

## **KOMPETENSI GURU MI DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GEDSI**

**Andrian Gandi Wijanarko<sup>1</sup>, Joni<sup>2</sup>, Moh Syafi<sup>3</sup>, Rifqil Muslim<sup>4</sup>, Ahmad Rizky Latyf<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Institut Islam Nahdlatul Ulama Temanggung, Temanggung, Indonesia

<sup>4</sup> Sekolah Tinggi Islam Kendal, Indonesia

<sup>5</sup> Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah, Prapak, Temanggung, Indonesia

Koresponden author: andriangandi@inisnu.ac.id

### **ABSTRACT**

*This research aims to strengthen teachers' competence in creating GEDSI-based digital learning media.. This article uses the PAR method with the subject of a class V MI teacher in Tegalrejo, Magelang. The instrument used is in the form of teacher competency understanding sheets in compiling GEDSI-based digital learning media. The results of this service are 85% in the very good category and 15% in the good category. In addition, have awareness related to media development. Innovate in integrating natural science material with digital technology and mainstream GEDSI. Third, Include payloads/characters based on GEDSI. Develop evaluation tools and implement their work in their respective institutions.required for computerization. Development of digital learning media adapted to GEDSI as the foundation of inclusive education in order to develop abilities, shape character, and national civilization.*

**Keywords:** *Competence; Digital Learning Media; GEDSI.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menguatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran digital berbasis GEDSI. Artikel ini menggunakan metode PAR dengan subjek guru kelas V MI di Tegalrejo, Magelang. Instrumen yang digunakan berupa lembar pengamatan kompetensi guru dalam menyusun media pembelajaran digital berbasis GEDSI. Hasilnya kompetensi guru dalam mengembangkan media 85% dengan kategori sangat baik dan 15% kategori baik. Selain itu, memiliki kesadaran terkait pengembangan media. Melakukan inovasi dalam mengintegrasikan materi IPA dengan teknologi digital dan mengarusutamakan GEDSI. Ketiga, Mencantumkan muatan/karakter berbasis GEDSI. Menyusun alat evaluasi dan mengimplementasikan karya mereka. Pengembangan media pembelajaran digital yang disesuaikan dengan GEDSI sebagai landasan pendidikan inklusi agar mampu mengembangkan kemampuan, membentuk watak, serta peradaban bangsa.

**Kata Kunci:** Kompetensi; Media Pembelajaran Digital; GEDSI.

### **PENDAHULUAN**

Society 5.0 menuntut guru dan siswa untuk dapat memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran (Arsyad, 2017). Guru harus mampu menyesuaikan pembelajaran, mengembangkan keterampilan dan inovasi media pembelajaran digital(Novi Kurnia, 2019). Hal ini agar pembelajaran menarik dan inovatif bagi

siswa. Budaya dalam menggunakan media pembelajaran digital diperlukan perencanaan, sesuai karakteristik siswa yang beraneka ragam (Sumar, 2017).

Media pembelajaran digital selaras jika diterapkan dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dikarenakan berhubungan dengan tahapan mencari tahu tentang alam secara sistematis, bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja, namun merupakan suatu proses penemuan secara sistematis (Nugraheni, 2019). Penyusunan media pembelajaran digital diperlukan kecakapan dan keterampilan khusus, bahkan bimbingan, kajian dan evaluasi secara komprehensif sehingga tercipta media pembelajaran digital yang tepat bagi siswa MI/SD (Alwi, 2017).

Siswa MI/SD diharapkan mampu mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan yang diperoleh, mencari tahu keterkaitan konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di lingkungan sekitar (Nugraheni, 2019). Selanjutnya dalam penguasaan siswa terhadap materi mampu menyelesaikan masalah dan tantangan yang dihadapi (Alwi, 2017). Siswa mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/ penyelidikan/percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuirinya secara sistematis (Haber-Curran, 2015).

