

# Guru Sebagai Supervisor: Kajian Pustaka tentang Membangun Pembelajaran Kreatif dan Inovatif

*Teacher as supervisor: Library research on building creative and innovative learning*

**Irmawati**

UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, Indonesia

[irraawati14@gmail.com](mailto:irraawati14@gmail.com) (Primary Contact)

---

## ABSTRACT

### Keywords

Teacher as Supervisor,  
Creative and  
Innovative Learning,  
Kurikulum Merdeka,  
Library Research,  
Society 5.0

### Article History

Received: 2025-10-25  
Accepted: 2025-12-23

The rapid digital transformation and the implementation of Kurikulum Merdeka in Indonesia necessitate a paradigm shift in education. This study aims to analyze the teacher's role as a supervisor in fostering creative and innovative learning environments. Using a qualitative library research method with content analysis, this study synthesized literature from 2019 to 2025. The results indicate that the teacher's supervisory role has evolved from rigid administrative oversight to a formative-interactive process that integrates digital mentoring. Effective strategies include the implementation of Project-Based Learning (PjBL) and the integration of immersive technologies like VR/AR. Furthermore, addressing challenges such as high administrative workloads and resistance to change requires continuous professional training and resource optimization. In conclusion, teacher supervision acts as a vital catalyst for educational transformation in the Society 5.0 era, supporting national goals for higher student competency.

---

Copyright © 2025, Irmawati  
Published by MAN 4 Kota Pekanbaru  
DOI: [10.56113/takuana.v4i3.184](https://doi.org/10.56113/takuana.v4i3.184)

---

## 1. PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan teknologi di era globalisasi dan digitalisasi telah mengubah lanskap dunia pendidikan secara fundamental (Hasbar dkk., 2024). Pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan dasar, melainkan pada pengembangan keterampilan esensial seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berinovasi yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin kompleks dan dinamis (Arifin & Mu'id, 2024). Di Indonesia, kebijakan pendidikan nasional seperti Kurikulum Merdeka yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) pada tahun 2021 menjadi respons terhadap tuntutan ini, dengan tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, berorientasi pada siswa, dan mendorong kreativitas serta inovasi (Maula dkk., 2021). Namun, peran guru sebagai aktor utama dalam proses pendidikan telah berkembang dari

sekadar pengajar menjadi supervisor yang bertanggung jawab membimbing, menginspirasi, dan mengawasi proses belajar siswa agar tidak lagi pasif, melainkan aktif dan partisipatif (Munawir dkk., 2022).

Dalam konteks ini, guru sebagai supervisor diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara satu arah, tetapi juga terlibat dalam eksplorasi ide-ide baru, pemecahan masalah, dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan nyata (Zarlis & Elfitra, 2024). Supervisi pendidikan didefinisikan oleh Sullivan & Glanz (2013) adalah proses interaktif yang melibatkan pengamatan, refleksi, dan dukungan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Di Indonesia, peran ini semakin krusial mengingat tantangan pendidikan nasional, seperti rendahnya kompetensi siswa dalam *program for international student assessment* atau disebut PISA (OECD, 2023), yang menunjukkan bahwa siswa Indonesia masih kesulitan dalam literasi, matematika, dan sains kreatif. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis peran guru sebagai supervisor dalam membangun pembelajaran kreatif dan inovatif melalui pendekatan kajian kepustakaan, dengan fokus pada strategi, tantangan, dan solusi yang relevan di konteks pendidikan Indonesia.

Kondisi aktual peran guru sebagai supervisor dalam pembelajaran kreatif dan inovatif di Indonesia mencerminkan realitas yang kompleks dan sering kali penuh tantangan. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode pengajaran tradisional yang berorientasi pada hafalan dan ceramah satu arah, meskipun Kurikulum Merdeka telah diterapkan sejak 2022 (Maulidin dkk., 2025). Kondisi ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk beban kerja guru yang tinggi, kurangnya pelatihan profesional, dan keterbatasan akses terhadap teknologi pendidikan (Hasibuan & Martha, 2025; Putra, 2024). Penelitian oleh Tanjung (2020) menunjukkan bahwa supervisi guru di Indonesia sering kali bersifat administratif daripada formatif, pengawasan lebih fokus pada pemenuhan dokumen daripada pengembangan kreativitas siswa. Ardianti & Amalia (2022) mengungkapkan bahwa di sekolah dasar, guru sering mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan elemen kreativitas karena kurangnya pemahaman tentang penggunaan supervisi untuk mendorong siswa berpikir kreatif.

