

Hakikat Inovasi (Discoveri, Invensi, Inovasi, Dan Modernisasi)

Yelmi Novita Piqriani¹, Muti'a Yurika², Alfauzan Amin³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

e-mail: yelminovita15@gmail.com , mutiayurika@gmail.com

Abstract: *This paper aims to find out information technology-based pie learning innovations. This research method uses literature research or library research to be analyzed and concluded. In collecting data, the writer uses this qualitative approach which wants to see innovations in Islamic Religious Education (PAI) learning. This research is qualitative by examining relevant sources using descriptive analysis methods. In it library research, by collecting, classifying, analyzing data from various sources that are relevant by way of observation or observation. Therefore, technological innovation can lead to needs and vice versa. Some change agents create need among their clients by demonstrating the existence of desirable new ideas. Knowledge of the existence of this innovation can create motivation for its adoption. Types of Knowledge about Innovation. Innovation consists of different types of knowledge. Innovations typically contain software information, which resides in the innovation and serves to reduce uncertainty about the cause-and-effect relationships involved in achieving the desired result.*

Keywords: *Innovation, Understanding of technological innovation learning, Technology Innovation Process Mode*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Pengamatan sederhana menggambarkan dinamika perilaku dan kecenderungan peminat generasi milenial ini saat berinteraksi dengan dunia internet dalam kaitannya dengan dunia pendidikan. Mereka lebih menyenangi informasi berbasis visual (melalui Youtube, online games) ketimbang melalui narasi dan teks-teks (membaca buku cetak/bahan ajar atau mendengar guru menyampaikan materi). Mereka piawai berselancar dan bereksplorasi di dunia maya, menerima dan mengkurasi informasi ketimbang pasif terperangkap di perpustakaan konvensional. Mereka lebih nyaman untuk belajar secara kolaboratif di dalam praktik nyata atau secara peer to peer melalui jejaring sosial (menggunakan social learning platform) dan mereka lebih suka menggunakan interactive gaming (gamifikasi).

Dalam melakukan aktivitas pembelajaran, pendidik perlu merancang, menyusun, mengevaluasi, menganalisis hingga merevisi dan mengembangkan media pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat dikuasai oleh peserta didik. Dengan perencanaan yang

matang, diharapkan agar tercipta pembelajaran yang sesuai dengan yang direncanakan. Dalam pembelajaran pendidik harus mampu menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga pembelajaran berjalan secara aktif. Pembelajaran jarak jauh memerlukan teknik khusus dari biasanya. Di samping itu, efek dari pembelajaran jarak jauh yang berkepanjangan membuat peserta didik malas belajar dan bosan. Sehingga pendidik PAI harus menciptakan inovasi dalam pembelajarannya. Pengelolaan pembelajaran yang baik dan terencana akan memberikan dampak yang baik pula. Sehingga pendidik PAI dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam menjalankan tugas pembelajaran dengan jarak jauh.

Ketika siswa kita sudah berubah maka pendidikan juga akan terkena dampak disrupsi yang merugikan anak-anak kita. Teramat banyak berita dan informasi yang menjelaskan bahwa social learning platform memang memberikan banyak manfaat, tak hanya menjadi media untuk berkomunikasi namun juga menjadi sarana untuk mendapatkan beragam informasi terbaru dan terupdate. Fenomena-fenomena tersebut menarik untuk dibicarakan. Perkembangan teknologi dan informasi nyatanya sudah tidak bisa dihindari, tinggal bagaimana pendidikan merespon dan mengantisipasi masalah tersebut? Apa lagi kalau kita memetakan dampak kemajuan teknologi informasi terhadap sikap, kepribadian dan perilaku anak-anak kita. Lebih khusus terhadap moralitas, karakter dan keberagaman anak-anak kita selama ini, yang hal tersebut merupakan tanggung jawab pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk peserta didik yang bertakwa dan beriman kepada Allah SWT. Melalui Pendidikan Agama Islam (PAI), diharapkan peserta didik menjadi orang yang berakhlak mulia. Dari sini dipahami bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu upaya pengembangan sumber daya manusia ke arah yang lebih religius. Berkat pendidikan, kehidupan manusia dapat berkembang dengan baik. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga peningkatan kualitas pembelajaran terus menerus dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Quran dan al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.

