

## INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS LITERASI DIGITAL DI LINGKUNGAN SEKOLAH

Retno Fentari<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Islam Lampung, Indonesia

Email: [1retnofentari@gmail.com](mailto:1retnofentari@gmail.com)

### Abstract

The world of education is being called upon to transform. One of the key elements in this transformation is digital literacy. Digital literacy is not merely the ability to use technical devices, but rather the cognitive skills to find, evaluate, and communicate information through various digital formats. Innovations in English language learning based on digital literacy offer a solution for creating a learning environment that is autonomous and collaborative. Innovation in English language learning is essential to address these challenges. This innovation manifests itself in the form of integrating digital literacy into the curriculum. Digital literacy is not merely the technical ability to operate devices, but rather the cognitive ability to process, evaluate, and create English-language content. This paper is based on a literature review using a descriptive analysis model. From the results of the discussion, it can be concluded that the development of digital literacy in schools is highly dependent on the readiness of human resources. Teachers no longer act as the sole authority on knowledge but rather as facilitators who guide students in seeking information through digital means. One crucial aspect in the development of digital literacy in schools is the reinforcement of digital ethics. Schools now play an active role in teaching students about social responsibility in cyberspace

**Keywords:** Learning innovation, digital literacy, English

### Abstrak

Dunia pendidikan dituntut untuk bertransformasi. Salah satu elemen kunci dalam transformasi ini adalah literasi digital. Literasi digital bukan hanya kemampuan menggunakan perangkat teknis, melainkan kecakapan kognitif untuk menemukan, mengevaluasi, dan mengomunikasikan informasi melalui berbagai format digital. Inovasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis literasi digital hadir sebagai solusi untuk menciptakan lingkungan belajar yang otonom dan kolaboratif. Inovasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris menjadi sebuah keniscayaan untuk menjawab tantangan tersebut. Inovasi ini bermanifestasi dalam bentuk integrasi literasi digital ke dalam kurikulum. Literasi digital bukan sekadar kemampuan teknis mengoperasikan gawai, melainkan kemampuan kognitif untuk memproses, mengevaluasi, dan menciptakan konten berbahasa Inggris. Penyajian tulisan ini didasarkan pada analisis data kepustakaan dengan model analisis deskriptif. Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa Perkembangan literasi digital di sekolah sangat bergantung pada kesiapan sumber daya manusia. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya otoritas pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa dalam mencari informasi via digital. Salah satu poin krusial dalam perkembangan literasi digital di sekolah adalah penguatan etika digital. Sekolah kini berperan aktif dalam mengajarkan siswa mengenai tanggung jawab sosial di ruang siber.

**Kata Kunci:** Inovasi pembelajaran, literasi digital, bahasa inggris

### A. PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, Bahasa Inggris telah memantapkan posisinya sebagai *lingua franca* atau bahasa pengantar utama dalam komunikasi internasional, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Penguasaan Bahasa Inggris bukan lagi sekadar nilai tambah, melainkan kebutuhan dasar bagi generasi muda untuk dapat berkompetisi di kancah global (David Crystal, 2012). Namun, tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah seringkali terletak pada rendahnya motivasi siswa dan ketergantungan pada metode ceramah konvensional yang dianggap monoton (H. Douglas Brown, 2007).

Seiring dengan bergulirnya *Revolusi Industri 4.0*, dunia pendidikan dituntut untuk bertransformasi. Salah satu elemen kunci dalam transformasi ini adalah literasi digital. Literasi

digital bukan hanya kemampuan menggunakan perangkat teknis, melainkan kecakapan kognitif untuk menemukan, mengevaluasi, dan mengomunikasikan informasi melalui berbagai format digital (Eshet Alkalai, Y, 2004). Dalam konteks pembelajaran bahasa, integrasi literasi digital menawarkan peluang besar untuk menghadirkan materi yang lebih otentik, interaktif, dan kontekstual bagi siswa.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) yang cukup signifikan. Banyak sekolah yang telah memiliki fasilitas teknologi memadai, namun pemanfaatannya masih terbatas pada penggantian media cetak menjadi media digital tanpa adanya inovasi pedagogis (Munir, 2010). Guru seringkali menghadapi kendala dalam merancang desain instruksional yang mampu memadukan kecakapan bahasa dengan kecakapan digital secara sinergis. Tanpa inovasi yang tepat, keberadaan teknologi di kelas justru berisiko menjadi distraksi bagi siswa bukannya menjadi sarana pemerolehan bahasa (*language acquisition*) (Mark Warschauer, 2006).

Inovasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis literasi digital hadir sebagai solusi untuk menciptakan lingkungan belajar yang otonom dan kolaboratif. Penggunaan *platform* seperti *Learning Management Systems* (LMS), aplikasi gamifikasi, hingga pemanfaatan media sosial sebagai ruang praktik berbahasa, diyakini dapat meningkatkan *engagement* siswa secara drastis (Graham Stanley, 2013). Oleh karena itu, diperlukan kajian mendalam mengenai bagaimana strategi integrasi literasi digital ini dapat diterapkan secara efektif di sekolah guna menghasilkan lulusan yang tidak hanya fasih berbahasa Inggris, tetapi juga cerdas secara digital (Fitriani Ramli, 2019).

Inovasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris menjadi sebuah keniscayaan untuk menjawab tantangan tersebut. Inovasi ini bermanifestasi dalam bentuk integrasi literasi digital ke dalam kurikulum. Literasi digital bukan sekadar kemampuan teknis mengoperasikan gawai, melainkan kemampuan kognitif untuk memproses, mengevaluasi, dan menciptakan konten berbahasa Inggris secara kritis dan kreatif di ruang siber (Mark Warschauer & Matilde Careiro Cassumua, 2017). Dengan literasi digital, pembelajaran bahasa dapat dilakukan melalui *authentic materials* seperti podcast, video edukasi, hingga interaksi langsung dengan penutur asli melalui platform media sosial.

Namun, implementasi di lapangan seringkali menemui hambatan. Masih banyak ditemukan praktik pembelajaran yang "terjebak" pada digitalisasi materi tanpa adanya inovasi pedagogis. Guru cenderung hanya memindahkan teks dari buku ke format PDF atau PowerPoint tanpa mengubah strategi penyampaiannya (Munir, 2010). Akibatnya, potensi teknologi untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa (*learner autonomy*) tidak tergarap secara maksimal. Selain itu, rendahnya kesadaran akan etika digital dan kurasi informasi sering kali membuat siswa tersesat di tengah melimpahnya sumber belajar daring.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan inovatif yang mengintegrasikan literasi digital secara komprehensif. Inovasi ini mencakup penggunaan metode seperti *Gamified Learning*, *Flipped Classroom*, maupun *Project-Based Learning* yang memanfaatkan alat digital untuk memproduksi konten kreatif dalam Bahasa Inggris. Melalui penguatan literasi digital, siswa diharapkan tidak hanya cakap secara linguistik, tetapi juga memiliki ketahanan dan kearifan dalam berkomunikasi di dunia digital yang kompleks.

## B. METODE

Metode yang digunakan dalam kajian ini menggunakan metode atau pendekatan kepustakaan (*library research*) dengan model deskriptif, Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Berdasarkan dengan hal tersebut di atas, maka pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menelaah dan/atau mengeksplorasi beberapa Jurnal, buku, dan dokumen-dokumen serta sumber-sumber data dan atau informasi lainnya yang dianggap relevan dengan penelitian atau kajian.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Inovasi pembelajaran bahasa inggris di sekolah

Inovasi pembelajaran merupakan suatu gagasan, metode, atau instrumen yang dianggap baru oleh seseorang atau sekelompok orang (guru) untuk memecahkan masalah pendidikan (Udin Syaefudin Sa'ud, 2017). Dalam konteks Bahasa Inggris, inovasi bertujuan untuk menggeser pola pengajaran tradisional yang mekanistik (menghafal rumus tata bahasa) menuju pola komunikatif yang fungsional. Inovasi ini menuntut perubahan peran guru dari sumber informasi tunggal menjadi fasilitator yang menciptakan lingkungan kaya bahasa (*language-rich environment*) (Jack C. Richards & Theodore S. Rodgers, 2014).

Inovasi pembelajaran merupakan sebuah upaya pembaruan yang dilakukan secara sengaja untuk memperbaiki praktik pendidikan guna mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien (Udin Syaefudin Sa'ud, 2017). Istilah inovasi merujuk pada ide, barang, metode, atau peristiwa yang dirasakan atau diamati sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) (Ibrahim, 1988). Dalam konteks instruksional, inovasi tidak selalu berarti menciptakan sesuatu dari nol, melainkan bisa berupa reorganisasi unsur-unsur pembelajaran yang sudah ada untuk menciptakan dampak yang lebih besar terhadap pemahaman siswa.

