



# INOVASI PENDIDIKAN TRANFORMASI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL



ANGGA WARDA PRASAKTI \* SULIS TIA NINGRUM \* RESI SILVIA \* HUSAMAH \*  
NIHLA AFDALIAH \* ANGGI NOVITASARI \* DYAH WOROWIRASTI EKOWATI \*  
A. JUSRAN KASIM \* AMIRAH DINIATY \* LAY RIWU \* PRIMARDIANA HERMILIA  
WIJAYATI \* A. FAJAR AWALUDDIN \* AMRIZALDI \* PAUSTINA NGALI MAHUZE \*  
DEWI KARTIKA ARDIYANI

# DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN BALIK JUDUL.....	ii
UNDANG-UNDANG HAK CIPTA.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1	
PENGANTAR PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL .....	1
BAB 2	
PERUBAHAN PARADIGMA PEMBELAJARAN .....	11
BAB 3	
TANTANGAN DAN PELUANG TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN	37
BAB 4	
PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI .....	52
BAB 5	
PENGEMBANGAN KONTEN DIGITAL EDUKATIF .....	72
BAB 6	
EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI .....	92
BAB 7	
PENGUATAN PROFESIONALISME GURU DI ERA DIGITAL.....	125
BAB 8	
PENGELOLAAN KELAS DAN SUMBER DAYA DIGITAL.....	143
BAB 9	
PENDIDIKAN INKLUSIF DAN AKSESIBILITAS DIGITAL.....	166
BAB 10	

KOLABORASI DAN JARINGAN PEMBELAJARAN.....	181
BAB 11	
ETIKA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN.....	196
BAB 12	
PENDIDIKAN KARAKTER DAN KETERAMPILAN ABAD KE-21 .....	233
BAB 13	
PEMBELAJARAN ADAPTIF DAN PERSONALISASI .....	262
BAB 14	
MODEL-MODEL PEMBELAJARAN YANG INOVATIF .....	283
BAB 15	
IMPLEMENTASI INOVASI PENDIDIKAN.....	304

# BAB 7

## PENGUATAN PROFESIONALISME GURU DI ERA DIGITAL

---

*Dyah Worowirastri Ekowati*  
Universitas Muhammadiyah Malang

Bab ini akan membahas profesionalisme guru, teknologi digital, Langkah-langkah yang dilakukan guru untuk meningkatkan profesionalisme dalam penggunaan teknologi digital, pengembangan keterampilan teknologi, strategi pengajaran yang inovatif, dan integrasi teknologi dalam penilaian dan evaluasi.

### 7.1 Profesionalisme guru

Salah satu profesi yang diakui oleh Pemerintah Republik Indonesia adalah profesi guru. Guru diakui sebagai tenaga profesional yang memiliki beberapa tanggung jawab dalam mengajar, membimbing, mengarahkan, menilai, serta melakukan evaluasi (Azwardi, 2021). Baik menjadi guru pada pendidikan di jalur formal maupun non formal. Tanggung jawab guru ini memiliki perbedaan dengan tenaga profesional lain. Jika tenaga profesional lainnya memiliki batasan jam kerja. Namun dalam pelaksanaan di lapang, tanggung jawab guru melekat pada pribadi guru yang tidak terbatas ruang dan waktu. Oleh karenanya, guru adalah pekerjaan yang membutuhkan keterampilan khusus (Jamin, 2018). Keterampilan khusus ini yang selanjutnya sering disebut kompetensi.

Kompetensi yang disyaratkan agar menjadi guru profesional, yaitu pengetahuan, sikap, dan ketrampilan profesional, baik pribadi, sosial, atau akademis (Indriawati et al., 2022; Jamin, 2018). Kompetensi yang diatur dalam Undang-Undang No. 14 tahun 2005 pasal 10 ayat 1 tentang guru dan dosen ini meliputi kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian, dan sosial (Lestari & Purwanti, 2015; Raskadi, 2023). Kompetensi adalah pengetahuan, keterampilan, dan prinsip-prinsip dasar yang ditunjukkan dalam cara berpikir dan bertindak seseorang (Rosni, 2021). Penerapan kompetensi tersebut untuk melakukan tugas pendidikan dan pengajaran, termasuk kemampuan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran (Rohman, 2020; Suhandi, 2017). Kompetensi ini memungkinkan guru untuk meningkatkan kinerjanya. Berkaitan dengan strategi meningkatkan kinerja, guru harus memahami indikator-indikator peningkatan kerja profesional?