Lebih lanjut, aktualisasi supervisi pendidikan juga dipengaruhi oleh faktor struktural. Di tingkat vokasi, penelitian Yuliana dkk. (2022) menemukan bahwa *principal's learning supervision* di sekolah kejuruan sering kali tidak adaptif terhadap dinamika siswa, sehingga menghambat pengembangan keterampilan abad 21, seperti *problem-solving* kreatif. Kondisi ini diperburuk oleh tidak meratanya distribusi sumber daya, yang membuat sekolah di daerah pedesaan hanya memiliki akses terbatas terhadap pelatihan supervisi digital, sementara sekolah kota lebih maju. Analisis dari Jeong dkk., (2024) terhadap implementasi Kurikulum Merdeka menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasa tidak siap dalam mengawasi pembelajaran inovatif karena kurangnya dukungan institusional. Secara keseluruhan, kondisi aktual mencerminkan realitas di mana peran guru sebagai supervisor masih terfragmentasi, dengan fokus utama pada kontrol daripada pemberdayaan, yang pada akhirnya menghambat pencapaian tujuan pendidikan nasional untuk menghasilkan generasi yang kreatif dan inovatif.

Idealnya, peran guru sebagai supervisor menggambarkan visi bahwa guru berperan sebagai fasilitator utama dalam menciptakan ekosistem belajar yang mendukung kreativitas dan inovasi. Menurut teori supervisi klinis Goldhammer (1969), yang telah dikembangkan dalam konteks modern oleh Glickman dkk. (2017), supervisor ideal harus

melibatkan tahapan observasi sistematis, analisis data, dan umpan balik konstruktif untuk meningkatkan praktik pengajaran (Handayani dkk., 2024). Di Indonesia, visi ini selaras dengan filosofi Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, diferensiasi, dan integrasi teknologi untuk mengembangkan potensi siswa secara holistik (Ramdhani & Isom, 2022).

Guru sebagai supervisor juga harus mampu mengintegrasikan teori motivasi, seperti hierarki kebutuhan Maslow (2016) dan penguatan Skinner (1965) untuk memotivasi siswa mencapai aktualisasi diri melalui pembelajaran kreatif. Misalnya, dalam model *adaptive supervision* yang diusulkan oleh penelitian Ariyadi dkk., (2025), supervisi harus fleksibel, menyesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, dan memanfaatkan teknologi seperti *virtual reality* untuk simulasi pembelajaran inovatif. Studi oleh Fitrah dkk. (2025) tentang *deep learning pedagogy* menegaskan bahwa guru ideal harus memiliki kompetensi abad 21, termasuk literasi digital dan kemampuan kolaboratif, untuk mengawasi siswa dalam mengembangkan ide-ide orisinal.

Dalam konteks Indonesia, visi ideal juga mencakup integrasi nilai-nilai lokal seperti gotong royong dalam supervisi kolaboratif, yaitu guru bekerja sama dengan siswa dan orang tua untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif (Shobri, 2025). Penelitian oleh Sari & Sunarya (2023) menunjukkan bahwa di tingkat SMA, supervisi ideal melalui Kurikulum Merdeka harus mendorong siswa untuk terlibat dalam proyek berbasis masyarakat, sehingga meningkatkan keterampilan inovatif secara berkelanjutan. Secara normatif, visi ini diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun (2003), yang menekankan peran guru sebagai pendidik profesional yang terus belajar dan berinovasi. Idealnya, supervisi pendidikan harus menghasilkan siswa yang tidak hanya kompeten secara akademik, tetapi juga siap menghadapi disrupsi teknologi seperti AI dan *metaverse*, dengan tingkat kreativitas yang setara dengan standar global.

Meskipun visi ideal menyajikan ambisi yang tinggi, terdapat celah signifikan antara kondisi aktual dan ideal dalam supervisi pendidikan di Indonesia. Celah ini terlihat dari kurangnya studi empiris yang menghubungkan supervisi guru dengan pembelajaran kreatif secara spesifik. Studi oleh Yuliana dkk. (2022) menyoroti celah dalam *performance principal's supervision*, yaitu kondisi aktual menunjukkan supervisi yang kaku, sementara visi ideal menuntut adaptasi, sehingga menyebabkan rendahnya kesiapan guru dalam menghadapi dinamika pendidikan pasca COVID-19. Lebih lanjut, penelitian tentang Mutohhari dkk. (2021) mengungkapkan bahwa di vokasi Indonesia, celah terletak pada kurangnya pelatihan supervisi untuk kreativitas, dengan hanya 25% guru yang mampu mengintegrasikan *active learning models*. Celah ini juga terlihat dalam implementasi Kurikulum Merdeka, yaitu pada *evidence review* oleh Jeong dkk. (2024) menunjukkan bahwa meskipun kurikulum ideal mendorong inovasi, aktualnya hanya segelintir sekolah yang berhasil menerapkan supervisi efektif karena keterbatasan sumber daya.