Pembelajaran IPAS pada umumnya belum memberdayakan keterampilan proses sains siswa, masih menekankan hafalan konsep dan tahapan ilmiah secara parsial (Izzah et al., 2020). IPAS seharusnya mencakup empat unsur utama yaitu sikap, proses, produk, dan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga IPAS diharapkan lebih menekankan pada keterampilan proses sains (Fauzan, 2017).

Masalah utama pembelajaran IPAS MI/SD diantaranya: (1) siswa mempelajari materi IPAS menggunakan sumber belajar primer dari guru dan buku tanpa media pembelajaran pendukung (2) Pendekatan pembelajaran IPAS masih berorientasi kepada guru (*teacher centered*) sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar dengan lingkungan luar; (3) guru belum menerapkan strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa dalam mempelajari materi IPAS melalui kerja ilmiah. (4) Dalam pengembangan media pembelajaran digital, guru MI/SD belum mempertimbangkan karakteristik siswa GEDSI. Permasalahan pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital MI/SD belum dikembangkan dengan tepat sesuai keterampilan proses sains dan keistimewaan yang dimiliki setiap siswa (Anderson, 2008).

Sisdiknas memberi amanah anak berkebutuhan khusus, emosi, kecerdasan intelektual/sosial, potensi kecerdasan/bakat istimewa berhak memperoleh edukasi berkualitas. Perda Provinsi Jateng No. 11/2014, dan PP No. 13/2020 mengamatkan pendidikan inklusif untuk anak kelainan, berpotensi kecerdasan, atau bakat istimewa. Dasar regulasi di atas mengamatkan pemerintah daerah harus mewujudkan minimal 1 lembaga pendidikan inklusif (Nabila, 2020).

Realitasnya pendidikan inklusif belum banyak berdiri, dan belum bisa menampung ABK mendapatkan edukasi bermutu, padahal jumlah ABK

bertambah(Nabila, 2020). Sejak 2008 Kemenag telah menerapkan pendidikan inklusif di madrasah(Huda, 2020). Kemenag menetapkan 22 MI inklusif melalui Kepdirjen Pendis No. 3211/2016, dan Jateng 6 madrasah. Kemdikbud menyebut ABK di Nusantara pada 2017 ada 1,6 juta dan yang mengenyam pendidikan inklusif masih 18%. Rinciannya 115.000 ABK di SLB, dan 299.000 di pendidikan inklusif(Evi Muafiah, Ayunda Riska Puspita, 2021). Terdapat 2.250 SLB di Indonesia (Pusparisa, 2021). PDSPK (Kemendikbud, 2017)mencatat 1.922 siswa inklusif di Jateng.

Masyarakat bahkan guru menilai pendidikan inklusif adalah SLB. Pengarusutamakan GEDSI belum terlaksana di MI/SD LP Ma'arif NU dan masih sekadar akomodasi siswa disabilitas(Huda, 2020). Pembentukan karakter yang ramah lingkungan sosial, ramah anak, gender, dan disabilitas, memberikan kesempatan sama belum terimplementasi maksimal. Pemahaman inklusif yang parsial dari aspek GEDSI perlu dikuatkan karena sejak 2017 mengembangkan inklusif.

Maka perlu penguatan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis GEDSI sehingga mampu meningkatkan keterampilan proses sains siswa.Terdapat beberapa keunikan dalam riset ini yaitu; fokus riset ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun game pembelajaran digital berbasis GEDSI. Produk akhir dan noveltnya berupa game pembelajaran berbasis GEDSI.

## **METODE PENELITIAN**

Metode riset untuk menguatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis GEDSI menggunakan metode pendekatan *Participatory Action Research* (PAR)(Rahmat, 2020). Kegiatan yang dilaksanakan secara partisipatif antara guru, dan fasilitator melibatkan lingkup sosial yang lebih luas dalam mendorong terjadinya aksi-aksi transformatif. Pendekatan ini bertujuan untuk pembelajaran dalam mengatasi masalah dan pemenuhan kebutuhan praktis guru, dalam proses perubahan social(Sugiyono, 2019) dalam mengembangkan media pembelajaran IPA dengan tahapan sebagai berikut;

Pertama, penyiapan sosial untuk menggali masalah yang muncul dari guru dan untuk memepertemukan persamaan pengetahuan dan pemahaman bahwa guru memiliki masalah tentang kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Setelah *mind of meeting* terbangun, maka kita dapat tindaklanjuti dengan membentuk tim fasilitator untuk mengatasi masalah tersebut.