Standar Nasional Pendidikan Pasal 28 ayat (3) butir c menjelaskan bahwa kompetensi profesional adalah kemampuan untuk menguasai materi pembelajaran secara menyeluruh dan mendalam sehingga memungkinkan peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam Standar Nasional Pendidikan (Yanti & Syahrani, 2021). Kemampuan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pendidik meliputi penguasaan materi pembelajaran secara menyeluruh dan mendalam.

Ruang lingkup kompetensi profesional adalah sebagai berikut (Dudung, 2018).

- 1) Mengerti dan dapat menerapkan landasan kependidikan baik filosofi, psikologis, sosiologis, dan sebagainya.

- 2) Mengerti dan dapat menerapkan teori belajar sesuai taraf perkembangan peserta didik.
- 3) Mampu menangani dan mengembangkan bidang studi yang menjadi tanggung jawabnya.
- 4) Mengerti dan dapat menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi.
- 5) Mampu mengembangkan dan menggunakan berbagai alat, media dan sumber belajar yang relevan.
- 6) Mampu mengorganisasikan dan melaksanakan program pembelajaran.
- 7) Mampu melaksanakan evaluasi hasil belajar peserta didik.
- 8) Mampu menumbuhkan kepribadian peserta didik.

## **7.2 Teknologi digital**

Teknologi digital merupakan alat atau sistem yang bekerja secara otomatis dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca komputer tanpa memerlukan tenaga manusia (Danuri, 2019). Contohnya adalah teknologi komunikasi digital, yang bergantung pada sinyal elektrik yang dihasilkan komputer dan sistem bilangan biner (Agustinova, 2022) Teknologi digital berbeda dengan teknologi analog, yang tidak menggunakan sistem komputerisasi dan menggunakan format yang dapat dibaca komputer untuk beroperasi, tetapi menggunakan tenaga manusia untuk beroperasi. Teknologi digital juga merupakan sistem penghitungan yang sangat cepat untuk memproses informasi digital (Devianto & Dwiasnati, 2020).

Dalam dunia pendidikan, ada beberapa jenis teknologi digital (Munawar et al., 2021; Ngono & Wijayanto, Taufik Hidayat, 2019); (a)

teknologi komunikasi digital: teknologi yang menggunakan sinyal elektrik komputer yang terputus-putus dan menggunakan sistem bilangan biner; (b) aplikasi mobile: Software yang dapat diinstal dan digunakan pada *smartphone* atau tablet disebut aplikasi mobile; (c) website edukasi adalah *Platform* yang dapat diakses melalui internet yang menyediakan berbagai macam konten pendidikan, seperti video, audio, dan dokumentasi, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran; (d) LMS (*Learning Management System*): LMS adalah *Platform* yang dapat digunakan untuk mengelola proses pembelajaran, termasuk mengelola materi pembelajaran, tugas, dan evaluasi (Bradley, 2020); (e) *Virtual reality* adalah teknologi yang memungkinkan pengguna mengalami pengalaman seperti benar, tetapi tidak di lingkungan fisik yang sebenarnya (Jewitt et al., 2021; Wu et al., 2020). Ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran, seperti mempermudah penjelasan materi yang rumit. (f) *video conferencing* adalah teknologi yang memungkinkan orang berinteraksi secara audio dan video dalam bentuk grup atau individu. Mereka dapat digunakan untuk mengelola kursus dan ujian *online*; (g) *E-learning Platform* membantu guru dalam mengelola pembelajaran secara *online*, seperti mengatur materi pelajaran, tugas, dan evaluasi (Coman et al., 2020; Rakic et al., 2020). Terakhir, media sosial adalah *Platform* yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatur pendidikan *online* (Pratama et al., 2023), seperti penilaian dan pengajaran, serta interaksi dan kolaborasi antara pengguna, seperti siswa dan guru. Siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dan memahami pelajaran dengan lebih baik jika teknologi digital ini diintegrasikan ke dalam proses belajar-mengajar.

