

## MANAJEMEN PEMBELAJARAN PADA GENERASI MILLENNIAL AKTIF KREATIF EFEKTIF DAN MENYENANGKAN

Diyah Purnamasari<sup>1\*</sup>, Purwanto<sup>2</sup>, Suprinyanto<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pascasarajana UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

\*Corresponding Email: diyahsari733@gmail.com

### Abstrak

*Sumber daya manusia memiliki peran dalam menentukan kemajuan suatu organisasi atau lembaga pendidikan. Di sekolah, SDM terdiri dari semua individu yang terlibat dalam proses pendidikan, dan guru memiliki peran utama dalam pendidikan yang memiliki hubungan penting dalam meningkatkan kualitas anak didiknya, maka sudah selayaknya jika guru senantiasa menyediakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dalam menjalankan tugas serta kewajiban. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan field research atau penelitian lapangan. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan atau verifikasi data. Hasil penelitian diperoleh bahwa mengenai manajemen pembelajaran pada generasi millennial aktif dilakukan guru melalui metode active learning yaitu everyone is teacher here, listening team, index card match, pembelajaran kreatif melalui model problem based learning, kerja kelompok, dan bermain peran. Pembelajaran efektif dengan kriteria sifat, pengetahuan, pembelajaran, reaksi dan manajemen. Pembelajaran menyenangkan dilakukan dengan menciptakan suasana belajar yang asyik dengan adanya sesi curhat, motivasi dan sharing dengan guru.*

**Kata Kunci:** Guru, Peserta Didik, Pembelajaran aktif kreatif, efektif, menyenangkan

### Abstract

*Human resources have a role in determining the progress of an organization or educational institution. In schools, human resources consist of all individuals who are involved in the educational process, and teachers have a major role in education that has an important relationship in improving the quality of their students, so it is appropriate that teachers always provide active, creative, effective and fun learning in carrying out their duties and obligation. The research method used in this study is a qualitative method with field research or field research. The data of this study were obtained through observation and interviews with the data analysis used, namely data reduction, data presentation, data withdrawal or verification. The results of the study show that learning management in the millennial generation is actively carried out by teachers through active learning methods, namely everyone is teacher here, listening team, index card match, creative learning through problem based learning models, group work, and role playing. Effective learning with the criteria of nature, knowledge, learning, reaction and management. Fun learning is done by creating a fun learning atmosphere with vent, motivation and sharing sessions with the teacher.*

**Keywords:** Teachers, Students, Creative active learning, effective, fun

## **Pendahuluan**

Sumber daya manusia memiliki peran dalam menentukan kemajuan suatu organisasi atau lembaga pendidikan. Apapun bentuk serta tujuan organisasi atau lembaga, dibuat berdasarkan berbagai visi untuk kepentingan manusia pula (Amrin dan Juryatina, 2021). Di sekolah, SDM terdiri dari semua individu yang terlibat dalam proses pendidikan, dan yang memiliki keterlibatan langsung dengan peserta didik serta memiliki peran utama dalam pendidikan ialah guru. Guru merupakan pihak yang berinteraksi secara langsung dalam pembelajaran di kelas, sehingga memiliki hubungan penting dalam meningkatkan kualitas anak didiknya, maka sudah selayaknya jika guru senantiasa menyediakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dalam menjalankan tugas serta kewajiban (Shobron, Amrin & Rosyadi, Imron, 2020).

Guru memiliki tugas utama mengajar dengan kompetensi yang perlu ada di dalamnya ialah penguasaan materi, pengetahuan tentang cara mengajar, menggunakan alat bantu (teknologi), dan mampu berkomunikasi baik, guna meningkatkan kualitas pembelajaran pada peserta didik (Purwanto & Atmaja, 2022). Kontrol penuh yang dimiliki oleh guru saat proses pembelajaran menjadi upaya adanya perubahan aktivitas pembelajaran yang menitikberatkan pada pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Pembelajaran yang berlangsung perlu memperhatikan proses untuk membangun pemahaman, memperhatikan dan mengembangkan rasa ingin tahu sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, hal ini terdapat dalam pendekatan pembelajaran PAIKEM. Pembelajaran PAIKEM merupakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan memperhatikan peningkatan hasil belajar.