Kedua, *community riset social problem diagnostik* dengan melakukan analisis sosial untuk menemukan isu sentral atau fokus masalah atau rumusan masalah utama guru. Dalam hal ini pengabdian beserta mitra telah memiliki kesepahaman bahwa terdapat masalah terhadap rendahnya keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital sehingga perlu sebuah inovasi

tertentu dalam upaya khusus. Ketiga, *community strategic planning*, pada tahap ini dilakukan pemecahan masalah bersama dengan menentukan solusi yang akan dilaksanakan bersama. Solusi yang telah disepakati. Keempat, *political action*, pada tahap ini dilakukan penguatan kapasitas dalam melakukan proses pembuatan media pembelajaran sampai menghasilkan produk media pembelajaran melalui pelatihan/workshop penyusunan media pembelajaran digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian ini akan dideskripsikan hasil kegiatan yang peneliti lakukan sebagai berikut;

### 1. **Penyiapan Sosial**

Pada tahap ini, dilakukan koordinasi dengan pengurus LP. Ma'arif di Tegalrejo, Magelang. Dari hasil diskusi fokus pada penyelenggaraan pendidikan inklusif khususnya dalam pembelajaran dalam aspek pembelajaran, mindset guru dan siswa. Pengarusutamaan GEDSI apakah sudah terlaksana dengan baik di MI Kecamatan Tegalrejo atau sebaliknya. Selanjutnya melakukan pembentukan tim terdiri atas ketua dan anggota. Tim melakukan rapat koordinasi dalam mempersiapkan acara tersebut, merencanakan dan mengorganisasikan tim sesuai dengan peran dan tugasnya masing-masing.

### 2. **Community Riset Social Problem Diagnostik**

Langkah ini kita lakukan untuk menggali masalah yang muncul dari masyarakat/guru di Kecamatan Tegalrejo. Selain itu, memepertemukan persamaan pengetahuan dan pemahaman bahwa guru Ma'arif di Kecamatan Tegalrejo terkait pengarusutamaan pendidikan inklusi berbasis GEDSI dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pemetaan masalah yang ditemukan di MI Kecamatan Tegalrejo. Pertama, kelembagaan pendidikan inklusif di MI inklusif LP. Ma'arif NU Tegalrejo belum kuat dari pembelajaran, kurikulum, manajemen guru dan tendik, kesiswaan, sarpras, serta pendanaan. Kedua, Pendidikan inklusif MI LP. Ma'arif NU Tegalrejo belum mengarusutamakan GEDSI. Ketiga, Minimnya pemahaman guru, kepala, dan tendik tentang pendidikan inklusi, belum ramah lingkungan, ramah anak, dan terbentuk karakter inklusif pada aspek GEDSI, Keempat, Kurangnya guru pendamping khusus dan psikolog. Kelima, Ketidaksesuaian konsep pendidikan inklusi dengan SLB. Keenam, Minimnya jumlah guru pendidikan inklusi. Setelah mind of mid terbangun, maka tindaklanjuti dengan membentuk tim untuk melakukan proses berikutnya untuk mengatasi masalah tersebut.

### 3. **Community Strategic Planning**

Setelah menemukan permasalahan utama tersebut, tim melakukan FGD internal tim. Dalam tahap ini tim memetakan langkah dan persiapan yang akan dilakukan. Tim melakukan penggalian data, teknik fasilitasi, subjek dan

perangkat selama kegiatan. Tahapan ini dapat dilihat sebagaimana gambar berikut



Gambar 1. Guru Kelas V MI se Kecamatan Tegalrejo

#### 4. *Political Action*

Tahap ini dengan beberapa langkah sebagai berikut.