Sebuah pembaruan dalam pembelajaran dapat dikategorikan sebagai inovasi jika memenuhi beberapa karakteristik tertentu. Rogers mengemukakan lima atribut inovasi yang menentukan kecepatan adopsinya di sekolah, yaitu:

- a. Keunggulan Relatif (*Relative Advantage*)  
Sejauh mana inovasi tersebut lebih baik dari metode sebelumnya.
- b. Kompatibilitas (*Compatibility*)  
Kesesuaian dengan nilai-nilai dan kebutuhan guru serta siswa.
- c. Kompleksitas (*Complexity*)  
Tingkat kesulitan untuk dipahami dan digunakan.
- d. Triabilitas (*Trialability*)  
Kemungkinan untuk diuji coba dalam skala kecil.
- e. Observabilitas (*Observability*)  
Sejauh mana hasil inovasi tersebut dapat dilihat oleh orang lain (Everett M. Rogers, 2003).

Tujuan utama dari inovasi pembelajaran adalah meningkatkan efisiensi, relevansi, dan kualitas pendidikan (Muhammad Zainal Abidin, 2021). Inovasi diarahkan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan, seperti rendahnya motivasi siswa,

keterbatasan akses sumber belajar, serta ketidaksesuaian kompetensi lulusan dengan kebutuhan dunia kerja. Melalui inovasi, diharapkan tercipta ekosistem belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Inovasi pembelajaran mencakup perubahan pada beberapa komponen inti, antara lain:

- a. Inovasi Kurikulum  
Penyesuaian materi ajar dengan perkembangan zaman (misalnya integrasi *21st century skills*).
- b. Inovasi Metode  
Peralihan dari strategi ekspositori (ceramah) menuju strategi diskoveri-inkuiri atau pembelajaran berbasis proyek
- c. Inovasi Media  
Pemanfaatan teknologi digital, kecerdasan buatan (AI), maupun media manipulatif untuk konkretisasi konsep abstrak.
- d. Inovasi Evaluasi  
Penggunaan asesmen autentik dan formatif yang tidak hanya mengukur hasil akhir, tetapi juga proses belajar siswa (Ridwan Abdullah Sani, 2013).

Inovasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris bukan sekadar tren teknologi, melainkan kebutuhan mendasar untuk menjembatani kesenjangan antara kurikulum tekstual dan kebutuhan komunikasi nyata di era global. Peran-peran krusial inovasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah:

- a. Transformasi Peran Guru dan Siswa  
Inovasi mengubah paradigma *Teacher-Centered* (berpusat pada guru) menjadi *Student-Centered* (berpusat pada siswa). Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber ilmu, melainkan berperan sebagai fasilitator atau *coach*. Guru dapat menyesuaikan materi berdasarkan kecepatan belajar masing-masing siswa (*Differentiated Learning*).
- b. Menciptakan Ekosistem Imersif (Tanpa Harus ke Luar Negeri)  
Pada zaman dahulu, belajar Bahasa Inggris terbatas pada buku cetak dan kaset audio. Inovasi teknologi membawa dunia ke dalam kelas. Menggunakan aplikasi seperti Duolingo atau Kahoot! membuat proses menghafal kosakata menjadi kompetisi yang menyenangkan, bukan beban.
- c. Meningkatkan Keterampilan Abad ke-21 (4C)  
Inovasi dalam metode seperti *Project-Based Learning* (PjBL) memaksa siswa menggunakan Bahasa Inggris untuk menyelesaikan masalah nyata, yang secara otomatis melatih:
  - 1) *Communication*, Praktik berbicara yang autentik.
  - 2) *Collaboration*, Bekerja dalam tim internasional (melalui program *pen-pal* digital).
  - 3) *Critical Thinking*, Menganalisis sumber informasi berbahasa Inggris.
  - 4) *Creativity*, Membuat konten digital (podcasting/vlogging) dalam Bahasa Inggris.
- d. Aksesibilitas dan Kesetaraan Sumber Belajar  
Inovasi digital meruntuhkan tembok pembatas geografis. Materi *Open Source* seperti siswa di daerah terpencil kini memiliki akses ke materi yang sama dengan siswa di kota besar melalui platform seperti Khan Academy atau YouTube. AI *Assistants* yaitu penggunaan *Large Language Models* (seperti saya) membantu siswa mendapatkan umpan

balik instan mengenai tata bahasa (grammar) dan struktur tulisan tanpa harus menunggu pertemuan kelas berikutnya.

Inovasi berperan sebagai akselerator yang mengubah Bahasa Inggris dari sekadar mata pelajaran yang diujikan menjadi alat komunikasi yang dikuasai. Dengan inovasi yang tepat, sekolah dapat menghasilkan lulusan yang tidak hanya tahu teori bahasa, tetapi juga percaya diri untuk berinteraksi di panggung dunia.