Model PAIKEM berorientasi pada proses dan tujuan. Orientasi proses dalam model paikem berusaha untuk meningkatkan motivasi belajar. Kemandirian dan tanggung jawab dibina sejak awal. Kebersamaan dan bekerja sama untuk mengasah emosional. Persaingan yang sehat ditumbuhkan dengan saling menghargai satu sama lain serta menumbuhkan sikap kepemimpinan. Orientasi tujuannya adalah agar anak belajar lebih mendalam, anak lebih kritis dan kreatif, suasana belajar menjadi bervariasi serta meningkatkan kematangan emosional.

Pembelajaran PAIKEM yang dilaksanakan pada era pembelajaran sekarang mampu menjadi daya dukung dalam kurikulum baru yang diberlakukan sesuai Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 terkait Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka

merupakan kurikulum dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan lebih kepada mendalami konsep dan menguatkan kompetensi, tidak lagi mengejar ketercapaian materi melainkan pemahaman peserta didik terhadap materi, sehingga guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas, dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan memungkinkan peserta didik mengembangkan kemampuan berpikirnya, seperti menganalisis.

Pembelajaran Kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi (Yuwono, I., & Mirnawati, M., 2021). Sedangkan, pembelajaran dikatakan efektif jika mampu memberikan pengalaman baru kepada peserta didik, serta mengantarkan mereka ketujuan yang ingin dicapai secara optimal (Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E., 2020). Pembelajaran yang menyenangkan dilakukan dengan suasana menggembirakan dan mendorong peserta didik untuk melakukan eksplorasi. Hal ini dapat dicapai dengan melibatkan serta mendidik peserta didik dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Seluruh peserta didik dilibatkan secara penuh agar memiliki semangat dalam pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran kondusif dan terarah pada tujuan dan pembentukan kompetensi siswa. Sehingga, pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dapat digunakan guru dalam penyediaan proses pembelajaran yang berkualitas bagi generasi masa kini karena mampu disesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik era millennial.

Generasi millennial merupakan generasi yang memiliki ciri utama dengan hampir semua kegiatan yang dilakukan berbasis teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat diberbagai bidang salah satunya pendidikan, mendorong guru agar mampu memanfaatkan berbagai model pembelajaran, metode-metode dengan inovasi baru untuk mendukung pembelajaran baik teknologi tersebut digunakan sebagai alat informasi (mengakses informasi) atau sarana pembelajaran (penunjang kegiatan belajar dan tugas) yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Kondisi senyatanya dilapangan, metode-metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum bervariasi, cenderung membuat peserta didik merasa bosan, jenuh dalam belajar, monoton, pasif, dan hal tersebut menjadikan kurang optimalnya peserta didik dalam menguasai materi pelajaran dan kurang efektifnya kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Dengan demikian, manajemen pembelajaran perlu dilakukan sebagai upaya pencapaian proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Madrasah Aliyah Negeri 1 Surakarta merupakan madrasah favorit di Kota Surakarta, sehingga madrasah ini diharapkan tenaga pendidik atau gurunya memiliki manajemen proses pembelajaran PAKEM yang baik agar sesuai dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan beberapa guru diantaranya 2 guru pengampu mata pelajaran sejarah menyatakan manajemen proses pembelajaran yang berbeda dengan orientasi tujuan pembelajaran yang sama. Sehingga, perlunya dilakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana manajemen proses pembelajaran yang dilakukan guru-guru yang ada di MAN 1 Surakarta untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan sehingga peserta didik memiliki kualitas kemampuan yang baik dan mampu meraih prestasi terbukti berbagai prestasi yang telah diraih peserta didik diberbagai bidang perlombaan akademik.

Dengan adanya manajemen proses pembelajaran yang benar-benar diterapkan oleh guru mampu memberikan dampak yang baik bagi peserta didik maupun madrasah, sehingga kemampuan siswa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik memiliki kualitas yang baik. Peserta didik juga memiliki kesiapan dalam berbagai kegiatan penunjang prestasi seperti perlombaan-perlombaan diberbagai bidang akademik. Selanjutnya peneliti memilih untuk melakukan riset di MAN 1 Surakarta dengan judul manajemen proses pembelajaran pada generasi millennial aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan tahun 2022.

Tujuan penelitian untuk mengetahui manajemen pembelajaran pada generasi millennial yang aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan yang diterapkan guru di Madrasah Aliyah Negeri 1 Surakarta.