##### a. FGD

FGD dilakukan untuk memperkaya, mendesain ulang, mengembangkan, media pembelajaran digital berbasis GEDSI di Kecamatan Tegalrejo. Pada kegiatan ini menghadirkan narasumber Pengawas MI Kecamatan Tegalrejo.

Kegiatan ini diikuti oleh guru kelas V Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Tegalrejo. Pada tahap ini memfasilitasi pengembangan media pembelajaran digital berbasis GEDSI LP Ma'arif NU Tegalrejo. Kegiatan ini dilaksanakan di Aula PPAI Tegalrejo.

Adapun tahapan yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah pengarahannya, dilanjutkan dengan tanya jawab dan penugasan yang dipandu oleh tim. Penugasan yang diberikan kepada peserta mengembangkan media pembelajaran digital berbasis GEDSI. Adapun dokumentasi kegiatan pada tahapan ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2. FGD Media Pembelajaran Digital

## **b. Workshop Media Pembelajaran**

Berdasarkan hasil yang telah dilaksanakan, tim memberikan materi kepada peserta terkait dengan pengembangan media pembelajaran digital berbasis GEDSI. Hal ini menjadi kunci dasar dan awal dari kemampuan peserta dalam menguasai pengembangan media pembelajaran digital berbasis GEDSI.

Pada tahapan ini, Pertama, fasilitator memberikan materi tentang pentingnya GEDSI dalam Pembelajaran dan Integrasi Aplikasi RPG MAKER dalam pembelajaran digital berbasis GEDSI. Kedua, tim mendampingi peserta dalam instalasi aplikasi RPGMAKER. Peserta dibagi menjadi 4 kelompok, selanjutnya 4 tim mendampingi setiap kelompok mulai dari tahapan instalasi aplikasi sampai acara selesai. Ketiga, membuat latar dalam game tersebut sesuai dengan fasilitas yang mengarusutamakan GEDSI. Keempat, Membuat karakter yang mengarusutamakan GEDSI. Kelima mengintegrasikan materi IPA dengan game RPG MAKER. Keenam, membuat evaluasi dalam game tersebut, Ketujuh, diseminasi karya digital berupa media pembelajaran berbasis GEDSI. Peserta sangat antusias dalam kegiatan tersebut, melalui fasilitator dan tim. Adapun dokumentasi kegiatan tersebut pada gambar berikut.



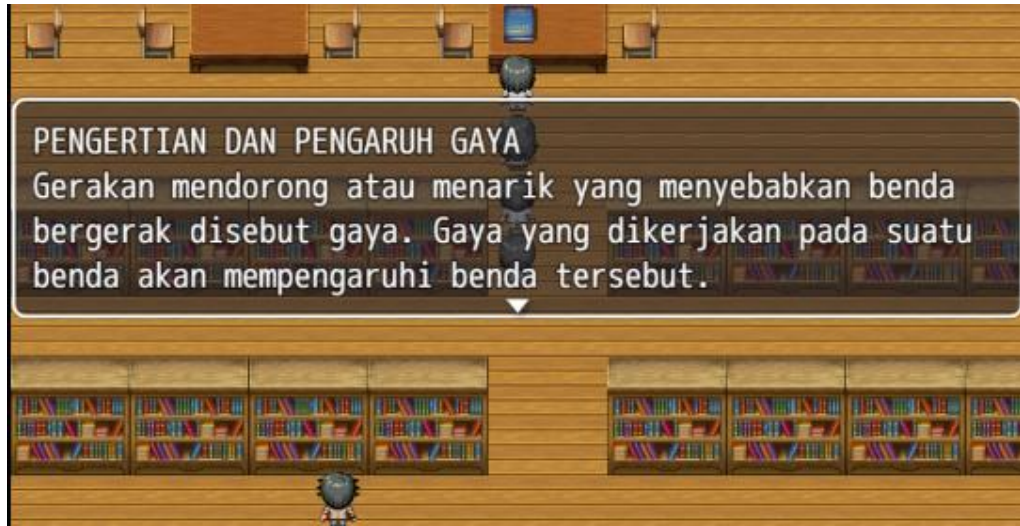
Gambar 3. Workshop Media Pembelajaran Digital berbasis GEDSI

Pada tahap ini, tim juga melakukan observasi partisipasi peserta/subjek dampingan dalam kegiatan penguatan kompetensi guru MI dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis GEDSI.

