



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 2776-2786

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pembelajaran Inovatif Progresif: Desain Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Keterampilan Kewirausahaan

Bustan^{1✉}, Romansyah Sahabuddin², Herlina³

(1,2) Universitas Negeri Makassar, (3) SMAN 1 Polewali Mandar

Email: bustan@unm.ac.id^{1✉}

Abstrak

Beberapa tahun terakhir, pembelajaran berbasis proyek telah menjadi salah satu metode pembelajaran yang semakin populer. Peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik melalui metode ini, tetapi mereka juga memperoleh keterampilan yang relevan dengan dunia kerja, seperti jiwa kewirausahaan. Metode ini dapat menjadi landasan yang kuat untuk mendorong minat dan kemampuan peserta didik untuk berwirausaha. Kajian ini dirancang sebagai penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan partisipatif. Pembelajaran berbasis proyek adalah cara yang bagus untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada siswa karena mereka mendesain proyek yang relevan, fokus pada proses, mengembarinya, dan membuat produk yang relevan. Proses pembelajaran ini biasanya berlangsung lebih lama dan melibatkan berbagai tahapan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pembelajaran berbasis proyek adalah metode yang efektif untuk menumbuhkan semangat kewirausahaan pada siswa. Guru dapat membantu siswa menjadi generasi muda yang inovatif, kreatif, dan siap menghadapi tantangan dunia kerja dengan membangun proyek yang relevan, fokus pada proses, dan evaluasi menyeluruh.

Kata Kunci: *Inovatif Progresif, Pembelajaran Proyek, Kewirausahaan*

Abstract

In recent years, project-based learning has become one of the more popular learning methods. Learners not only gain academic knowledge through this method, but they also acquire skills relevant to the world of work, such as entrepreneurial spirit. This method can be a strong foundation to encourage learners' interest and ability for entrepreneurship. This study was designed as qualitative research using a participatory approach. Project-based learning is a great way to foster entrepreneurial spirit in students as they design a relevant project, focus on the process, twin it and create a relevant product. This learning process usually lasts longer and involves various stages, from planning, implementation, to evaluation. Project-based learning is an effective method to foster entrepreneurial spirit in students. Teachers can help students become innovative, creative, and workforce-ready young people by building relevant projects, focusing on process, and thorough evaluation.

Keywords: *Progressive Innovative, Project Learning, Entrepreneurship*

PENDAHULUAN

Standar Pendidikan Nasional menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 tahun 2021 menyatakan, bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara [1]. Berdasar pada Standar Pendidikan Nasional tersebut, bahwa peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensi dirinya termasuk pada aspek keterampilan dapat mengembangkan jiwa kewirausahaan.

Kegiatan belajar mengajar merupakan bagian terpenting daripada proses pendidikan, dan guru menjadi aktor dalam mendorong kemajuan dan perkembangan peserta didik dalam dunia pendidikan, tidak terkecuali mendorong semangat jiwa kewirausahaan peserta didik. Sekaitan dengan hal ini, guru memiliki peran untuk mendidik dan melatih peserta didik. Suksenya proses pembelajaran bertumpu pada keberadaan guru dalam melakukan transfer pengetahuan, nilai-nilai yang berkaitan dengan karakter, dan mengembangkan keterampilan peserta didik. Oleh karena itu guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan yang dapat menumbuhkan semangat peserta didik. Semangat kewirausahaan sedini mungkin ditanamkan kepada peserta didik agar dalam dirinya tertanam jiwa kewirausahaan [2].

Pembelajaran abad 21, telah mengalami pergeseran dari teacher center menuju student center. Hal ini mengindikasikan, bahwa pembelajaran beralih orientasi dari semula guru adalah pusat pembelajaran ke siswa yang menjadi pusat pembelajaran [3]. Metodologi yang sebelumnya berbasis penjelasan telah digantikan oleh metodologi partisipatif, dan sebelumnya pendekatan berbasis teks telah digantikan oleh pendekatan situasional. Tujuan dari setiap perubahan tersebut adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil. Hal yang sama dengan kurikulum merdeka, sebuah inovasi pendidikan yang menanggapi perubahan di era *Society 5.0*. Kurikulum merdeka bertujuan untuk memberi siswa keterampilan yang diperlukan dalam Revolusi Industri 4.0, dan guru harus ditingkatkan. Perubahan paradigma dalam sistem pendidikan diperlukan, serta dukungan dari berbagai pemangku kepentingan pendidikan [4].