Kemudian yang perlu sekali diperhatikan dalam meningkatkan mutu pendidikan itu adalah memberikan suatu perubahan dalam proses kegiatan pendidikan itu sendiri yaitu

Inovasi. Apa itu Inovasi? Inovasi yang bagaimana sebenarnya yang kita inginkan dalam meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran itu supaya menyentuh kepada peserta didik? Dalam pendidikan sering kita dengar kata Inovasi, Inovasi secara umum bermakna pembaharuan

Inovasi atau pembaharuan merupakan ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau kelompok masyarakat, baik berupa hasil intervensi (penemuan baru) atau discovery (baru ditemukan orang), yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau memecahkan masalah pendidikan nasional. Adanya tuntutan inovasi tersebut menjadikan guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan diharuskan untuk memiliki ide atau barang yang dapat digunakan dalam rangka memecahkan permasalahan pendidikan di Indonesia lebih khusus lagi permasalahan yang ada di sekolah. Guru merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Kepiawaian dan kewibawaan guru sangat menentukan kelangsungan proses belajar mengajar di kelas maupun efeknya di luar kelas. Guru harus pandai membawa siswanya kepada tujuan yang hendak dicapai.

Inovasi pendidikan saat ini mengarah pada pembentukan kecakapan kegiatan hidup sehari-hari (life skills), artinya pendidikan disesuaikan dengan kebutuhan nyata yang diinginkan peserta didik sesuai dengan potensi dan budaya masyarakatnya. Dalam konteks keilmuan, inovasi pendidikan menjadi topik yang selalu hangat dibicarakan dari masa ke masa. Isu ini selalu juga muncul tatkala orang membicarakan tentang hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan, karena berkenaan dengan penentuan masa depan suatu bangsa, sehingga benar-benar sangat futuristik (orientasi masa depan).

Munculnya inovasi pendidikan dilatarbelakangi oleh tantangan untuk menjawab masalah-masalah krusial dalam bidang pendidikan; pengelolaan sekolah, kurikulum, siswa, biaya, fasilitas, tenaga maupun hubungan dengan masyarakat. Inovasi pendidikan yang berlangsung di sekolah dimaksudkan untuk menjawab masalah-masalah pendidikan yang terjadi di sekolah guna mendapatkan hasil yang terbaik dalam mendidik siswa. Banyak usaha yang dilakukan untuk kegiatan yang sifatnya pembaruan atau inovasi pendidikan antara lain : dalam hal manajemen pendidikan, metode pengajaran, media, sumber belajar, pelatihan guru, implementasi kurikulum, dan sebagainya.

Inovasi pendidikan adalah inovasi untuk memecahkan masalah dalam pendidikan. Inovasi pendidikan mencakup hal-hal yang berhubungan dengan komponen sistem pendidikan, baik dalam arti sempit, yaitu tingkat lembaga pendidikan, maupun arti luas,

yaitu sistem pendidikan nasional. Inovasi dalam dunia pendidikan dapat berupa apa saja, produk ataupun sistem. Produk misalnya, seorang guru menciptakan media pembelajaran untuk pembelajaran. Sistem misalnya, cara penyampaian materi di kelas dengan tanya jawab ataupun yang lainnya yang bersifat metode. Inovasi dapat dikreasikan sesuai pemanfaatannya, yang menciptakan hal baru, memudahkan dalam dunia pendidikan, serta mengarah pada kemajuan. Inovasi di sekolah, terjadi pada sistem sekolah yang meliputi komponen-komponan yang ada.

