikan*, no. 2 (2017): 81677.
- JDH.RI. "Peraturan Pemerintah (PP) No. 19 Tahun 2005 Standar Nasional Pendidikan". Peraturan.BPK.go.id, 2005. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Deitails/49369/pp-no-19-tahun-2005>.
- . "Peraturan Pemeirintah (PP) No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan." JDH BPK RI, 2005. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/49369/pp-no-19-tahun-2005>.
- Khoiri, Hoyyima. *Jitu Dan Mudah Lulus Sertifikasi Guru*. Kebumen: Bening Media Publishing, 2010.
- Luthfi, Ahmad, Sri Kasnelly, and Abd Hamid. *Metodologi Penelitian Ekonomi*. Solok: Insan Cendekia Mandiri, 2022.
- Musfah, Jejen. *Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Dan Sumber Belajar Teori Dan Praktik*. Jakarta: Kencana, 2011.

- Rahim, Fanny Rahmatina, Dea Stevani Suherman, and Murtiani. "Analisis Kompetensi Guru Dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Reivolusi Industri 4.0." *Jurnal Eiksakta Pendidikan* (Jep) 3, no. 2 (2019): 133–41.
- Rusydie, Salman. *Tuntutan Menjadi Guru Favorit*. Yogyakarta: Flash Book, 2012.
- Saparuddin and Markas Iskandar. "Implementasi Kompetensi Sosial Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2016): 59–67.
- Saryati. "Upaya Peingkatan Kompeiteinsi Peidagogik Guru Sekolah Dasar." *JBMP:Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan* 2, no. 1 (2014): 669–831.
- SuMIarsi, Ninik. "Analisis Kompeiteinsi Peidagogik Dan Peingeimbangan Pembelajaran Guru SD Neigeiri 041 Tarakan." *Jurnal Keibijakan Dan Peingeimbangan Pendidikan* 3, no. 1 (2015).
- Supardi. *Kineirja Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Sutisna, Deini, and Arif Widodo. "Peran Kompeiteinsi Guru Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Eifeiktivitas Pembelajaran Daring." *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan* 9, no. 2 (2020): 58–64.
- Suttrisno, Suttrisno, Nurul Mahruzah Yulia, and Deiwi Niswatul Fithriyah. "Mengembangkan Kompeiteinsi Guru Dalam Meilaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era Meirdeika Belajar." *ZAHRA: Reiseiarch and Tought Elementary School of Islam Journal* 3, no. 1 (2022): 52–60.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Reimaja Rosdakarya, 2008.
- Ulfah, AlMIra Keiumala, Ramadhan Razali, Habibur Rahman, Abd Ghofur, Umar Bukhory, Sri Rizqi Wahyuningrum, Muhammad Yusup, Rita Indeirawati, and Faqihul Muqoddam. *RAGAM ANALISIS DATA Penelitian* (Sastra, Riseit Dan Peingeimbangan). Madura: IAIN Madura Preiss, 2022.