Proses pembelajaran ideal berdasarkan pendidikan saat ini dibuat untuk mengembangkan proses pengetahuan peserta didik. Desain pembelajaran yang dapat memfasilitasi Peserta didik dalam kegiatan belajar harus disusun secara sistematis agar dapat digunakan sebagai acuan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Desain pembelajaran yang baik akan mempermudah tugas guru dalam mendampingi Peserta didik belajar dan membuat belajar menjadi lebih menarik.

Terlaksananya kurikulum merdeka membuka peluang dalam mengembangkan peserta didik yang mandiri dan kreatif serta mampu beradaptasi dengan perubahan sosial dan teknologi era *Society 5.0*. Model pembelajaran inovatif kurikulum Merdeka dengan pendekatan santai memberikan kesempatan besar kepada Peserta didik untuk mewujudkan potensi kreatifnya. Dimana dalam kurikulum ini meningkatkan minat dan motivasi Peserta didik dalam suasana belajar yang menyenangkan dan merangsang. Selain itu, keterampilan sosial dan kolaborasi berkembang dengan baik [5]. Menurut Trianto, salah satu inovasi menarik yang terkait dengan perubahan paradigma ini adalah penemuan dan penerapan pembelajaran progresif dan inovatif, atau lebih tepatnya pembelajaran langsung. Dimana Inovasi ini dimulai dengan apa yang disebut "Praktik Pembelajaran Pengetahuan" dan kemudian berkembang menjadi berbagai mata pelajaran dan bidang studi [6].

"Pembelajaran langsung" mengacu pada inovasi pembelajaran yang direncanakan untuk membantu peserta didik materi yang diberikan melalui pengalaman secara langsung yang dialami oleh peserta didik. Oleh karena itu, hasil akhir pembelajaran ini adalah penilaian yang dilakukan secara model komprehensif, baik dari segi seluruh aspek

pembelajaran dengan 3 ranah yakni: proses dan hasil kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran progresif dan inovatif melibatkan lebih dari sekedar menghafal, mengharuskan Peserta didik untuk membangun pengetahuan di kepalanya, peserta didik belajar memahami dari pengalaman, dan membagi pengetahuan menjadi fakta dan pernyataan yang terpisah. Dimana Peserta didik perlu terbiasa mencari Solusi dari permasalahan yang dihadapi, menemukan hal-hal yang cocok untuk mereka.

METODE PENELITIAN

Kajian ini dirancang sebagai penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan partisipatif. Menurut David Williams, penelitian dengan metode kualitatif dapat didefinisikan sebagai pengumpulan data pada suatu latar yang alamiah dengan menggunakan metode alamiah dan dilakukan oleh peneliti yang tertarik dengan sesuatu yang alamiah [7]. Untuk mengkaji suatu gejala, metode kualitatif dengan pendekatan partisipatif biasanya digunakan untuk melihat fenomena secara lebih luas dan mendalam tentang bagaimana hal-hal terjadi dan berkembang dalam situasi sosial yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara, dan diskusi *Focus Grup Discussion* (FGD). Selain itu, data sekunder dikumpulkan melalui dokumentasi dari berbagai sumber terkait jurnal, serta hasil analisis data dari penelitian yang relevan. Proses wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang dapat berubah sesuai dengan pedoman wawancara. Observasi, yang dilakukan untuk mendapatkan data lebih lengkap dan mencapai tahap di mana peneliti memahami artinya Penyajian data: Pada tahap ini, data yang telah direduksi disajikan secara naratif, grafik, atau sebagainya untuk mempermudah pembaca untuk mengevaluasi apakah kesimpulan itu tepat atau perlu dilakukan analisis kembali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Inovatif Progresif