## **Metode**

Peneliti menggunakan penelitian *field research* atau penelitian lapangan (Sugiyono, 2018). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, yang

pendekatannya ditekankan pada kualitas dari hasil penelitian yang disajikan secara deskriptif dengan kata-kata yang nyata, dan dalam bentuk makna.

Penelitian lapangan bermaksud untuk mengetahui manajemen pembelajaran pada generasi millennial aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Peneliti memilih lokasi di MAN 1 Surakarta, Jl. Sumpah Pemuda No. 25, Kadipiro, Kec. Banjarsari, Kota Surakarta yang merupakan madrasah dengan banyak prestasi diberbagai bidang, dan menjadi madrasah favorit di kota Surakarta.

Subjek penelitian ini ialah guru, dengan maksud untuk mengetahui bagaimana manajemen pembelajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif serta menyenangkan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Surakarta. Sedangkan informan pada penelitian ini ialah peserta didik yang menjadi objek dari proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di MAN 1 Surakarta.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi atau pengamatan langsung dilapangan, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini terdiri dari tiga komponen pokok yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan dengan verifikasinya (Lexy J. Moloeng, 2011).

## Hasil

Manajemen pembelajaran yang diterapkan di MAN 1 Surakarta berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru diantaranya guru Bahasa Indonesia, biologi, sosiologi, sejarah Indonesia dan sejarah Islam diperoleh:

### 1. Pembelajaran Aktif

Pembelajaran yang aktif mengharuskan guru menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, membangun gagasan, dan melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung, sehingga belajar merupakan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan beberapa metode *active learning*, tujuannya agar pembelajaran lebih didominasi oleh peserta didik. Metode *active learning* yang biasa digunakan gur-guru diantaranya, pertama *everyone is teacher here* yaitu setiap peserta didik membuat pertanyaan setelah dijelaskan terkait materi dan dikumpulkan menjadi satu, kemudian guru mengacak lembar yang berisi pertanyaan dan kembali dibagikan kepada peserta didik dan peserta didik diberi kesempatan menjawabnya

sebelum guru menambahkan atau memberi klarifikasi. Kedua, *Listening team* yaitu metode pemahaman suatu konsep atau ketrampilan tertentu dengan guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, kemudian setiap anggota pada kelompok diberi tugas masing-masing sebagai penanya, pendukung, penentang, pemberi contoh, selanjutnya mempresentasikan materi didepan kelas dan memberi kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi, membenarkan, menyanggah dan menjawab, terakhir guru memberi klarifikasi atas diskusi yang berlangsung, metode ini sering digunakan guru sejarah mengingat materi ajar yang banyak sehingga diharapkan peserta didik mampu memahami dengan baik, melekat dan tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Ketiga, *index card mach* yaitu guru menyiapkan kartu yang berisi soal dan kartu yang berisi jawaban dengan jumlah yang sama, dibagikan kepada peserta didik kemudian peserta didik mencari pasangan kartu yang sesuai. Indikator pembelajaran aktif ialah mampu bertanya, berdiskusi, menyatakan pendapat, yang kesemua indikator dapat terpenuhi melalui metode tersebut diatas yang biasa digunakan guru dalam proses pembelajaran.

## 2. Pembelajaran Kreatif

Proses pembelajaran yang menerapkan pembelajaran kreatif dilakukan oleh guru diantaranya melalui model-model pembelajaran seperti *problem based learning*, kerja kelompok, bermain peran. Selain itu, pembelajaran juga memanfaatkan kemajuan teknologi seperti penggunaan bahan pelajaran, software multimedia, dan *microsoft power point*.

*Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inkuiri, memandirikan peserta didik dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Tahapan pemecahan masalah dalam model ini sebagai berikut ini, yaitu: 1) Orientasi peserta didik pada masalah 2) Mengorganisasi peserta didik dalam belajar 3) Membimbing penyelidikan peserta didik secara mandiri maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan 5) evaluasi. Guru sosiologi memberikan contoh penerapan *Problem Based Learning* pada materi kependudukan dan lingkungan. Pada tahap orientasi terhadap masalah, guru menampilkan foto tumpukan sampah di tepi jalan lingkungan padat penduduk, peserta didik melakukan pengamatan dan diberi kesempatan untuk menetapkan permasalahan yang berkaitan dengan foto tersebut,

missal “mengapa sampah dapat menumpuk?”. Tahap mengorganisasi peserta didik dalam belajar, guru membantu peserta didik mengartikan pertanyaan atau masalah yang akan dicari penyelesaiannya, kemudian peserta didik mencari informasi di buku sosiologi materi pengaruh jumlah penduduk. Tahap membimbing penyelidikan, peserta didik mengumpulkan informasi tentang masalah yang akan dipecahkan, berdiskusi dengan kelompok, guru membagikan lembar kerja dan peserta didik melakukan penyelidikan dengan lembar tersebut. Tahap mengembangkan dan menyajikan hasil, peserta didik mencatat hasil penyelidikan, mengolah data hasil yang diperoleh. Tahap yang terakhir peserta didik dan guru secara bersama melakukan evaluasi melalui diskusi kelas, dilanjutkan dengan menyamakan persepsi semua peserta didik, dan kelompok yang berhasil dengan tepat memecahkan permasalahan diberikan *reward*.

Kerja kelompok digunakan guru untuk menumbuhkan jiwa sosial peserta didik, jiwa kreatif, dan mengembangkan kecakapan berfikir dengan memadukan hasil pemikiran beberapa peserta didik menjadi satu kesatuan. Bermain peran ini biasa digunakan dalam belajar bahasa Indonesia terkait materi tertentu yang sesuai, contoh yang disampaikan guru bahasa Indonesia ialah pada materi hari kartini peserta didik bermain peran menjadi sosok kartini, dengan berbagai kreatifitas, peserta didik ada yang menggunakan kebaya, dan alat peraga lain yang mendukung peran.

### 3. Pembelajaran Efektif

Proses pembelajaran efektif guru di MAN 1 Surakarta dengan menekankan beberapa kriteria diantaranya, sifat, pengetahuan, pembelajaran, reaksi dan manajemen. Sifat yang ditekankan pada setiap guru seperti sifat antusias, bijaksana dan memotivasi peserta didik. Guru memiliki pengetahuan yang kompeten sesuai bidang yang diampu, terus mengembangkan diri untuk menunjang perkembangan dalam keilmuannya, menyampaikan materi secara maksimal kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran, guru berusaha mendorong peserta didik berpartisipasi aktif, memberi pelayanan yang inovatif, menyediakan yang dibutuhkan peserta didik dan guru memiliki reaksi kepada peserta didik untuk dapat menerima masukan, tantangan, selalu mendukung peserta didik, mampu menjadi teladan bagi peserta didik terutama pada siswa-siswi MAN 1 Surakarta yang mereka tergolong dewasa dan generasi millennial. Guru memiliki kemampuan manajemen dalam hal ini

merencanakan, mengorganisasi kelas dengan mempersiapkan segala hal yang diperlukan sebelum proses pembelajaran berlangsung.

#### 4. Pembelajaran Menyenangkan

Perlunya memahami Pembelajaran yang menyenangkan secara luas, bukan hanya berarti selalu diselingi dengan lelucon, banyak bernyanyi atau tepuk tangan yang meriah. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat dinikmati siswa, merasa nyaman, aman dan asyik. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengutarakan apa yang dirasakan, adanya sesi motivasi Bersama guru, sharing setelah materi yang disampaikan guru selesai. Perasaan yang mengasyikkan mengandung unsur *inner motivation*, yaitu dorongan keingintahuan yang disertai upaya mencari tahu sesuatu.

### **Diskusi**

Guru dan peserta didik merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah (Supriyanto, 2022). Guru selain bertugas mendidik, membimbing dan mengarahkan juga memiliki tugas sebagai motivator dan fasilitator dalam proses pembelajaran (Widodo, G. S., & Rofiqoh, K. S. 2020).