Pada hakikatnya inovasi pendidikan adalah pembaharuan untuk memecahkan masalah yang ada di dalam lingkup pendidikan yang mencakup tingkat lembaga pendidikan dan sistem pendidikan. Inovasi yang ada pada dunia pendidikan dapat berupa produk atau sistem. Tujuan inovasi ini merupakan tanggapan baru terhadap masalah pendidikan yang sedang dihadapi. Semua usaha pembaharuan pendidikan ditujukan untuk memfasilitasi kepentingan siswa sebagai subjek belajar demi perkembangannya atau yang sering disebut sebagai student centered approach.

Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (MI), membantu peserta didik dalam membangun pondasi awal dalam pembentukan kepribadian, agar secara konsisten mampu mewujudkan nilai-nilai dasar keagamaan dan kebudayaan, karena dalam struktur Ajaran Islam, pendidikan akhlak adalah yang paling penting. Sejalan dengan itu, Pendidikan Agama Islam diorientasikan pada pembentukan akhlak yang mulia dan penuh kasih sayang.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada umumnya masih menekankan pengetahuan sikap yang normatif dan kurang menarik. Pendidik masih menempatkan diri sebagai pendakwah yang terkesan sebagai pemberi petunjuk, perintah, dan aturan yang membuat peserta didik jenuh dan bosan. Pendidik juga jarang memberikan keteladanan dengan sikap dan perilaku. Oleh karena itu penulis membuat judul "Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Informasi" agian

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini bersifat kualitatif yang ingin melihat inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini bersifat kualitatif dengan mengkaji sumber-sumber yang relevan dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Didalamnya kajian perpustakaan, dengan cara mengumpulkan, mengklasifikasi, menganalisis data-data dari berbagai sumber yang relevan dengan cara pengamatan atau observasi. Data kualitatif diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian, kemudian

dilanjutkan analisis terhadap masalah yang ditemukan di lapangan, sehingga diperoleh gambaran yang jelas tentang objek yang diteliti kemudian menarik kesimpulan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

H 1. Hakikat Inovasi (Discoveri, Invensi, Inovasi, dan Modernisasi)

a. Discovery

Diskoveri (discovery) adalah penemuan sesuatu yang sebenarnya benda atau hal yang ditemukan itu sudah ada, tetapi belum diketahui orang. Misalnya penemuan benua Amerika. Sebenarnya benua Amerika situ sudah lama ada, tetapi baru ditemukan oleh Columbus pada tahun 1492, maka dikatakan Columbus menemukan benua Amerika, artinya adalah orang pertama yang menjumpai benua Amerika.

b. Invensi

Invensi (invention) secara bahasa berarti, penciptaan, penemuan, hasil penemuan, pendapatan. Invensi adalah penemuan sesuatu yang benar-benar baru, artinya hasil kreasi manusia. Benda atau hal yang ditemui itu benar-benar sebelumnya belum ada, kemudian diadakan dengan hasil kreasi baru. Misalnya penemuan teori belajar, teori pendidikan, teknik pembuatan barang dari plastik, mode pakaian, dan sebagainya. Tentu saja munculnya ide atau kreatifitas berdasarkan hasil pengamatan, pengalaman, dari hal-hal yang sudah ada, tetapi wujud yang ditemukannya benar-benar baru.

Jadi, Invensi (invention) adalah penemuan sesuatu yang benar-benar baru, artinya hasil kreasi manusia. Benda atau hal yang ditemui itu benar-benar sebelumnya belum ada, kemudian diadakan dengan hasil kreasi baru. Misalnya penemuan teori belajar, teori pendidikan, teknik pembuatan barang dari plastik, mode pakaian, dan sebagainya.

c. Inovasi

Innovation (inovasi) adalah suatu ide, barang, kejadian, atau metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang, baik itu berupa hasil diskoveri maupun invensi. Inovasi merupakan suatu ide, gagasan, praktik atau obyek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Tujuan diadakan inovasi adalah untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan inovasi bersifat subyektif dan spesifik. Inovasi pada hakikatnya merupakan hasil sebuah pemikiran cemerlang yang bercirikan pada hal yang baru, dapat berupa praktik-praktik tertentu

ataupun berupa produk dari suatu hasil olah pikir dan olah teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu. Hal tersebut dimaksudkan untuk memecahkan persoalan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan tertentu ataupun proses tertentu yang terjadi di masyarakat.