### **7.3 Upaya-upaya untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran**

Dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan guru untuk menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran, upaya ini mencakup:

- 1) Melakukan updating pendidikan: Guru harus meningkatkan kemampuan dan keahliannya untuk beradaptasi dengan pembelajaran digital. Ini termasuk pengetahuan terbaru tentang teknologi pendidikan yang mendukung pembelajaran digital, baik melalui pendidikan formal maupun non-formal. Ada banyak aplikasi dan media sosial yang tersedia untuk guru untuk belajar tentang teknologi ini (Budiana, 2022).
- 2) Pengembangan konten digital: Guru harus memiliki kemampuan untuk membuat konten digital yang menarik dan relevan, seperti presentasi multimedia, e-book, materi, atau video pembelajaran. Banyak guru yang menjadi pembuat konten pendidikan bahkan selama proses pembelajarannya. Hal ini dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan mereka dan lingkungan sekitar mereka (Slamet et al., 2020).
- 3) Peningkatan kolaborasi dan kreativitas: Guru harus menekankan kemampuan kolaborasi dan kreativitas untuk membuat pembelajaran inovatif (De Oliveira et al., 2015; Jaleniauskiene & Kasperuniene, 2023).

Bagi guru, dua kemampuan penting untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran adalah kolaborasi dan kreativitas. Kolaborasi dapat



dilakukan dengan dengan siswa, orang lain, atau lembaga lain untuk mencapai tujuan yang lebih besar. Dalam pembelajaran, bekerja sama dapat membuat pengalaman belajar lebih menarik, efektif, dan efisien. Sedangkan, kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru dan kreatif. Dalam pembelajaran, kreativitas dapat membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, dan efisien. Guru dapat menggunakan teknologi digital untuk mendorong kolaborasi, seperti menggunakan *Platform online* untuk diskusi, kerja sama, dan kerja sama. Pendidik dapat menggunakan teknologi digital untuk mengajar dengan cara yang kreatif, seperti video, presentasi multimedia, e-book, atau materi interaktif.

- 4) Penggunaan teknologi digital: Guru harus memiliki kemampuan untuk belajar mandiri, yang berarti mereka dapat menggunakan teknologi untuk mempelajari berbagai topik dan meningkatkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran mereka. Perangkat lunak produktivitas: Guru dapat menggunakan perangkat lunak produktivitas seperti Microsoft Office, Google Docs, atau Evernote untuk mengelola dokumen, mengirimkan tugas, dan mengelola kelas, serta untuk mengumpulkan materi, diskusi, dan tugas siswa. Selain itu, Anda dapat menggunakan alat digital kolaborasi seperti Dropbox, Google Drive, dan lainnya. Pada saat guru membutuhkan teknologi komunikasi dan informasi mutakhir, guru dapat mengelola kelas, mengirimkan tugas, dan mengakses informasi melalui smartphone, laptop, atau tablet. Guru juga dapat menggunakan teknologi seperti *virtual reality*, *augmented reality*, atau *gamification* untuk membuat

pembelajaran lebih menarik dan efektif (Akoto, 2021; Alsubhi & Sahari, 2020; Landi, 2019).

- 5) Peningkatan kompetensi melalui pelatihan dan pembinaan: Guru dapat meningkatkan kompetensinya melalui pelatihan dan pembinaan, mengikuti program yang disusun oleh lembaga pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Seperti pelatihan media pembelajaran berbasis TIK. Pelatihan ini dapat membantu guru meningkatkan keterampilan digital seperti penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran
- 6) Peningkatan kemampuan guru dalam mendokumentasikan ide, konsep, atau gagasan mereka dalam bentuk tulisan digital. Langkah yang dapat dilakukan dengan mengikuti pelatihan pemanfaatan teknologi digital. Guru dapat mengikuti pelatihan tentang cara menggunakan teknologi digital, seperti menggunakan internet dalam proses pembelajaran, menggunakan alat peraga digital, atau menggunakan alat pengolahan informasi digital. Pelatihan ini dapat membantu guru menjadi lebih baik dalam menyimpan ide, konsep, atau gagasan mereka dalam bentuk tulisan digital. Selain itu juga, m guru dapat menggunakan aplikasi digital: Guru dapat menggunakan aplikasi digital seperti Canva untuk mencatat ide, konsep, atau gagasan mereka dalam tulisan digital. Aplikasi-aplikasi ini dapat membantu mereka membuat ide yang menarik dan membuat konten yang efektif (Ahmadgoli & Yazdanjoo, 2020; Pratama et al., 2023).