## **c. Diseminasi**

Diseminasi itu adalah suatu proses interaktif dalam penyampaian inovasi, yang pada akhirnya dapat mengubah pola pikir dan tindakan orang yang terlibat. Adapun diseminasi Media Pembelajaran berbasis GEDSI karya

guru MI Kecamatan Tegalarjo Adapun bentuk karya digitalnya sebagai berikut.



Gambar 4. Diseminasi Karya Digital

#### d. Evaluasi

Pada tahap ini, tim melakukan evaluasi dari kegiatan perencanaan sampai akhir riset. Evaluasi dilaksanakan dalam bentuk analisis semua rangkaian kegiatan dan dampak terhadap kompetensi guru MI dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis GEDSI) Evaluasi dilakukan secara berkala melibatkan semua tim dan peserta berdasarkan analisis kekurangan dan kelebihan di setiap tahapan. Hasil evaluasi ini menentukan langkah strategis yang akan dilakukan guru dan tim. Evaluasi ini ditujukan untuk rekomendasi selanjutnya. Evaluasi dilaksanakan dengan menyusun hasil riset menjadi sebuah produk, baik berupa aplikasi media pembelajaran digital.

#### e. Refleksi

Pada tahap ini, tim melakukan refleksi dari kegiatan perencanaan sampai akhir. Refleksi dilaksanakan dalam bentuk analisis semua rangkaian kegiatan dan dampak terhadap kompetensi guru MI dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis GEDSI dalam membangun strategi mengembangkan kompetensi guru secara berkelanjutan

### **Dampak Penguatan Kompetensi Guru MI dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Digital Berbasis GEDSI**

Setelah tahap pelaksanaan penguatan kompetensi guru MI dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis GEDSI, tim mendorong partisipasi subjek dampingan mengevaluasi hasil pelaksanaan penguatan kompetensi guru MI dalam mengembangkan media pembelajaran digital (Esen, 2013) berbasis GEDSI. Tujuannya untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan

tindak lanjut pada saat dan pasca kegiatan tim dengan subjek setelah pelaksanaan pelatihan dan diseminasi karya.

Tim melalui fasilitator bersama peserta menemukan ijhtih tentang penyadaran atau pencerahan, penguatan kapasitas dan pendayaan agar memberikan dampak positif untuk mencapai keterbukaan pola pikir dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis GEDSI. Hal ini tidak akan terjadi tanpa adanya dorongan internal dari peserta untuk membuka diri dan menerima hal positif(Latyshev & Panov, 2023).

Dalam riset ini juga memberikan penguatan kapasitas peserta dengan mengukur kompetensi diri dalam melakukan suatu program perbaikan untuk mencapai tujuan yang diharapkan(Atmojo, 2021). Selanjutnya mengukur kemampuan ataupun partisipasi peserta untuk bertindak dalam memberikan kemampuan yang telah dimiliki untuk perubahan positif(Suryanti et al., 2021).

Capaian kegiatan sebagai langkah atau media penyadaran dan keterbukaan pola pikir peserta tentang pengembangan media pembelajaran digital berbasis GEDSI. Selain itu, peningkatan kapasitas peserta dalam meningkatkan kompetensi yang dimilikinya(Indarta et al., 2022).