Jadi, inovasi adalah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai sesuatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa hasil invensi maupun diskoveri. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu.

d. Modernisasi

Pada saat membicarakan inovasi, orang sering mengajukan pertanyaan tentang modernisasi, karena antara ke-duanya tampak sama, yaitu keduanya terkait dengan perubahan sosial. Agar dapat mengetahui perbedaan dan kaitan antara inovasi dan modernisasi, perlu dipahami pengertian inovasi dan modernisasi. Istilah modern digunakan tidak hanya untuk manusia, tapi juga untuk bangsa, sistem politik, ekonomi, lembaga seperti rumah sakit, sekolah, perguruan tinggi, perumahan, pakaian, dan berbagai macam kebiasaan. Pada umumnya, kata modern digunakan untuk menunjukkan terjadinya perubahan ke arah yang lebih baik, lebih maju, lebih menyenangkan, dan kesejahteraan hidup lebih meningkat. Dengan cara baru (modern), sesuatu akan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan. Misalnya, dalam perkembangan transportasi, kuda lebih modern daripada gerobak yang ditarik orang, mobil lebih modern daripada kereta kuda, pesawat lebih modern daripada mobil.

Secara umum, istilah modernisasi juga berhubungan dengan peningkatan yang secara khusus meliputi beberapa aspek inovasi yang berkelanjutan. Menurut Muhammad Abdul Jawad, inovasi bisa didefinisikan sebagai proses tertentu yang dilakukan seseorang melalui pendayagunaan pemikiran, kemampuan imajinasi, dan berbagai stimulan dan individu yang mengelilinginya, yang berusaha menghasilkan produk baru, baik bagi dirinya ataupun bagi lingkungannya.

Hubungan dari pengertian inovasi, invention dan discovery dapat dijelaskan juga bahwa inovasi dilihat dari bentuk atau wujudnya "sesuatu yang baru" itu dapat berupa ide, gagasan, benda atau mungkin tindakan. Sedangkan dilihat dari maknanya, sesuatu baru itu bisa benar-benar baru yang tercipta sebelumnya yang kemudian disebut dengan istilah invention, atau dapat juga tidak benar-benar baru sebab sebelumnya sudah ada dalam konteks sosial yang lain yang kemudian disebut dengan istilah discovery. Dan Modernisasi

adalah proses perubahan sosial dari masyarakat tradisional (yang belum modern) ke masyarakat yang lebih maju (masyarakat industri yang sudah modern). Jadi dengan demikian inovasi itu dapat terjadi melalui proses invention atau melalui proses discovery. Sedangkan modernisasi menekankan pada adanya proses perubahan dari tradisional ke modern, atau dari yang belum maju ke yang sudah maju.

2. Inovasi pembelajaran PAI berbasis Teknologi Informasi

1. Pengertian Inovasi Pembelajaran

Inovasi berasal dari bahasa latin yakni *in* + *novare* – “make new” yang berarti suatu tindakan yang menciptakan suatu gagasan dan pendekatan atau metode yang baru serta menghasilkan perubahan. Dengan perubahan yang baru itulah diharapkan lebih berdaya guna. Oleh sebab itu, inovasi dalam pendidikan sangat diperlukan. Inovasi adalah ide atau gagasan yang praktis, serta diamati dan dirasakan sebagai sesuatu yang baru bagi individu atau sekelompok orang (masyarakat). Dalam bukunya Miles yang diterjemahkan oleh Wasty Soemanto, inovasi merupakan macammacam perubahan genus.