Secara konseptual, celah ini mencakup aspek metodologis, bahwa sebagian besar *literatur existing* bersifat deskriptif tanpa analisis mendalam tentang bagaimana supervisi dapat menjembatani kreativitas siswa di era digital. Penelitian oleh Bronfenbrenner (1979) tentang ekologi pendidikan menekankan bahwa celah antara mikro-sistem (kelas) dan makro-sistem (kebijakan nasional) sering diabaikan, yang relevan dengan kondisi Indonesia. Kurikulum merdeka belum sepenuhnya terintegrasi dengan supervisi lokal. Kajian ini mengisi celah tersebut dengan sintesis dari kajian kepustakaan, fokus pada konteks Indonesia yang belum banyak dieksplorasi. Studi oleh Sakiinah dkk. (2022) tentang

revolusi pendidikan di era Society 5.0 menekankan kebutuhan integrasi teknologi dalam supervisi untuk menghadapi tantangan seperti *AI-driven jobs*.

Sebagai jembatan menuju pembelajaran ideal, kajian kepustakaan ini menawarkan kerangka untuk mengatasi celah melalui analisis strategi supervisi berdasarkan pustaka-pustaka terkait. Tujuan kajian kepustakaan ini: (1) Mengidentifikasi peran guru sebagai supervisor; (2) Menganalisis strategi pembelajaran kreatif dan inovatif; (3) Mengeksplorasi tantangan dan solusi dalam pembelajaran kreatif dan inovatif. Dengan demikian, kajian ini memberikan panduan bagi pendidik untuk transisi dari kondisi aktual ke visi ideal.

## 2. METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode kajian pustaka atau *library research*, yang difokuskan pada pengumpulan dan analisis data dari sumber-sumber pustaka untuk mengeksplorasi peran guru sebagai supervisor dalam membangun pembelajaran kreatif dan inovatif. Kajian pustaka dilakukan dengan analisis konten sebagai teknik utama, yang menekankan identifikasi tema dan makna kontekstual dari data tekstual, sebagaimana dijelaskan dalam studi kepustakaan yang menempatkan fasilitas pustaka sebagai sumber utama (Krippendorff, 2018; Zed, 2014). Metode ini akan mengolah data kualitatif dari literatur, memungkinkan interpretasi yang mendukung pemahaman secara holistik.

Pengumpulan data dilakukan dengan pencarian literatur pada *database* Google Scholar. Kata kunci yang digunakan antara lain “guru sebagai supervisor”, “pembelajaran yang kreatif dan inovatif”, serta “Lingkungan Pembelajaran”, beserta variasi sinonim dan kombinasi seperti “peran guru supervisor dalam pembelajaran kreatif” untuk membuat cakupan yang lebih luas. Pencarian dibatasi pada periode publikasi 2019-2025, dengan fokus literatur berupa artikel. Kriteria artikel yang dikaji meliputi: (1) artikel *peer-reviewed* dari jurnal akademik; (2) relevan langsung dengan topik peran guru sebagai supervisor, pembelajaran kreatif dan inovatif, serta lingkungan pembelajaran; (3) berbahasa Indonesia atau Inggris; serta (4) fokus pada konteks pendidikan, termasuk studi empiris atau teoretis yang mendukung analisis di Indonesia. Proses ini mengikuti prinsip transparansi dalam kajian pustaka untuk menghindari bias dengan mengumpulkan data melalui artikel ilmiah yang bertujuan dengan objek penelitian (Mann, 2015; Sugiyono, 2013).

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis konten kualitatif dengan pendekatan induktif-deduktif, yang memungkinkan identifikasi tema dari data secara fleksibel (Elo & Kyngäs, 2008). Proses ini dilaksanakan oleh penulis secara manual untuk memastikan akurasi dan efisiensi. Langkah-langkahnya meliputi: (1) persiapan data melalui pembacaan berulang; (2) pengembangan kategori awal berdasarkan konsep kunci seperti “peran supervisor”, “pembelajaran kreatif”, dan “pembelajaran inovatif”; (3) identifikasi pola baru; (4) abstraksi dan interpretasi untuk membentuk tema utama; serta (5) verifikasi melalui iterasi untuk memastikan konsistensi dengan tujuan kajian. Kredibilitas dan keabsahan data dijaga menggunakan teknik validasi internal, seperti pengecekan kolega dan umpan balik dari para ahli di bidang pendidikan, agar memastikan bahwa temuan yang diperoleh akurat dan dapat dipercaya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Peran guru sebagai supervisor

Dalam dunia pendidikan modern, peran guru telah mengalami perkembangan yang signifikan. Bukan sekedar menjadi pendidik yang memberikan sebuah materi pembelajaran, guru pula diharapkan mampu berperan sebagai supervisor yang membimbing dan mengarahkan proses pembelajaran siswa. Sebagai supervisor, guru bertanggung jawab untuk membuat sebuah suasana pembelajaran yang memungkinkan, mendorong peserta didik, serta memberikan masukan yang membangun. Peran ini sangat penting karena bisa memberikan peningkatan kualitas proses belajar serta memberi bantuan kepada peserta didik memaksimalkan potensi yang mereka capai.