Dalam tinjauan pustakan pengertian Pembelajaran Inovatif dan Progresif Menurut Saefudin, kata inovasi berasal dari bahasa Inggris, dimana kata inovasi diterjemahkan sebagai "sesuatu yang baru" atau "pembaruan" [8]. Inovasi juga merupakan suatu penemuan baru yang berbeda dengan apa yang sudah ada atau diketahui. Inovasi mengacu pada kemampuan menggunakan keterampilan dan kemampuan individu untuk menciptakan karya baru. Berpikir inovatif adalah proses berpikir yang menghasilkan solusi

dan ide di luar kerangka konservatif. Menurut Gunawan, pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan.

Menurut Heli Gunawan, pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru, terfokus pada penyediaan sumber belajar dan diprogram dalam rancangan pembelajaran agar Peserta didik dapat aktif belajar (student active learning). Hal ini dikarenakan pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu kegiatan terencana yang mendorong pembelajaran dengan baik guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan [9].

Salah satu cara untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan progresif adalah melalui pendekatan proyek. Dimana dalam pendekatan ini, Peserta didik mempunyai proyek atau tugas tertentu yang harus mereka selesaikan. Kumpulkan informasi dan berkolaborasi untuk membuat produk konkret atau presentasi terperinci. Tentunya melalui proses ini, mampu mengasah keterampilan kritis, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah Peserta didik. Selain itu, era digital juga telah mengungkap media dan teknologi. Dengan menggunakan teknologi canggih untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Seperti pemanfaatan multimedia, video interaktif, dan permainan edukatif untuk membangkitkan minat dan motivasi Peserta didik.

Model pembelajaran yang inovatif dan progresif menuntut pendidik tidak hanya mengelola informasi tetapi juga berperan sebagai fasilitator dan pembimbing. Memberikan kebebasan kepada Peserta didik untuk mengeksplorasi minatnya dan memilih metode pembelajaran yang paling cocok untuknya. Hal ini memperkuat rasa tanggung jawab dan motivasi intrinsik Peserta didik terhadap proses pembelajaran. Ringkasnya, merancang model pembelajaran yang inovatif dan progresif berarti menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi Peserta didik. Partisipasi aktif Peserta didik, pendekatan proyek, penggunaan teknologi, dan pemberian kebebasan belajar merupakan langkah penting untuk mencapai tujuan tersebut. Jadikan proses belajar menjadi petualangan yang seru dan tak terlupakan [10].

Sebagai seorang guru, harus mampu berpikir inovatif dalam artian perlu membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan membimbing Peserta didik menuju tujuan belajar yang diinginkan. Sebagaimana tugas guru adalah membimbing, mendampingi, dan membimbing pembelajaran Peserta didik. Tentunya dengan pembelajaran yang inovatif dirancang untuk memudahkan pembelajaran, dengan menggunakan strategi dan metode baru yang ditemukan oleh penemuan sendiri atau

oleh para ahli. Oleh karena itu, diperlukan guru yang mempunyai pemikiran inovatif dan kreatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang berkualitas.

Pembelajaran yang efektif memerlukan guru yang inovatif dan kreatif. Dengan kata lain guru tidak hanya mengandalkan isi buku saja. Namun guru dapat mempraktekkan hasil pengalamannya sendiri dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Sebagaimana Pembelajaran pada hakikatnya suatu proses yang harus dirancang, dikembangkan, dan dikelola secara kreatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang bermanfaat bagi Peserta didik.

Menurut Huda, pembelajaran progresif dan inovatif adalah pembelajaran yang dihasilkan dari pemutakhiran strategi dan metode pembelajaran yang ada saat ini atau dari penemuan teori-teori psikologi pendidikan saat ini. Inovasi tingkat lanjut ini merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan pada pelaksanaan secara langsung [11].

