

## PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF SD DI ERA MILENIAL

Oleh: Ana Fitrotun Nisa <sup>1)</sup>  
PGSD FKIP Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
ananisa@ymail.com

### Abstrak

Era milenial merupakan era yang identik dengan perkembangan teknologi di segala aspek. Pendidikan harus turut serta menyesuaikan dengan perkembangan era ini. Salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan terintegrasi dengan karakter. Artikel ini bertujuan untuk memaparkan tahapan dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar di era milenial. Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur dengan menganalisis berbagai jurna, kajian teori dan penelitian lain yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam mengembangkan model pembelajaran dapat dilakukan dengan tahapan penelitian pengembangan Borg & Gall, Dick, Carey & Carey, serta teori pengembangan lainnya. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif antara lain yaitu aspek, integrasi *technology pedagogical content knowledge*, aspek *high order thinking skill*, terintegrasi dengan budaya literasi, terintegrasi dengan pendidikan karakter, serta berbasis neuroscience.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran Inovatif

### Abstract

*The millennial era is an identical era with technological developments in all aspects. Education must participate in adapting to the development of this era. One of the things that can be done is to develop a learning model that is in accordance with technological developments and is integrated with character. This article aims to describe the stages in developing innovative learning models in elementary schools in the millennial era. This research is a literature study by analyzing various journals, theoretical studies and other relevant research. The results showed that developing a learning model could be carried out with the development research stages of Borg & Gall, Dick, Carey & Carey, and other development theories. Some aspects that need to be considered in developing innovative learning models include aspects, integrated with technology pedagogical content knowledge, high order thinking skills aspects, integrated with literacy culture, integrated with character education, basee on neuroscience learning.*

**Keywords:** Innovative Learning Model

### Pendahuluan

Generasi milenial (Gen-Y) merupakan istilah bagi generasi yang lahir dalam rentang waktu awal tahun 1980 hingga tahun 2000. Disebut generasi milenial karena generasi ini tumbuh pada masa pergantian millenium. Masa ini merupakan masa masuknya teknologi digital ke segala sendi kehidupan. Hal tersebut menjadikan teknologi digital menjadi kebutuhan dasar pada generasi ini. Namun, banyak orang berpandangan bahwasannya telah terjadi pergeseran nilai-nilai sosial ketimuran. Karena lebih terbuka pemikirannya dengan mudah mengadopsi nilai-nilai sosial barat yang lebih modern (Friansyah, 2020).

Pendidikan harus turut berperan aktif dalam perkembangan zaman yang begitu pesat berubah. Dalam menyelenggarakan pembelajaran guru juga harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang mereka ampu. Jika disampaikan sebelumnya generasi pada era millennial ini merupakan generasi yang tidak dapat terpisah dari teknologi, maka pembelajaran yang dilakukan hendaknya juga terintegrasi dengan teknologi, namun dalam pelaksanaannya juga perlu adanya penguatan sikap-sikap atau karakter ketimuran agar

peserta didik juga memiliki sikap yang sesuai dengan nilai-nilai karakter ketimuran yang ada.

Penguatan karakter ini akan dapat berjalan dengan baik jika guru mampu menjadi *role model* bagi peserta didiknya. Guru harus mampu menjadi pemimpin, memberikan teladan dan berperilaku yang bisa dicontoh oleh peserta didik. Guru juga diharapkan mampu menghadapi tantangan generasi milenial sehingga melahirkan generasi yang cerdas dan berkarakter (Handayani, 2019).

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan guru dalam menghadapi tantangan tersebut salah satunya yaitu dengan melakukan pengembangan model pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pada artikel ini akan dibahas pengembangan model pembelajaran di SD yang inovatif sesuai dengan karakteristik di era millennial.

## Metode Penelitian

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian study literatur yang dilakukan dengan menganalisis teori yang ada, jurnal, serta penelitian yang relevan.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan September-Oktober 2020.

### Target/Subjek Penelitian

Target/subjek penelitian ini adalah kajian teori tentang prosedur penelitian pengembangan, kajian tentang teori belajar, jurnal-jurnal terkait pembelajaran inovatif serta penelitian-penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran inovatif.

### Prosedur

Prosedur penelitian dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis karakteristik pembelajaran SD di era milenial. Hasil karakteristik tersebut kemudian dikembangkan dengan alternatif solusi yang tepat untuk memfasilitasi karakteristik tersebut: pembelajaran inovatif. Aspek pembelajaran yang dikatakan inovatif dianalisis melalui teori-teori belajar dan penelitian yang relevan. Kemudian menentukan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif di era millennial.

## Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

### Teknik Analisis Data

Data dikumpulkan dari berbagai literatur seperti buku, jurnal dan penelitian yang relevan kemudian dianalisis sesuai dengan analisis kebutuhan yang dikembangkan.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar (Istarani, 2012). Fungsi Model Pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut (Shoimin, 2014). Selain itu, model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model pembelajaran yang inovatif merupakan model pembelajaran yang didesain dengan memperhatikan perkembangan zaman yang ada. Di abad 21, hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif adalah dengan memperhatikan aspek teknologi yang sedang berkembang, memperhatikan aspek penguatan pendidikan karakter, terintegrasi dengan kegiatan yang berbasis *high order thinking*, terintegrasi dengan keterampilan abad 21: 4C (*critical thinking, collaboration, communication creativity*), terintegrasi dengan budaya literasi, berbasis neurosains dan terintegrasi dengan STEAM (*science, teknologi, engineering, art and mathematic*) (Muhtadi, 2019).

## Langkah Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif

Terdapat berbagai langkah yang dapat digunakan dalam mengembangkan model pembelajaran, antara lain yaitu langkah pengembangan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Borg & Gall, oleh Dick, Carey and Carey serta pengembang lainnya.

Pada artikel ini kami sampaikan langkah yang dikembangkan oleh Borg & Gall dan Dick, Carey and Carey, sebagai berikut.

Borg & Gall (2003:775) mengembangkan 10 langkah pengembangan model pembelajaran sebagai berikut:

1. *Research and Information Collecting* (Penelitian Awal dan Pengumpulan Informasi)

Pada tahap ini dilakukan penelitian awal terkait pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung dan dilakukan analisis kebutuhan terkait model pembelajaran yang sesuai dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian awal dilakukan dengan observasi proses pembelajaran yang dilakukan seperti model dan metode yang digunakan, perangkat pembelajaran hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran, dan lain sebagainya. Kemudian, dilanjutkan dengan evaluasi pelaksanaan proses pembelajaran dan capaian yang diperoleh dalam proses pembelajaran serta wawancara mendalam dengan guru dan siswa. Pengumpulan informasi juga dilakukan dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penyebaran angket *need assessment* yang kemudian dianalisis hasil dari angket tersebut. Kemudian, dilakukan studi literatur terkait alternatif atau solusi yang paling tepat dari permasalahan yang ada.

2. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap ini dilakukan penyusunan rencana penelitian yang meliputi rancangan model pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan permasalahan yang ada, tahapan-tahapan yang akan dilakukan, penentuan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dikembangkan dan segala aspek pendukungnya. Pada tahap ini juga dilakukan FGD (*focus group discussion*) bersama guru dan teman sejawat untuk pemilihan tema, KI dan KD yang dikembangkan disesuaikan dengan pengalaman mereka di lapangan.

3. *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan Produk Awal)

Hasil dari FGD dan analisis *need assessment* kemudian dikembangkan menjadi sebuah produk pengembangan model pembelajaran pada tahap ini peneliti juga mempersiapkan komponen

pendukung dari model pembelajaran yang dikembangkan, mengembangkan buku pedoman untuk guru dan siswa, lembar evaluasi, lembar kerja, dan RPP. Pada tahap ini dihasilkan buku model pembelajaran, buku pedoman untuk guru dan siswa, RPP, lembar evaluasi, lembar kerja, instrumen atau rubrik penilaian sikap dan keterampilan dan lembar pengamatan pelaksanaan model pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari produk awal ini kemudian divalidasi oleh para ahli/praktisi sesuai dengan bidang keahliannya.

4. *Preliminary Field Testing* (Validasi Produk Awal)

Tahap ini dilakukan validasi terhadap model pembelajaran yang dikembangkan, alat evaluasi, lembar observasi dan lembar kerja. Validasi model ini dilakukan dengan teknik validasi ahli (*expert judgement*).

5. *Main Product Revision* (Revisi Produk Utama)

Tahap ini dilakukan berdasarkan data kualitatif yang diperoleh pada tahap uji coba awal. Setelah direvisi maka dihasilkanlah suatu model pembelajaran beserta pendukungnya yang siap untuk diuji coba lapangan.

6. *Main Field Testing* (Uji Coba Terbatas)

Uji coba terbatas ini dilakukan secara terbatas dengan melibatkan sampel dari populasi yang ada. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berupa data kepraktisan (keterlaksanaan) model dan perangkat pendukung yang dikembangkan, dan keefektifan model terkait pencapaian aspek yang diharapkan. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif untuk mengukur perbedaan yang terjadi setelah dan sebelum penerapan model pembelajaran dan pendukung yang dikembangkan.