Hal yang baru tersebut bisa berupa hasil invention atau discovery yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan dan ketika diamati menjadi sesuatu yang baru bagi individu lain atau sekelompok orang (masyarakat). Wina Sanjaya mendeskripsikan Inovasi Pembelajaran adalah gagasan atau tindakan tertentu dalam bidang kurikulum dan pembelajaran yang dianggap baru sebagai solusi pemecahan masalah pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, inovasi biasanya ada ketika ada kekhawatiran pihak tertentu tentang pelaksanaan pendidikan. Misalkan, kekhawatiran pendidik seputar pelaksanaan proses belajar mengajar yang dianggap kurang maksimal, keresahan pihak administrasi pendidikan tentang kinerja pendidik, atau bahkan kekhawatiran masyarakat tentang kinerja dan hasil dari sistem pendidikan. Dari beberapa problematika diatas, maka muncullah suatu upaya untuk memecahkan problematika tersebut dengan memunculkan ide atau gagasan baru sebagai suatu inovasi. Dengan demikian, inovasi juga bisa diartikan bahwasannya inovasi itu ada karena adanya masalah yang dirasakan. Dan dari beberapa definisi yang diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa inovasi pembelajaran adalah sesuatu yang baru dalam situasi tertentu yang digunakan sebagai pemecah masalah pembelajaran

2. Faktor Pendukung Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran PAI

Banyak hal yang perlu mendapat perhatian dan penanganan agar pelaksanaan

pemanfaatan internet agar pembelajaran bisa berhasil, yaitu :

1. Faktor Lingkungan, meliputi institusi penyelenggara pendidikan dan masyarakat.

a. Institusi

Diterapkan dalam bentuk kebijakan dan komitmen, juga sangat menentukan terselenggaranya pemanfaatan internet untuk pendidikan dalam lingkup sekolah. Institusi merupakan komponen utama yang dituntut untuk memiliki komitmen dalam penggunaan internet.

b. Masyarakat

Lingkungan yang perlu mendapat perhatian merupakan lingkungan keluarga peserta didik. Karena dengan lingkungan keluarga merupakan lingkungan utama yang dapat mendorong dan memotivasi peserta didik dalam memanfaatkan internet sebagai keperluan pendidikan.

2. Peserta didik seperti usia, latar belakang, budaya, penguasaan bahasa, dan berbagai gaya belajarnya

3. Guru atau Pendidik, seperti latar belakang, usia, gaya mengajar, pengalaman dan kepribadiannya. Peranan guru lebih menentukan terhadap keberhasilan pemanfaatan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dalam sekola

4. Dukungan yang besar dari Kepala Sekolah untuk melakukan inovasi pembelajaran di Bidang Teknologi Informasi dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran. Dukungan tersebut dapat berupa kemudahan kepada pendidik terkait proses pengiriman data sekolah. Kepala sekolah juga hendaknya menerima masukan dari bawahannya terkait inovasi pembelajaran berbasis Teknologi Informasi.

5. Ketersediaan jaringan Wi-fi

3. Faktor Penghambat Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran PAI

Ada beberapa faktor penghambat inovasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan mutu pembelajaran PAI yakni :

1. Kemampuan pendidik yang tidak merata terkait penggunaan Teknologi Informasi

Dalam hal ini kemampuan pendidik juga harus diperhatikan, demi menghindari sumber daya pendidik yang kurang menguasai teknologi informasi, terlebih pada pendidik yang berusia tua. Oleh karena itu, hendaknya diadakan pelatihan secara berkala serta intensif kepada pendidik berusia tua

2. Kemungkinan terjadinya kerusakan atau gangguan pada fasilitas penunjang yang tidak dapat dihindari.

Kerusakan pada fasilitas penunjang memang tidak bisa dihindari. Pihak sekolah harus menyiapkan beberapa alternatif untuk mengatasi masalah tersebut sehingga tidak akan mengganggu proses pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Diskoveri (discovery) adalah suatu penemuan sesuatu yang sebenarnya benda atau hal yang ditemukan itu sudah ada, tetapi belum diketahui orang. Invensi (invention) adalah suatu penemuan sesuatu yang benar-benar baru, artinya hasil kreasi manusia. Inovasi (innovation) ialah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat). Modernisasi adalah proses perubahan sosial dari masyarakat tradisional ke masyarakat lebih maju. Diskoveri, invensi, dan inovasi adalah suatu ide, hal-hal yang praktis, metode, cara, barang-barang buatan manusia, yang diamati atau dirasakan sebagai suatu yang baru bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat). Inovasi dan modernisasi keduanya merupakan perubahan sosial, perbedaannya hanya pada penekanan ciri dari perubahan itu. Inovasi menekankan pada ciri adanya sesuatu yang diamati sebagai sesuatu yang baru bagi individu atau masyarakat sedangkan modernisasi menekankan pada adanya proses perubahan dari tradisional ke modern, atau dari yang belum maju ke yang sudah maju.