Teori praktik bersifat istimewa karena dapat diukur melalui observasi, dan teori praktik mempunyai konotasi pembelajaran keterampilan. Pembelajaran praktik langsung adalah inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu Peserta didik memahami teori dan konsep pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung dan berdasarkan pengalaman.

Pembelajaran yang inovatif dan progresif berarti belajar dengan model-model baru yang berfokus pada pemodelan, peniruan, praktik, dan demonstrasi, sehingga memungkinkan Peserta didik mempelajari keterampilan tertentu. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung, baik yang diajarkan oleh guru maupun yang dicari oleh Peserta didik sendiri, merupakan pembelajaran yang berpusat pada teori, dengan tahap selanjutnya adalah observasi dan praktik.

2. Karakteristik dan Langkah-Langkah Pembelajaran Inovatif Progresif

Menurut Trianto [12], ada beberapa ciri daripada pembelajaran inovatif progresif diantaranya:

- 1) Pembelajaran yang mendasarkan pada diri (*self oriented*)
- 2) Proses belajar
 - a) Diharapkan siswa dapat mengembangkan pengetahuan mereka lebih dari sekedar menghafal.
 - b) Peserta didik diajarkan untuk mengalami langsung, melakukan pencatatan secara mandiri bukan diberikan langsung oleh guru.

- c) Pengetahuan dari peserta didik merupakan cerminan pemahaman tentang sesuatu yang mereka pelajari.
 - d) Pemahaman yang mereka dapatkan peserta didik merupakan bagian yang tidak terpisahkan daripada fakta terhadap keterampilan yang dicapai.
 - e) Peserta didik dalam menyikapi suatu masalah bisa jadi terdapat perbedaan dalam menyelesaikannya.
 - f) Peserta didik dibiasakan untuk memecahkan masalah dan menggunakan ide-ide mereka.
 - g) Melakukan perubahan terhadap mind set peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya.
- 3) Transfer Belajar
- a) Peserta didik diajarkan untuk mengalami sendiri sehingga mereka dapat memahami dengan baik
 - b) Membuka wawasan Keterampilan dan pengetahuan peserta didik secara bertahap
 - c) Peserta didik diberi petunjuk tentang apa yang mereka pelajari dan bagaimana menggunakan pengetahuan dan keterampilan tersebut.
- 4) Peserta didik sebagai Pembelajar
- a) Memhami, bahwa strategi belajar itu penting
 - b) Guru berperan dalam membantu menghubungkan antara yang baru dan yang sudah diketahui peserta didik.
 - c) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan menerapkan ide mereka sendiri, memberi mereka kesempatan untuk menerapkan strategi mereka sendiri, dan memberi mereka kesempatan untuk memahami informasi baru.
 - d) Hasil belajar merupakan bentuk daripada hasil kegiatan belajar peserta didik yang diduplikatnya.
- 5) Pentingnya Lingkungan Belajar
- a) Belajar lebih efektif jika dimulai dengan lingkungan belajar yang berpusat pada peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator, peserta didik mempelajari dan berkarya, dan guru kemudian memberikan arah.
 - b) Pembelajaran berpusat pada peserta didik dan bagaimana mereka dapat menggunakan apa yang mereka pelajari. Proses belajar lebih penting daripada hasilnya.

- c) Menumbuhkan kerjasama dalam kerja kelompok sebagai usaha pembelajaran yang kolaboratif.

Model pembelajaran progresif dan inovatif, seperti yang disebutkan di atas, membantu guru menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata peserta didik dan membantu peserta didik mentransfer pengetahuan mereka dan menerapkannya dalam kehidupan mereka sebagai keluarga dan masyarakat. Dengan demikian, ide-ide di atas pasti akan menghasilkan pembelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik. Olehnya itu guru harus mampu menyusun strategi pembelajaran yang lebih mengedepankan proses dari pada hasil dan mampu melakukan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi kontekstual kelas dengan pengalaman kehidupan nyata yang diperlukan untuk membantu Peserta didik memahami konsep tersebut. Adapun Desain atau rancang kegiatan pembelajaran Inovatif Progresif adalah

- a. Beragam atau bervariasi: Gabungkan berbagai kegiatan agar Peserta didik tetap tertarik.
- b. Interaktif: Libatkan Peserta didik dalam diskusi, tanya jawab, dan presentasi.
- c. Pemanfaatan teknologi: Pemanfaatan teknologi untuk menunjang pembelajaran.
- d. Menyenangkan: Menjadikan pembelajaran menyenangkan dan tidak pernah membosankan.