7. *Operational Product Revision* (Revisi Produk Operasional)

Hasil dari uji coba terbatas kemudian dievaluasi dan dilakukan perbaikan pada tahap ini untuk memperoleh produk yang lebih baik. Revisi dilakukan dari berbagai aspek, meliputi keterlaksanaan, penggunaan buku

siswa, lembar kerja dan pelaksanaan keseluruhan implementasi produk yang dikembangkan.

8. *Operational Field Testing* (Uji Coba Luas)  
Setelah direvisi kemudian produk yang dikembangkan diujicoba secara luas dengan skala lebih besar dari sebelumnya.
9. *Final Product Revision* (Revisi Produk Final)  
Perbaikan akhir terhadap model pembelajaran beserta pendukungnya dilakukan pada tahap ini dan dihasilkan produk akhir (final).
10. *Dissemination and Implementation* (Diseminasi dan Implementasi)  
Produk final yang dikembangkan kemudian disebarluaskan ke khalayak umum baik melalui kegiatan seminar, workshop, lokakarya dan publikasi ilmiah pada jurnal nasional maupun internasional bereputasi.

Berbeda dengan langkah di atas, Dick, Carey and Carey (2009: 1-2) mengembangkan 10 langkah pengembangan model pembelajaran sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi tujuan instruksional umum;
2. Melakukan analisis instruksional;
3. Menganalisis peserta didik dan konteks;
4. Menulis tujuan kinerja;
5. Mengembangkan butir tes acuan patokan;
6. Mengembangkan strategi instruksional;
7. Mengembangkan dan memilih bahan instruksional;
8. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif;
9. Merevisi kegiatan instruksional;
10. Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

#### **Contoh Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif terintegrasi dengan Aspek Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan**

Contoh model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh Nisa (2019) dengan nama Model Pembelajaran Ajak-Temani-Mandiri (MPATM). Hal yang melatar belakangi pengembangan model pembelajaran tersebut antara lain yaitu banyaknya fenomena yang memperlihatkan adanya ketidaksinkronan

antara pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dengan sikap yang dilakukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Misalkan saja peserta didik memiliki kemampuan pengetahuan yang sangat baik di bidang studi IPA, nilai-nilainya dalam pembelajaran semuanya baik, namun dalam implementasinya di kehidupan sehari-hari peserta didik tersebut masih tidak peduli dengan kesehatan dirinya sendiri, kebersihan lingkungan sekitarnya, dan lain sebagainya.

Alternatif yang ditawarkan oleh peneliti adalah dengan mengimplementasikan MPATM. MPATM dikembangkan dengan mencoba mengaktualisasikan kembali ajaran Tamansiswa yang saat ini sudah mulai berkurang implementasinya dalam proses pembelajaran. Ajaran yang dikembangkan pada MPATM ini adalah ajaran Trilogi kepemimpinan, Tri N dan Tri Nga.

Trilogi kepemimpinan yang terdiri dari *ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani* ini tidak lain adalah *among system*, yaitu proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara kekeluargaan (Dewantara, 2013a: 163). Penggunaan sistem ini digunakan untuk menyokong kodrat alamnya anak, agar dapat mengembangkan hidupnya lahir dan batin menurut kodratnya sendiri-sendiri. Pengetahuan, kepandaian, janganlah dianggap maksud atau tujuan, tetapi dijadikan sebagai alat, perkakas. Bunganya, yang kelak akan menjadi buah, itulah yang harus kita utamakan. Buah pendidikannya matangnya jiwa, yang akan dapat mewujudkan hidup dan penghidupan yang tertib dan suci dan manfaat bagi orang lain (Dewantara, 2013a: 88).

*Ing ngarsa sung tuladha* yang secara harfiah berarti bahwa pemimpin (guru) di depan hendaknya memberi contoh. *Ing madya mangun karsa* yang mengandung arti bahwa seorang pemimpin (guru) di tengah-tengah mengikuti (siswa) harus mampu memberikan motivasi agar semua dapat mempersatukan segala gerak dan perilakunya secara serentak ditunjukkan untuk mencapai cita-cita bersama (Soeratman, 1990: 22; Sudiyat, 1989: 47). *Tut wuri handayani*, yang berasal dari kata *tut wuri* yang berarti mengikuti dari belakang dengan penuh perhatian dan penuh tanggungjawab berdasarkan cinta dan kasih sayang yang bebas dari pamrih dan jauh dari sifat otoriter, posesif, protektif, dan permisif yang sewenang-wenang, dan *handayani* yang berarti memberi

kebebasan, kesempatan dengan perhatian dan bimbingan yang memungkinkan anak didik atas inisiatif sendiri dan pengalaman sendiri, supaya mereka berkembang menurut garis kodrat pribadinya (Reksohadiprodjo, 1989: 47).