### **Kompetensi Peserta dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Digital Berbasis GEDSI**

Kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis GEDSI dapat dilihat dari indikator berikut ini; pertama, peserta memiliki kesadaran terkait pengembangan media pembelajaran digital berbasis GEDSI yang akan diterapkan dilembaga masing-masing. Kedua, peserta mampu melakukan inovasi dalam mengintegrasikan materi IPA dengan teknologi digital dengan mengarus utamakan GEDSI. Ketiga, peserta mampu mencantumkan muatan/karakter berbasis GEDSI dalam Aplikasi RPG MAKER. Keempat, peserta mampu menyusun alat evaluasi dengan aplikasi RPG MAKER berbasis GEDSI. Kelima, peserta akan mengimplementasikan karya mereka di lembaga masing-masing dalam mengarusutamakan pembelajaran IPA berbasis GEDSI.

Setelah peserta mendapatkan materi dan softskill dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis GEDSI, mereka mampu melaksanakan aksi transformatif(Haber-Curran, 2015). Hal yang mendasar yaitu pandangan peserta tentang pembelajaran berbasis GEDSI, peran dan partisipasi mereka dalam pengarusutamaan pendidikan inklusi melalui pembelajaran berbasis GEDSI menjadi bagian integratif mewujudkan pendidikan untuk sesama(Qvortrup, 2018). Hal ini tentu akan membantu siswa dalam proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Tegalrejo.

Pandangan peserta tentang kegiatan ini, kesadaran serta upaya transformatif peserta untuk menguatkan pembelajaran yang berbasis GEDSI menjadi kebutuhan. Hasil pengamatan kompetensi peserta dalam kegiatan tersebut menunjukkan, peserta semangat dalam mengikuti kegiatan mulai awal hingga akhir. Peserta aktif bertanya, mendiskusikan topik dan mengerjakan tugas media pembelajaran dengan baik saat luring maupun daring. Peserta aktif bekerjasama dengan



kelompoknya dalam mengerjakan tugas yang diberikan tim. Persentase kompetensi peserta adalah 85% dengan kategori sangat baik dan 15% kategori baik, 0 % kategori cukup dan kurang. Dengan menguasai kompetensi-kompetensi ini, peserta dapat mengembangkan media pembelajaran digital yang efektif, inklusif, dan sesuai dengan pengarusutamaan GEDSI.

## KESIMPULAN

Penguatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis GEDSI sebelum dilakukan tim merupakan hal yang sangat baru dan belum dikenal oleh peserta. Akan tetapi setelah tim melakukan riset, peserta mampu membuka pola pikir terhadap pengembangan kompetensi diri dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis GEDSI.

Mereka juga mampu melakukan aksi transformatif menuju perubahan yang lebih baik. Pertama peserta memiliki kesadaran terkait pengarusutamaan pembelajaran IPA berbasis GEDSI yang akan diterapkan di lembaga masing-masing. Kedua, peserta mampu mengintegrasikan topik IPA, teknologi digital dan GEDSI dalam pembelajaran. Ketiga, peserta membuat karakter berbasis GEDSI. Keempat, peserta mampu menyusun alat evaluasi menggunakan RPG MAKER berbasis GEDSI. Kelima, peserta akan mengimplementasikan karya mereka di lembaga masing-masing dalam mengarusutamakan pembelajaran IPA berbasis GEDSI.

Adapun sarannya sebagai berikut; Transformasi pola pikir terhadap pembelajaran IPA berbasis GEDSI merupakan keniscayaan bagi guru dalam melihat setiap siswa dengan berbagai macam latarbelakangnya. Pembelajaran IPA dapat disesuaikan dengan GEDSI sebagai landasan pendidikan inklusi agar mampu mengembangkan kemampuan, membentuk watak, serta peradaban bangsa.