3. Sintaks model pembelajaran inovatif progresif

Adapun Sintaks model pembelajaran inovatif progresif terbagi menjadi lima fase [12] yaitu:

- a. Orientasi masalah: Guru memberikan materi untuk dipelajari kepada siswa.
- b. Merumuskan hipotesis: Guru membantu siswa menemukan solusi untuk masalah.
- c. Melakukan pengamatan: Guru mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan untuk menguji jawaban yang telah dibuat.
- d. Mengumpulkan dan mengolah data: Guru membantu siswa mengumpulkan dan mengolah data yang mereka peroleh.
- e. Mengevaluasi: guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap kegiatan terhadap kegiatan pengamatan yang dilakukan.

4. Adapun jenis-jenis pembelajaran inovatif progresif sebagai berikut:

- a. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL): Peserta didik belajar dengan memecahkan masalah nyata.

- b. Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL): Peserta didik belajar melalui proyek terpadu.
- c. Pembelajaran Berbasis Penelitian: Peserta didik belajar melalui penelitian.
- d. Pembelajaran Kooperatif: Peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil.
- e. Pelajaran Dibalik: *Flipped Classroom* Pelajaran dibalik, materi disediakan di rumah, dan diskusi dilakukan di kelas.
- f. Pembelajaran berbasis permainan *Game-Based Learning*. Pembelajaran melalui permainan.

Adapun Implikasi model pembelajaran inovatif dan progresif pada komponen pembelajaran yakni:

- a. Eksistensi/Kehadiran guru Karena guru terlibat langsung dalam proses pendidikan, maka guru mempunyai peranan penting dalam menetapkan tujuan pendidikan.
- b. Wawasan Peserta didik Dari sudut pandang mahaPeserta didik, pembelajaran progresif dan inovatif memberikan peluang untuk mengembangkan kreativitas akademik.
- c. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Karena yang digunakan pada Model Inovasi Progresif memadukan berbagai disiplin ilmu, maka pembelajaran ini memerlukan materi yang lebih lengkap dan menyeluruh.
- d. Sarana dan Prasarana Pendukung Pembelajaran yang inovatif dan progresif memerlukan sarana dan prasarana pembelajaran yang beragam. Pembelajaran tersebut pada dasarnya relatif mirip dengan pembelajaran tradisional, hanya saja mempunyai beberapa ciri unik.

5. Model Penilaian dalam Pembelajaran Inovatif dan Progresif

Evaluasi adalah proses penilaian terhadap proses pembelajaran dimana guru berinteraksi dengan Peserta didik, dimana pada pelaksanaan proses evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan yang dilakukan, baik kegiatan belajar mengajar, dan berkaitan dengan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai. Adapun Evaluasi yang digunakan bersifat Berkelanjutan dimana evaluasi dilakukan secara terus-menerus untuk melihat perkembangan Peserta didik, kemudian Beragam dengan menggunakan berbagai metode evaluasi, seperti tes tertulis, proyek, presentasi, dan portofolio

Penilaian Inovasi Progresif dalam model pembelajaran tidak hanya mencakup dampak penilaian pendidikan, namun juga dampak tambahan seperti kemampuan

berkolaborasi dan menghargai pendapat orang lain. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan tes dan non tes baik tertulis maupun lisan, observasi kinerja, pengukuran sikap, evaluasi hasil kerja berupa tugas, proyek atau produk, penggunaan portofolio dan penilaian diri.