Peran utama guru sebagai fasilitator ialah dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas hendaknya mengacu pada aktivitas dan partisipasi peserta didik sehingga dapat dikatakan jalannya proses pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Amrin dan Juryatina, 2021). Dalam proses pembelajaran diperlukan daya dukung melalui metode, model-model pembelajaran yang dapat diterapkan guru di kelas, dan penerapannya pun perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik pada capaian pembelajaran (Supriyanto, Amrin, 2022).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak akan lepas dari bagaimana proses itu dilakukan. Perkembangan model pembelajaran yang dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan dan hal ini di manfaatkan guru di MAN 1 Surakarta untuk menerapkan sesuai kebutuhan peserta didik yang juga tergolong sebagai generasi millennial agar menghasilkan proses pembelajaran yang berlangsung memahamkan

peserta didik, setiap materi yang diajarkan melekat, menyenangkan, sehingga peserta didik tidak mudah bosan, dan malas untuk belajar.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Manajemen pembelajaran yang diterapkan guru di MAN 1 Surakarta diantaranya ialah pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang dengan model PAIKEM ini memberi kemungkinan guru dan siswa sama-sama aktif dalam proses pembelajaran dengan menuntun peserta didik untuk berpikir, mampu menganalisis, membentuk opini, praktik, sehingga peserta didik benar menikmati setiap proses pembelajaran yang berlangsung dan mampu mengimplementasikan pembelajaran yang diperoleh kedalam kehidupan keseharian (Asiah et al., 2022).

Dengan berbagai metode yang biasa digunakan guru dalam proses pembelajaran tersebut bertujuan agar peserta didik dalam hal ini diberi kesempatan untuk aktif mengembangkan kemampuan berpikirnya, peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif atas materi ajar yang disampaikan guru. Dalam pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan ini, aktifitas peserta didik, setiap opini maupun perbuatan patut mendapatkan apresiasi positif dari guru maupun peserta didik yang lain.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan data – data yang telah dijabarkan mengenai manajemen pembelajaran pada generasi millennial aktif, kreatif, efektif, maka diperoleh simpulan secara garis besar bahwa pembelajaran aktif dilakukan guru melalui metode *active learning* yaitu *everyone is teacher here, listening team, index card match*. Pembelajaran kreatif melalui model *problem based learning*, kerja kelompok, dan bermain peran. Pembelajaran efektif dengan kriteria sifat, pengetahuan, pembelajaran, reaksi dan manajemen. Pembelajaran menyenangkan dilakukan dengan menciptakan suasana belajar yang asyik dengan adanya sesi curhat, motivasi dan sharing dengan guru.

## **Daftar Pustaka**

- Amrin dan Juryatina. (2021). Students ' interest in Arabic language learning : the roles of teacher. *Journal of Educational Management and Intruction*, 1(1), 40–49.
- Asiah, S., Huda, M., Amrin, A., Kharisma, R., Rosyada, D., & Nata, A. (2022). The Dynamics of Islam in Indonesia in the Perspective of Education. *Prosiding ICIIS and*

- ICESTIIS*, 1–9. <https://doi.org/10.4108/eai.20-10-2021.2316321>
- Lexy J. Moloeng. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, M. E., & Atmaja, K. (2022). The Teacher Strategies in The Learning English Through E-Learning in The Covid-19 Pandemic. *Edustratacs: Jurnal Educational Strategies and Tactks*, 1(1), 8–22.
- Shobron, Amrin, & Rosyadi, Imron, M. (2020). Islamic Education Values in the Tradition of Peta Kapanca of Mbojo Community Tribe in West Nusa Tenggara Department of Islamic Law Universitas Muhammadiyah Surakarta Indonesia Mut122@ums.ac.id. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(5), 6802–6812.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Supriyanto, Amrin, S. (2022). The Role of Islamic Religious Education Teachers in Implementing Multicultural Education Based on Values of Local Wisdom in State Junior High School 15 Surakarta. *IMProvement*, 9(1), 65–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/Improvement.091.07>
- Supriyanto, A. (2022). Management of Islamic Religious Education Learning Based on Cooperative Problem E-Learning During The Covid-19 Pandemic (Study on Muhammadiyah High School Sukoharjo, Central Java). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 30–36. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Yuwono, Imam, and Mirnawati Mirnawati. "Strategi Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Inklusi di Jenjang Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5.4 (2021): 2015-2020.
- Syaparuddin, Syaparuddin, Meldianus Meldianus, and Elihami Elihami. "Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1.1 (2020): 30-41.
- Widodo, Ganjar Setyo, and Kharisma Sita Rofiqoh. "Pengembangan guru profesional menghadapi generasi alpha." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 7.1 (2020): 13-22.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen bab I pasal I, hlm 6