- 7) Mengikuti kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG): Guru harus mengikuti kegiatan KKG yang diadakan oleh pemerintah (Marwansya et al., 2021; Suheriyantini et al., 2023).

Semua langkah-langkah ini dapat membantu guru mengembangkan kompetensi profesional yang diperlukan untuk menggunakan teknologi digital dalam pendidikan.

#### **7.4 Strategi pengajaran yang inovatif**

Strategi pengajaran inovatif yang dapat dipilih dengan melibatkan teknologi digital sebagaimana penjelasan berikut.

- 1) Penggunaan perangkat *mobile*: sekolah dapat mengintegrasikan perangkat mobile ke dalam kurikulum untuk memberikan akses mudah ke materi pelajaran dan media interaktif.
- 2) Penggunaan aplikasi dan *platform E-learning*: Guru dapat berbagi materi, tugas, dan umpan balik dengan siswa secara real-time melalui aplikasi dan *platform E-learning* seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Edmodo Classroom*.
- 3) Penggunaan media sosial dalam pembelajaran: Situs web seperti Facebook, Twitter, dan Instagram dapat digunakan dalam pendidikan untuk berbagi informasi dan sumber daya serta memberikan dukungan sebagai tutor *online* bagi siswa yang memerlukan bantuan.
- 4) Pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan STEM: Proyek yang melibatkan STEM, seperti membuat robot, membuat aplikasi, atau mempelajari konsep sains melalui simulasi komputer, meningkatkan pemikiran kritis dan pemecahan masalah.

- 5) Kolaborasi dan pembelajaran jarak jauh: Teknologi digital memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan rekan mereka, tidak hanya di kelas, tetapi juga di seluruh dunia. Pembelajaran jarak jauh dapat ditingkatkan dengan penggunaan video conference, papan tulis digital, dan ruang kelas virtual.
- 6) Pelacakan kemajuan dan analisis data: Menggunakan sistem manajemen belajar untuk mengumpulkan data mengenai kemajuan siswa, serta menggunakan analisis data untuk menemukan tren dalam pembelajaran dan memberikan intervensi yang diperlukan
- 7) Menggunakan *E-learning* sebagai media pembelajaran untuk mempermudah proses belajar dan memberikan akses mudah ke materi Pelajaran
- 8) Menggunakan video, animasi, dan simulasi sebagai media pembelajaran: Menggunakan video, animasi, dan simulasi sebagai media pembelajaran untuk membuat pelajaran lebih mudah dipahami.
- 9) Melaksanakan pembelajaran berbasis proyek membantu siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan keterampilan kritis dan pemecahan masalah
- 10) Mengorganisir kompetisi dan lomba digital untuk mendorong inovasi dan kreativitas.

## **7.5 Integrasi teknologi dalam penilaian dan evaluasi**

Integrasi teknologi dalam penilaian dan evaluasi adalah penggunaan teknologi secara sadar dan terencana dalam proses penilaian dan evaluasi di sekolah (Indah et al., 2018; Munawar et al.,

2021). Penggunaan teknologi ini dapat mengubah cara pendidikan, pembelajaran, dan evaluasi, serta mempermudah pengumpulan dan pengolahan data. Beberapa aspek integrasi teknologi dalam penilaian dan evaluasi (Azwardi, 2021; Rahma et al., 2023) seperti a) perangkat keras (hardware): penggunaan perangkat fisik seperti komputer; b) perangkat lunak: Penggunaan aplikasi, program, *Platform E-learning*, dan sumber daya perangkat lunak lainnya yang digunakan dalam Pendidikan; c) koneksi internet: Akses internet yang cepat dan stabil memungkinkan kolaborasi *online*, pembelajaran jarak jauh, dan akses ke sumber daya *online*; d) konten digital: Ini mencakup sumber daya digital seperti video, audio, dan dokumentasi yang digunakan dalam pembelajaran, dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran membantu siswa memperoleh literasi digital dan keterampilan yang relevan dengan lingkup digital yang berkembang pesat; e) penggunaan teknologi dalam penilaian dan evaluasi dapat membantu penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan aplikasi dan *Platform E-learning*, pengolahan data, dan pengumpulan data secara otomatis. Ini dapat mempermudah proses evaluasi dan membantu guru mendapatkan data yang lebih akurat dan lengkap.