Kemenag, YAKTI, LP Maarif perlu mengembangkan sarana dan prasarana, penguatan kapasitas SDM dalam pembelajaran yang mengarusutamakan GEDSI. Hal ini mengingat masih ditemukan guru yang masih belum memahami konsep pendidikan inklusi berbasis GEDSI. Diseminasi penguatan kapasitas SDM melalui kompetensi guru dalam pendidikan inklusi berbasis GEDSI perlu mendapatkan dukungan dan kebijakan dari semua pihak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S. (2017). Problematika Guru, dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145–167. <https://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/107>
- Anderson, T. (2008). *The theory and practice of online learning*. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=RifNwzU3HR4C&oi=fnd&pg=PA91&dq=learning+media+theory&ots=SgejlhHZlw&sig=4AHVD9Y4uP-wC\\_xM2GmWyBXevsM&redir\\_esc=y#v=onepage&q=learning+media+theory&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=RifNwzU3HR4C&oi=fnd&pg=PA91&dq=learning+media+theory&ots=SgejlhHZlw&sig=4AHVD9Y4uP-wC_xM2GmWyBXevsM&redir_esc=y#v=onepage&q=learning+media+theory&f=false)
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran; Edisi Revisi*. PT. Rajagrafindo Pustaka.

- Atmojo, S. E. (2021). Improving Science Literation and Citizen Literation through Thematic Learning Based on Ethnoscience. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1823, Issue 1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012001>
- Esen, Y. (2013). Making Room for Gender Sensitivity in Pre-Service Teacher Education. *International Multidisciplinary Journal*, 61(10), 2545.
- Evi Muafiah, Ayunda Riska Puspita, V. V. W. D. (2021). Gender Equality and Social Inclusion (GESI) Pada Dua Sekolah Inklusi Di Ponorogo. *Musāwa Jurnal Studi Gender Dan Islam*, 19(2), 141–156. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/MUSAWA/article/view/2256>
- Fauzan. (2017). Integrasi Islam Adan Sains Dalam Kurikulum Program Studi Pendidikan Guru MI Berbasis KKNI. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1). <https://ejournal.adpgmiindonesia.com/index.php/jmie/article/view/21/11>
- Haber-Curran, P. (2015). Student-centered transformative learning in leadership education: An examination of the teaching and learning process. *Journal of Transformative Education*, 13(1). <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1541344614559947>
- Huda, M. (2020). *Menuju Madrasah/Sekolah Ma'arif yang Inklusif*. Maarifnajateng.or.Id. <https://maarifnajateng.or.id/2020/04/menuju-madrasah-sekolah-maarif-yang-inklusif/>
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2615>
- Izzah, S. N., Sudarmin, S., Wiyanto, & Prasetyo, A. P. B. (2020). Identification of the indigenous science concepts in the batik-manufacturing process to develop STEM integrated ethnoscience learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/4/042032>
- Kemendikbud. (2017). *Kemendikbud*. 1.
- Latyshev, A., & Panov, A. I. (2023). *Intrinsic Motivation in Model-based Reinforcement Learning: A Brief Review*. <http://arxiv.org/abs/2301.10067>
- Nabila, N. (2020). Analisis Pendidikan Inklusi di Sekolah Dasar. *IBTIDA' IY: Jurnal Prodi PGMI*, 5(2), 31–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/ibtidaiy/article/view/3692/2250>
- Novi Kurnia, et al. (2019). *Literasi Digital Keluarga: Teori dan Praktik Pendampingan Orangtua terhadap Anak dalam Berinternet* (1st ed.). Gadjah Mada University Press.
- Nugraheni, D. (2019). Peningkatan Keterampilan Proses dan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Pembelajaran Science Teacherpreneurship. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2). <https://core.ac.uk/download/pdf/270259833.pdf>

- Qvortrup, A. (2018). Inclusion: Dimensions of inclusion in education. *International Journal of Inclusive Education*, 22(7). <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13603116.2017.1412506>
- Rahmat, A. (2020). Model Participatory Action Research (PAR) Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 64. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/198/188>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&B dan Penelitian Pendidikan)* (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.). Alfabeta.
- Sumar, W. W. T. (2017). Implementasi Kesetaraan Gender Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Musawa IAIN Palu*, 7(1), 158–182. <https://media.neliti.com/media/publications/113902-ID-implementasi-kesetaraan-gender-dalam-bid.pdf>
- Suryanti, S., Prahani, B. K., Widodo, W., Mintohari, M., Istianah, F., Julianto, J., & Yermiandhoko, Y. (2021). Ethnoscience-based science learning in elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1987(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012055>