Penilaian pembelajaran inovatif dan progresif sistem penilaian yang menggunakan tes tidak menggambarkan kemampuan Peserta didik secara keseluruhan karena hasil belajar digambarkan dalam bentuk numerik. Penilaian non-tes dapat dilakukan dengan menganalisis permasalahan dan menjelaskan solusinya. Melalui observasi, guru dapat mengamati secara langsung perkembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan meneliti Peserta didik. Oleh karena itu, Peserta didik di kelas pembelajaran progresif inovatif, aktif, dan terlibat. Guru perlu memperhatikan tindakan dan reaksi Peserta didik, terus-menerus mencatat dan menganalisisnya. Hasil analisis ini juga dapat dijadikan bahan evaluasi proses pembelajaran. Untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai kemajuan belajar Peserta didik, perlu dilakukan evaluasi tidak hanya tes, tetapi juga metode lain.

SIMPULAN

Pembelajaran praktik langsung adalah istilah yang lebih tepat untuk jenis pembelajaran yang inovatif dan progresif. Istilah "praktik langsung" mengacu pada inovasi pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa memahami teori dan konsep melalui pengalaman langsung dan empiris. Analisis kebutuhan, konteks, dan tujuan pembelajaran adalah bagian dari proses merancang model pembelajaran inovatif progresif. Pembelajaran berdasarkan masalah, pembelajaran berdasarkan proyek, pembelajaran berdasarkan pertanyaan, pembelajaran kooperatif, kelas terbuka, dan pembelajaran berbasis game adalah beberapa model pembelajaran inovatif progresif. Dalam rancangan kegiatan pembelajaran meliputi unsur yang bervariasi, Interaktif, Pemanfaatan teknologi, serta menjadikan pembelajaran menyenangkan. Adapun Evaluasi yang digunakan bersifat Berkelanjutan dimana evaluasi dilakukan secara terus-menerus untuk melihat perkembangan Peserta didik, kemudian Beragam dengan menggunakan berbagai metode evaluasi, seperti tes tertulis, proyek, presentasi, dan portofolio. Serta melakukan Refleksi dimana guru mengajak Peserta didik untuk merefleksikan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- S. Nadilla, "Implementasi Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan Di SD Negeri 11 Jaya Kecamatan Jaya Kabupaten Aceh Jaya." Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2024.
- R. F. Yenti and A. Darmiyanti, "Peran Kode Etik Guru sebagai Landasan Berprilaku dalam Pengembangan Pendidikan," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 2908–2913, 2023.
- J. M. Asmani, *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. Diva Press, 2016.
- M. Puspitasari, I. Nasihin, and Y. Yanti, "Pengembangan Kurikulum Akuntansi di Era Disruptif Melalui Kampus Merdeka," *J. Kaji. Ilm.*, vol. 21, no. 3, pp. 341–352, 2021.
- E. T. Rahmawati, E. Apriliani, and F. Diantoro, "Perbaikan substansi kurikulum melalui inovasi dalam menghadapi problematika era revolusi 4.0," *Al Yasini J. Keislaman, Sos. Huk. Dan Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 91–113, 2021.
- I. W. D. Santika, N. N. Parwati, and D. G. H. Divayana, "Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dalam setting pembelajaran daring terhadap prestasi belajar matematika dan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas X SMA," *J. Teknol. Pembelajaran Indones.*, vol. 10, no. 2, pp. 105–117, 2020.
- M. Syukur, "Sumpah Pemuda 1928: Reinterpretasi Perjuangan Pemuda Indonesia di Era Society 5.0," in *SEMINAR NASIONAL DIES NATALIS 62*, 2023, vol. 1, pp. 134–138.
- A. Hasanah, "Inovasi Pengelolaan Pendidikan." STIT Pemasang, 2014.
- A. Gunawan, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Trade a Problem Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016." UIN Raden Intan Lampung, 2017.
- T. I. B. Al-Tabany, *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Prenada Media, 2017.
- T. Udin et al., "Sistem Model dan Desain Pembelajaran," 2022.
- M. P. Trianto, "Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif," Jakarta: Kencana, 2009.