Manfaat penggunaan teknologi dalam penilaian dan evaluasi dapat membuat proses evaluasi lebih efisien dan efektif (Alobaid, 2020; Pratiwi et al., 2020). Seperti 1) menghemat waktu: guru dapat secara otomatis mengumpulkan dan mengolah data dengan teknologi, menghemat waktu dan biaya. 2) Menggabungkan ujian dan evaluasi: Teknologi dapat mempermudah proses pengumpulan dan pengolahan data dengan menggabungkan ujian dan evaluasi dalam satu *Platform*. 3) Meningkatkan kinerja guru: Teknologi dapat membantu guru

mengumpulkan data dengan lebih akurat dan meningkatkan kinerja guru. 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran: Teknologi dapat membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat evaluasi lebih mudah. 5) Meningkatkan kinerja siswa: Teknologi dapat membantu siswa mengolah data dan meningkatkan kinerja mereka. 6) Meningkatkan kinerja sekolah: Teknologi dapat membantu sekolah mengumpulkan data yang lebih akurat dan meningkatkan kinerja sekolah. 7) Meningkatkan kinerja pendidikan: Teknologi dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik. 8) Meningkatkan kualitas pendidikan: Teknologi dapat membantu siswa (Ngono & Wijayanto, Taufik Hidayat, 2019; Rifandi, 2013)

## Daftar Pustaka

- Agustinova, D. E. (2022). Strategi Pelestarian Benda Cagar Budaya Melalui Digitalisasi. *ISTORIA Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 18(2), 1–9. <https://journal.uny.ac.id/index.php/istoria/article/view/52991>
- Ahmadgoli, K., & Yazdanjoo, M. (2020). Multimodal representation of social discourses in Asghar Farhadi's *A Separation*: a social semiotic study. *Social Semiotics*, 30(5), 699–714. <https://doi.org/10.1080/10350330.2019.1629568>
- Akoto, M. (2021). Collaborative multimodal writing via google docs: Perceptions of french fl learners. *Languages*, 6(3). <https://doi.org/10.3390/languages6030140>
- Alobaid, A. (2020). Smart multimedia learning of ICT: role and impact on language learners' writing fluency— YouTube *online* English learning resources as an example. *Smart Learning Environments*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00134-7>
- Alsubhi, M. A., & Sahari, N. (2020). A Conceptual Engagement Framework for Gamified *E-learning Platform* Activities. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(22), 4–23. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i22.15443>
- Azwardi, U. R. W. (2021). Evaluasi Peningkatan Mutu Sekolah Melalui Pengembangan Profesionalisme Guru. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2, 55–65. <https://doi.org/10.51178/cjerss.v2i3.227>
- Bradley, V. M. (2020). Learning Management System (LMS) Use with *Online* Instruction. *International Journal of Technology in*

- Education*, 4(1), 68. <https://doi.org/10.46328/ijte.36>
- Budiana, I. (2022). Menjadi Guru Profesional Di Era Digital. *JIEBAR: Journal of Islamic Education: Basic and Applied Research*, 2(2), 144–161. <https://doi.org/10.33853/jiebar.v2i2.234>
- Coman, C., Țîru, L. G., Meseșan-Schmitz, L., Stanciu, C., & Bularca, M. C. (2020). Online teaching and learning in higher education during the coronavirus pandemic: Students' perspective. *Sustainability (Switzerland)*, 12(24), 1–22. <https://doi.org/10.3390/su122410367>
- Danuri, M. (2019). *PERKEMBANGAN DAN TRANSFORMASI TEKNOLOGI DIGITAL*.
- De Oliveira, J., Henriksen, D., Castañeda, L., Marimon, M., Barberà, E., Monereo, C., Coll, C., Mahiri, J., & Mishra, P. (2015). The educational landscape of the digital age: Communication practices pushing (us) forward. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 12(2), 14. <https://doi.org/10.7238/rusc.v12i2.2440>
- Devianto, Y., & Dwiasnati, S. (2020). Kerangka Kerja Sistem Kecerdasan Buatan dalam Meningkatkan Kompetensi Sumber Daya Manusia Indonesia. *Jurnal Telekomunikasi Dan Komputer*, 10(1), 19. <https://doi.org/10.22441/incomtech.v10i1.7460>
- Dudung, A. (2018). Kompetensi Profesional Guru. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 5(1), 9–19. <https://doi.org/10.21009/jkkp.051.02>
- Indah, D. A., Hermanu Joebago, & Leo Agung. (2018). Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/teknodika>. *Teknodika, Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 16(01), 1–9.