Inovasi dilakukan untuk dapat memecahkan masalah-masalah kependidikan, adanya perubahan orientasi pembelajaran dan pengembangan alternatif atau inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penggunaan teknologi informasi dalam inovasi pembelajaran PAI di Madrasah harus dikembangkan dan ditempatkan menjadi sumber bahan ajar, referensi belajar, dan sumber informasi. Model pembelajaran dikembangkan dalam bentuk pembelajaran elektronik (e-learning), buku elektronik (e-book). Penggunaan media social dalam pembelajaran juga harus menjadi alternatif. Termasuk digunakan dan dimanfaatkannya media sosial untuk pengembangan atau inovasi pembelajaran PAI di madrasah.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Purwanti, Budi, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure', *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3.1 (2015), 42–47 <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>
- Rusdiana, H.A, 'Konsep Inovasi Pendidikan', *Pustaka Setia*, 2014, 187
- Tanwir, Tanwir, and Hamdanah Said, 'Inovasi Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi', *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 11.2 (2018), 189–210 <https://doi.org/10.35905/kur.v11i2.729>
- Kusnadi, 'Model Inovasi Pendidikan Dengan Strategi Implementasi Konsep "Dare to Be Different"', *Jurnal Wabana Pendidikan*, 4.1 (2017), 132–44 <https://doi.org/https://doi.org/10.54980/jpwpd.v6i1>
- Partanto, Pius A, Al Barry, M. Dahlan, *KAMUS ILMIAH*, 3rd edn (Surabaya: Arkola, 2001)
- Supartini, Endang, and Tin Suharmini, 'Pengembangan Model Pendidikan Kecakapan Hidup Bagi Anak Tunagrahita Di Sekolah Luar Biasa', 9 (2010), 14–21 <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jassi.v10i1.3905>
- Yumarni, Asmara, 'INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI', *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 2 (2019), 112–26 <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i2.894>
- Hasan, Muhammad, 'INOVASI DAN MODERNISASI PENDIDIKAN PONDOK PESANTREN', 23.2 (2016), 295–305 <https://doi.org/10.19105/karsa.v23i2.728>
- Sri Rahayu Chandrawati. *Peranan Guru Dalam Inovasi Pendidikan*. Juni 2, 2009
- Muhammad Abdul Jawwad, *Menjadi Manajer Sukses / Muhammad Abdul Jawwad; Penerjemah: Abdul Hayyie Al Kattani; Penyunting: Tim Gip*, ed. by Gema Insani Pers, 1st edn (Jakarta, 2004)
- Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005)
- Udin Saefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan*, 1st edn (Bandung: Alfabeta, 2008)
- Tjipto Subadi, *Inovasi Pendidikan*, 1st edn (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2011)
- Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kalam, 2015)
- Ulansari, Lyna Ukti, AInul Hayat, and Niken Lastiti Veri Anggraeni, 'Inovasi Sekolah Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Kejuruan (Studi Pada Sekolah Menengah Kejuruan PGRI 3 Malang)', *Jurnal Administrasi Publik Mahasiswa Universitas Branvijaya*, 3.11 (2015), 1851–56
- Ahmad, Khairuddin, Hidayah Harahap, and Wahyuddin Nur Nasution, 'Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sekolah Dasar Negeri 097523 Perumnas Batu Vi Kecamatan Siantar Kabupaten Simalungun', *Edu Riligia*, 2 (2018), 275–90 <http://dx.doi.org/10.47006/er.v2i2.1753>
- SOEMANTO, Wasty, *Petunjuk Untuk Pembinaan Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional, 1980)