Tri N merupakan ajaran yang digunakan untuk menumbuhkan kreativitas siswa sejak dini agar dapat menciptakan hal baru dalam dunia keilmuan. Hal ini perlu dikembangkan sebagai cara menempuh ilmu pengetahuan agar tidak asal meniru belaka, dalam arti “*menjiplak*” atau *mengcopy*, melainkan kita harus memasaknya (mengolah) segala bahan dari dunia asing untuk dijadikan “masakan baru” yang lezat dan menyehatkan diri kita (Dewantara, 2013b: 371-372).

*Niteni* adalah proses kognitif atau pikiran manusia, berasal dari kata “*titen*”, yang menunjuk pada kemampuan secara cermat mengenali, dan menangkap makna (sifat, ciri, prosedur, kebenaran) dari suatu objek yang diamati, dengan cara memperhatikan, membandingkan, mengamati secara seksama, jeli dan mendalam serta melibatkan seluruh indra. Diartikan dalam proses berkarya, aktivitas pertama yang dilakukan ialah mengamati, dengan mempelajari masalah, dan menelaah. Mengamati tidak sekedar membaca, melihat, tetapi dicerna, dan diwujudkan dengan baik (Yunawan, 2014: 128).

*Nirokke*, berarti menirukan apa yang telah dipahami, atau tindak lanjut dari proses *niteni* dengan melibatkan seluruh pribadinya. *Nirokke* merupakan aktivitas menirukan dari apa yang dilihat, didengar, dirasakan dalam bentuk contoh atau teladan yang baik. Perilaku meniru ini tidak salah, meniru diartikan sebagai menduplikasi diri terhadap karya yang sudah ada, yang hendak “dicontoh” metodenya, semangatnya, bagaimana mengolah permasalahan menjadi karya yang baik, yang mudah dicerna dan mudah difahami sesuai fungsinya. Tapi, bukan hanya sebuah pembiaran dalam praktik plagiarisme, ini adalah proses belajar. Tahapan mengamati merupakan tahapan awal dalam proses terinspirasi yang disebut tahap pengenalan dalam langkah *niroake* (Yunawan, 2014: 128).

*Nambahi* merupakan aktivitas penambahan, melengkapi, menyempurnakan sesuai keinginan individu melalui mengolah, mengubah, memodifikasi, menginovasi, memperbaiki, menambah, mengurangi, dan proses berfikir kreatif dalam rangka memunculkan unsur pembeda, yaitu asas

kebaruan. Adakalanya *nambahi* tersebut dengan tujuan mulia, mewujudkan suatu temuan, atau kemungkinan atas buah makna kebaruan (Yunawan, 2014: 128).

Tri nga ini tepat digunakan untuk melakukan pengajaran dengan menggunakan pikiran (untuk anak-anak besar umur 7-14 tahun). Pikiran, perasaan, dan kemauan harus tiga-tiganya dicerdaskan bersama-sama; kalau tidak, mustahillah budi pekerti dapat berkembang; (*cipta-rasa-karsa; ngerti-ngrasa-nglakoni*) (Dewantara, 2013a: 475). Terhadap anak kecil cukup dibiasakan bertingkah laku yang baik. Bagi anak yang sudah dapat berpikir, seyogyanya diberi keterangan yang perlu, agar mereka dapat pengertian serta keinsyafan tentang kebaikan dan keburukan pada umumnya. Dengan begitu syarat pendidikan budi pekerti yang dulu biasa disebut dengan metode *ngerti-ngrasa-nglakoni* (menyadari, menginsyafi dan melakukan) dapat terpenuhi (Dewantara, 2013a: 485).

Ketiga ajara tersebut kemudian di aktualisasi menjadi model pembelajaran ATM berbasis ajaran Tamansiswa dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Tabel 1. Sintaks MPATM Berbasis Ajaran Tamansiswa