## 2. Literasi digital dalam membangun kemandirian siswa di lingkungan sekolah

Secara teoretis, literasi digital telah berkembang dari definisi "kemampuan mengoperasikan komputer" menjadi sebuah "praktik sosial". Gilster (1997) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari sejumlah besar sumber daya yang disajikan melalui komputer. Dalam perkembangannya, literasi digital tidak lagi dipandang sebagai keterampilan tunggal, melainkan kumpulan literasi yang tumpang tindih, termasuk literasi informasi, literasi media, dan literasi TIK (Martin & Grudziecki, 2006).

Literasi digital bukan sekadar kemampuan mengoperasikan perangkat keras dan lunak, melainkan sebuah kompetensi kognitif yang kompleks. Secara fundamental, literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, dan mengomunikasikan informasi melalui berbagai platform digital secara etis dan kritis. Dalam konteks pendidikan, literasi ini merupakan kecakapan hidup yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi penuh dalam masyarakat informasi yang terus berkembang.

Sekolah memiliki peran sentral dalam melakukan kurasi terhadap konten digital yang dikonsumsi siswa. Integrasi literasi digital di sekolah tidak hanya terbatas pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), tetapi harus bersifat lintas kurikulum. Lingkungan sekolah yang literat digital ditandai dengan adanya infrastruktur yang memadai, kebijakan penggunaan perangkat yang bijak (*cyber ethics*), dan peningkatan kapasitas guru sebagai fasilitator pembelajaran berbasis digital.

Gilster menekankan empat kompetensi inti dalam literasi digital yang relevan dengan dunia sekolah:

- a. Pencarian di Internet (*Internet Searching*)  
Kemampuan dalam mencari informasi dengan strategi yang efisien.
- b. Navigasi Hypertext (*Hypertext Navigation*)  
Pemahaman terhadap dinamika membaca di lingkungan digital yang tidak linier.
- c. Evaluasi Konten (*Content Evaluation*)  
Kemampuan berpikir kritis untuk membedakan antara informasi valid dan hoaks.
- d. Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)  
Kemampuan membangun pemahaman yang utuh dari berbagai sumber digital yang berbeda.

Pada awal kemunculannya di lingkungan sekolah, literasi digital sering kali disalahpahami hanya sebatas kemampuan teknis (*hard skills*), seperti mengoperasikan komputer atau menggunakan perangkat lunak perkantoran. Namun, seiring dengan masifnya arus informasi, fokus perkembangan literasi digital bergeser pada aspek kognitif dan kritis. Siswa kini dituntut tidak hanya mampu mengakses informasi, tetapi juga mengevaluasi

validitas sumber di tengah fenomena pasca-kebenaran (*post-truth*). Literasi digital dalam hal ini berfungsi sebagai "filter" intelektual bagi siswa (Gilster, 1997; Buckingham, 2007).

Perkembangan literasi digital telah mengubah cara materi pelajaran disampaikan dan dipahami di kelas. Penggunaan teks statis kini berdampingan dengan materi multimodal seperti video instruksional, simulasi interaktif, dan infografis. Hal ini memungkinkan siswa dengan berbagai gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif. Sekolah yang mengadopsi literasi digital secara maju mulai menggunakan platform *Learning Management System* (LMS) untuk menciptakan ruang belajar yang fleksibel dan kolaboratif (Jewitt, 2008)

Salah satu poin krusial dalam perkembangan literasi digital di sekolah adalah penguatan etika digital. Sekolah kini berperan aktif dalam mengajarkan siswa mengenai tanggung jawab sosial di ruang siber. Ini mencakup kesadaran akan keamanan data pribadi, pemahaman tentang hak kekayaan intelektual, dan pencegahan perundungan siber (*cyberbullying*).

Perkembangan literasi digital di sekolah sangat bergantung pada kesiapan sumber daya manusia. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya otoritas pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa dalam rimba informasi digital. Transformasi ini menuntut guru untuk memiliki kompetensi *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), yaitu kemampuan mengintegrasikan teknologi secara tepat guna sesuai dengan konten pelajaran dan metode pengajaran (Mishra & Koehler, 2006)

#### D. KESIMPULAN

Inovasi berperan sebagai akselerator yang mengubah Bahasa Inggris dari sekadar mata pelajaran yang diujikan menjadi alat komunikasi yang dikuasai. Dengan inovasi yang tepat, sekolah dapat menghasilkan lulusan yang tidak hanya tahu teori bahasa, tetapi juga percaya diri untuk berinteraksi di panggung dunia. Sedangkan, literasi digital bukan sekadar kemampuan mengoperasikan perangkat keras dan lunak, melainkan sebuah kompetensi kognitif yang kompleks. Secara fundamental, literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, dan mengomunikasikan informasi melalui berbagai platform digital secara etis dan kritis.