- Indriawati, P., Balikpapan, U., Maulida, N., Balikpapan, U., Erni, D. N., Balikpapan, U., Putri, W. H., & Balikpapan, U. (2022). Kinerja Guru dalam Mutu Pendidikan di SMAN 02 Balikpapan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(3), 204–215. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.12795>
- Jaleniauskiene, E., & Kasperuniene, J. (2023). Infographics in higher education: A scoping review. *E-learning and Digital Media*, 20(2), 191–206. <https://doi.org/10.1177/20427530221107774>
- Jamin, H. (2018). Upaya meningkatkan kompetensi profesional guru. *AT-TA'DIB: JURNAL ILMIAH PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 10(1), 19–36.
- Jewitt, C., Chubinidze, D., Price, S., Yiannoutsou, N., & Barker, N. (2021). Making sense of digitally remediated touch in virtual reality experiences. *Discourse, Context and Media*, 41. <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2021.100483>
- Landi, D. (2019). The Image of the Hyper City. *International Journal for the Semiotics of Law*, 32(3), 533–548. <https://doi.org/10.1007/s11196-018-9583-8>
- Lestari, Y., & Purwanti, M. (2015). HUBUNGAN KOMPETENSI PEDAGOGIK, PROFESIONAL, SOSIAL, DAN KEPERIBADIAN PADA GURU SEKOLAH NONFORMAL X. *Jurnal Kependidikan*, 411–422. <https://doi.org/10.4135/9781608712434.n1003>
- Marwansya, M., Ismail, F., & Adib, H. S. (2021). Evaluasi Program Kelompok Kerja Guru (KKG) Pendidikan Agama Islam SD Kecamatan Banyuasin I. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 4(1), 8–20. <https://doi.org/10.19109/muaddib.v4i1.8931>
- Munawar, Z., Herdiana, Y., Suharya, Y., & Indah Putri, N. (2021).

- Pemanfaatan Teknologi Digital Di Masa Pandemi Covid-19. *Tematik*, 8(2), 160–175.  
<https://doi.org/10.38204/tematik.v8i2.689>
- Ngono, V. L., & Wijayanto, Taufik Hidayat. (2019). Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*, 628–638.  
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/3093>
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40.  
<https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Pratiwi, U., Sudar, S., & Ariningsih, E. P. (2020). Smart Puzzle Map: Media Pembelajaran Cerdas untuk Meningkatkan Pengetahuan Geospasial Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di SLB Kabupaten Purworejo. *Community Empowerment*, 5(2), 46–57.  
<https://doi.org/10.31603/ce.v5i2.3979>
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rakic, S., Tasic, N., Marjanovic, U., Softic, S., Lüftenegger, E., & Turcin, I. (2020). Student performance on an *E-learning Platform*: Mixed method approach. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(2), 187–203.  
<https://doi.org/10.3991/ijet.v15i02.11646>
- Raskadi, R. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru SD Kabupaten