<b><i>Fase Ajak</i></b>
a.1. Di depan guru menjadi <i>role model</i> teladan yang baik dan memberikan <b>pengetahuan materi</b> yang dipelajari sesuai dengan tujuan pembelajaran.
a.2. Siswa dengan menggunakan keseluruhan panca indera <b>mencermati, mengenali, menandai, memperhatikan, membandingkan atau mengamati</b> objek belajar yang dipelajari.
<b><i>Fase Temani</i></b>
b. 1. Ditengah (diantara siswa) guru menciptakan prakarsa dan ide untuk menumbuhkan semangat siswa agar selalu <b>proaktif, kreatif, kooperatif</b> , dan mengasah rasa untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang dipahami melalui pembiasaan.
b.2. Siswa meniru apa yang telah dilihat, didengar, diamati, dan dirasakan.
<b><i>Fase Mandiri</i></b>
c. 1. Mengikuti dari belakang guru memberi tuntunan, dorongan dan pengaruh positif sesuai dengan karakteristik siswa, humanis, memerdekakan, dan membiasakan siswa untuk melakukan atau menerapkan tentang

apa yang telah dipelajari.
c.2. Siswa melakukan <b>kreativitas</b> dengan melengkapi, menyempurnakan, memperbaiki, menambah, mengurangi atau menginovasi objek yang telah dipelajari sebelumnya.

Implementasi dari model pembelajaran ATM ini perlu diintegrasikan dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi agar sesuai dengan perkembangan saat ini. Implementasi teknologi dapat digunakan pada fase pengamatan objek belajar, dalam kegiatan pemberian menumbuhkan semangat, maupun dalam fase kreativitas yang dilakukan siswa. MPATM ini juga syarat akan pendidikan karakter karena guru selalu dijadikan sebagai teladan yang baik bagi peserta didik dalam segala hal. MPATM juga terintegrasi dengan kegiatan yang berbasis *high order thinking* khususnya pada fase mandiri yang memberikan kebebasan berkreativitas pada siswa dalam menginovasi objek yang telah dipelajari. Dalam implementasinya, MPATM juga terintegrasi dengan STEAM karena dapat diimplementasikan dalam tematik sebagai proses pembelajaran yang dilakukan pada kurikulum 2013.

## Simpulan dan Saran

### Simpulan

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa: diperlukan suatu pengembangan model pembelajaran sebagai wujud penyesuaian diri antara pembelajaran yang dilakukan dengan perkembangan zaman yang ada. Hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan model pembelajaran adalah dengan terlebih dahulu menganalisis kebutuhan yang ada dilapangan seperti dari aspek karakteristik peserta didik, karakteristik materi, dan karakteristik aspek lain yang saling mempengaruhi dalam proses pembelajaran.

Hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif adalah: aspek teknologi, penguatan pendidikan karakter, berbasis *high order thinking*, terintegrasi dengan keterampilan abad 21: 4C, terintegrasi dengan budaya literasi, berbasis neurosains dan terintegrasi

dengan STEAM (*science, technology, engineering, art and mathematic*).

Langkah yang dapat digunakan dalam mengembangkan model pembelajaran inovatif dapat mengimplementasikan model yang dikembangkan oleh Borg & Gall, Dick & Carey, maupun tokoh pengembangan lainnya.

### Saran

Saran yang dierikan adalah pendidik perlu mengembangkan model pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Hasil model pembelajaran yang valid kemudian diimplementasikan di kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih kami ucapkan kepada panitia seminar nasional ini yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk *sharing* terkait tema ini.

## Daftar Pustaka

- Borg, W.R & Gall M.D. (2003). *Education research: an introduction*. New York: Longman Inc.
- Dewantara, K. H. (2013a). *Pemikiran, konsepsi, keteladanan, sikap merdeka (I) pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Tamansiswa.
- Dewantara, K. H. (2013b). *Pemikiran, konsepsi, keteladanan, sikap merdeka (II) kebudayaan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Tamansiswa.
- Dick, W., Carey, L., Carey, J.O. (2009). *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: Pearson.
- Friansyah, F. (2020). Perkembangan Pendidikan di Era Milenial. *Enim Ekspres*. Dikutip dari <https://www.enimekspres.co.id/perkembangan-pendidikan-di-era-milenial/> pada tanggal 7 Oktober 2020.

Handayani, U. (2019). Guru Cerdas di Era

- Generasi Milenial. *Universitas Jambi*.  
Diakses pada laman  
<https://www.unja.ac.id/2019/11/04/guru-cerdas-di-era-generasi-milenial/> pada tanggal 7 Oktober 2020.
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Muhtadi, A. (2019). *Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nisa, A. F. (2019). Model Pembelajaran Ajak-Temani Mandiri sebagai Aktualisasi Ajaran Tamansiswa dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Disertasi*.
- Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Soeratman. (1990). *Pola pendidikan tamansiswa*. Yogyakarta: Majelis Luhur Tamansiswa.
- Yunawan, I. K. (2014). Niteni, nirokne, nambahi sebagai proses berpikir kreatif. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*. 2.(2), 89-100.