Perkembangan literasi digital di sekolah sangat bergantung pada kesiapan sumber daya manusia. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya otoritas pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa dalam mencari informasi via digital. Salah satu poin krusial dalam perkembangan literasi digital di sekolah adalah penguatan etika digital. Sekolah kini berperan aktif dalam mengajarkan siswa mengenai tanggung jawab sosial di ruang siber.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

- Asari, A., Arifin, A. H., Lubis, M. A., Ismunandar, A., Ashari, A., Agniya, U., Ayunda, W. A., & Pramudyo, G. N. 2023. *Manajemen E-Resource*. Mafy Media Literasi Indonesia.
- A. Ismunandar, *integrasi interkoneksi profesionalisme pendidik dan implementasi pendidikan karakter*, Ta'lim 4 (Universitas muhammadiyah Lampung), 34-49.
- A. Ismunandar, *Paradigma Pengembangan Perguruan Tinggi Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*, An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan) 1 (1), 45-57

- A. Ismunandar, *Strategi Peningkatan Kemampuan Sumber Daya Manusia di Era Digital: Tantangan dan Adaptasi pada Lembaga Pendidikan*. BISMA: Business and Management Journal, 3 (1), 27–36.
- A. Ismunandar, *The Application of Holistic Education as a Model for Integrating Spiritual, Intellectual, and Emotional Growth at MA Darul Islah Tulang Bawang: Penerapan Pendidikan Holistik*, Zawayatul Fikr: Journal of Islamic Education 1 (1), 25-36
- AW Zahara, dkk., Digital Media-Based Religious Moderation Education: A Wasathiyah Learning Model for Generation Z, *Zawayatul Fikr: Journal of Islamic Education* 1 (2), 158-168.
- David Crystal, *English as a Global Language* (Cambridge: Cambridge University Press, 2012).
- Eshet-Alkalai, Y., "Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival in the Digital Era," *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* 13, no. 1 (2004).
- Everett M. Rogers, *Diffusion of Innovations*, 5th ed. (New York: Free Press, 2003).
- Fitriani Ramli, "Pemanfaatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 19, no. 2 (2019).
- Graham Stanley, *Language Learning with Technology: Ideas for Integrating ICT in the Classroom* (Cambridge: Cambridge University Press, 2013).
- H. Douglas Brown, *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy* (New York: Pearson Education, 2007).
- H. Hasan, A.. *Kepemimpinan Transformasional dan Implementasinya dalam Lembaga Pendidikan*, Jurnal Al Qiyam, Vol 3 (2), 214-222, 2022. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v3i2.285>.
- Ismunandar, A. *Dinamika Sosial dan Pengaruhnya terhadap Transformasi Sosial Masyarakat*". Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 3 (2), 205-219. 2020. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v3i2.1810>.
- Ismunandar, A. *Integrasi interkoneksi profesionalisme pendidik dan implementasi pendidikan karakter*. Ta'lim: Jurnal Agama Islam, 3 (2), 34-49. 2022. <https://doi.org/10.36269/ta'lim.v4i1.751>.
- Ibrahim, *Inovasi Pendidikan* (Jakarta: Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan Dikti, 1988).
- Jack C. Richards dan Theodore S. Rodgers, *Approaches and Methods in Language Teaching* (Cambridge: Cambridge University Press, 2014).
- Nazara, D. S., Se, M. M., Casriyanti, S. P., Fauzi, H., Trianto, E., A. Ismunandar, M. M., Raule, J. H., Kes, S. K. M. M., Syamsuddin, A. R., & Jamil, I. M. 2023. *Manajemen Sumber Daya Manusia” Teoritis Dan Praktis”*. Cv. Mitra Cendekia Media.
- Mark Warschauer, *Laptops and Literacy: Learning in the Digital Age* (New York: Teachers College Press, 2006).
- Mark Warschauer dan Matilde Careiro-Cassumua, "Digital Literacies and Language Learning," dalam *The Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning*, ed. Carol A. Chapelle dan Shannon Sauro (Hoboken: Wiley-Blackwell, 2017).
- Muhammad Zainal Abidin, "Inovasi Pembelajaran di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh* 12, no. 1 (2021).
- Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2010).
- Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).
- Udin Syaefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2017).
- W Dalail, dkk. *Peningkatan Kapasitas Tenaga Pendidik melalui Kualifikasi Akademik pada Lembaga Pendidikan*, jurnal Promis 5 (1), 46-53