- Bengkalis Kepulauan Riau sebagai Pendamping Olimpiade Sains Nasional (OSN) dalam Bidang Matematika melalui Pelatihan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5941–5947. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1910>
- Rifandi, A. (2013). Mutu Pembelajaran Dan Kompetensi Lulusan Diploma Iii Politeknik. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/cp.v5i1.1266>
- Rohman, H. (2020). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal MADINASIKA Manajemen Dan Keguruan*, 1(2), 92–102. <https://ejournalunma.ac.id/index.php/madinasika>
- Rosni, R. (2021). Kompetensi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 113. <https://doi.org/10.29210/1202121176>
- Slamet, T. I., Alfiansyah, A., Al Maki, W. F., Musyafa, F. A., Satyaputra, A., Fathoni, P., Andayani, S. S., Melinda, S., Oktavianus, D., & Yusuf, N. P. (2020). Peningkatan Keterampilan ICT untuk Guru melalui Pelatihan Konten Digital Pembelajaran Berbasis Sumber Terbuka (Open Sources). *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 118. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i1.2316>
- Suhandi, A. (2017). SUPERVISI AKADEMIK UNTUK MENIGKATKAN KOMPETENSI GURU DI SD LABORATORIUM UKSW. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 49–59. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i1.p49-59>
- Suheriyantini, S., Al Idrus, A., Asrin, A., Fahrudin, F., & Hakim, M. (2023). Pengelolaan Program Kelompok Kerja Guru (KKG) Dalam Memperbaiki Kompetensi Dan Kinerja Guru Sekolah Dasar (SD)

Kabupaten Lombok Barat. (*JPAP*) *Jurnal Praktisi Administrasi Pendidikan*, 7(1), 22–30.  
<https://doi.org/10.29303/jpap.v7i1.507>

Wu, B., Hu, Y., & Wang, M. (2020). How do head-mounted displays and planning strategy influence problem-solving-based learning in introductory electrical circuit design? *Educational Technology and Society*, 23(3), 40–52.

Yanti, H., & Syahrani. (2021). Standar Bagi Pendidik Dalam Standar Nasional Pendidikan Indonesia. *Adiba: Journal of Education*, 1(1), 61–68.

## Biodata Penulis



**Dr. Dyah Worowirastri Ekowati, S.Pd., M.Pd.,** lahir pada tanggal 06 Mei 1984 di Pasuruan. Latar belakang pendidikan S1 adalah pendidikan matematika di Universitas Muhammadiyah Malang, lulus tahun 2006. Kemudian pada tahun 2008, melanjutkan studi S2 di Pendidikan Matematika SD dan lulus tahun 2011. Terakhir, pendidikan S3 diselesaikan di program studi pendidikan dasar dan lulus tahun 2023. Penulis mulai mengajar di Universitas Muhammadiyah Malang tahun 2006 sampai sekarang. Bidang keilmuan penulis sesuai dengan latar belakang pendidikan yang ditempuhnya, yaitu pendidikan matematika SD. Beberapa bukunya adalah pembelajaran matematika yang menyenangkan, strategi pembelajaran matematika kelas IV, literasi numerasi untuk Sekolah Dasar. Selain itu juga, tercatat penulis telah memiliki hak kekayaan intelektual sesuai bidang keilmuan sebanyak 48 HKI. Sedangkan publikasi lainnya Selain itu juga berbagai publikasi juga dilakukan oleh anggota penelitian sebagaimana yang tercantum pada profil sinta [link](#) , scopus [link](#) , orchid [link](#) , scholar [link](#). Penulis dapat dihubungi melalui email [worowirastri@umm.ac.id](mailto:worowirastri@umm.ac.id).

Buku "Inovasi Pendidikan: Transformasi Pembelajaran di Era Digital" adalah sebuah buku yang menyoroti perubahan paradigma pembelajaran di era digital. Penulis menguraikan bagaimana teknologi telah mempengaruhi aspek pembelajaran. Buku ini menggambarkan bagaimana guru atau lembaga pendidikan dapat memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan relevan bagi generasi digital.

Pembaca akan dibawa melalui serangkaian contoh inovatif dari proses pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dilengkapi dengan ulasan seputar profesionalisme guru di era digital, etika digital dalam pembelajaran, dan tantangan dan hambatan yang mungkin dihadapi oleh guru dan lembaga pendidikan dalam mengadopsi teknologi dalam pembelajaran. Buku ini dapat menjadi panduan yang berharga bagi para pendidik yang ingin mengintegrasikan inovasi dalam praktik pengajarannya.

PT Akselerasi Karya Mandiri  
Jalan Jati-Jati, Rimba Jaya, Kec. Merauke, Merauke, Papua Selatan  
Telp: 08-2242-6626-04  
Mail: official.pt.akm@gmail.com  
Anggota IKAPI, No. 001/PAPUASEL/2024