Supervisor dalam konteks pendidikan adalah individu yang memiliki tanggung jawab untuk mengawasi dan memfasilitasi proses belajar mengajar. Menurut Sullivan & Glanz (2013), supervisi pendidikan adalah proses interaktif antara supervisor yang bekerja sama dengan guru untuk meningkatkan praktik pengajaran melalui refleksi dan diskusi yang mendalam. Ini mencakup pengamatan kelas, pertemuan individu, dan pelatihan profesional yang berkelanjutan. Dengan kata lain, peran supervisor adalah untuk menetapkan bahwa tujuan daripada pendidikan dapat dicapai melalui metode yang efektif serta efisien. Hal ini senada dengan yang didapatkan dalam penelitian Yuliana dkk. (2022), bahwa model supervisor di sekolah menengah atas Indonesia dilakukan dengan pendekatan adaptif berhasil meningkatkan kualitas pengajaran melalui refleksi mendalam dan diskusi kolaboratif.

Teori supervisi klinis oleh Goldhammer (1969) memberikan kerangka kerja yang penting dalam peran guru sebagai supervisor dengan menekankan pentingnya observasi kelas yang sistematis dan pemberian kritik dan saran yang tertata serta arahan kepada pendidik. Proses supervisi klinis terdiri dari lima tahap yaitu pertemuan pendahuluan, observasi kelas, analisis dan interpretasi data, pertemuan pasca-observasi, dan evaluasi yang berkelanjutan. Teori ini membantu guru untuk melihat kekuatan dan kelemahan mereka dalam pengajaran serta menemukan cara untuk meningkatkannya. Teori ini sejalan dengan penelitian Tanjung (2020), bahwa supervisi pendidikan lebih berfokus pada *mentoring* dan observasi kelas untuk meningkatkan kompetensi guru. Guru sebagai supervisor memiliki tanggung jawab utama untuk merencanakan pembelajaran, melaksanakan pengajaran, menilai hasil belajar, serta memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa.

Glickman dkk. (2017) menyatakan tugas utama supervisor adalah membantu guru dalam mengembangkan kompetensi profesional mereka melalui berbagai strategi, termasuk observasi kelas, mentoring, dan pelatihan profesional. Fungsi lainnya adalah membuat suasana pembelajaran yang positif, yang mana peserta didik merasakan motivasi yang diberikan agar mau belajar serta berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran. Sari & Sunarya (2023) mendapatkan hasil studi di SMA Depok yang menunjukkan bahwa guru penggerak sebagai supervisor berhasil meningkatkan implementasi Kurikulum merdeka melalui bimbingan individual, sehingga supervisi tidak hanya sebatas keperluan administratif, tetapi juga emosional, dengan supervisor membangun kepercayaan untuk mendorong guru berinovasi tanpa takut gagal.

Maslow (2016) dengan teori hierarki kebutuhannya menyatakan bahwa siswa harus memenuhi kebutuhan dasar mereka sebelum dapat mencapai tingkat aktualisasi diri.

Sementara itu, Skinner (1965) dengan teori penguatannya menekankan penggunaan *reinforcement* positif untuk mendorong perilaku belajar yang diinginkan. Guru sebagai supervisor harus mampu menerapkan prinsip-prinsip ini untuk memotivasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan mereka. Hierarki kebutuhan dan penggunaan *reinforcement* positif ini terjawab dengan adanya temuan studi Fitrah dkk. (2025) bahwa guru sebagai supervisor yang menerapkan *reinforcement* positif melalui penguatan dengan teknologi digital dapat meningkatkan motivasi siswa, terutama di era Society 5.0. Peran guru sebagai supervisor akan memastikan kebutuhan dasar siswa terpenuhi sebelum mendorong mereka mencapai aktualisasi diri melalui tugas-tugas kreatif, seperti proyek berbasis masalah yang melibatkan pemecahan isu lingkungan lokal.

Implikasi dari temuan ini bagi pendidikan Indonesia adalah perlunya reformasi kebijakan yang menempatkan supervisi sebagai prioritas, yang menekankan guru sebagai profesional yang terus belajar. Namun, tantangan seperti tidak meratanya akses teknologi di daerah pedesaan, menuntut pendekatan inklusif. Rekomendasi praktis termasuk pelatihan supervisor berbasis teknologi, seperti *workshop virtual reality* untuk simulasi observasi kelas. Secara keseluruhan, peran guru sebagai supervisor bukan hanya tugas, melainkan misi transformasi yang dapat membentuk generasi inovatif, dengan bukti empiris menunjukkan bahwa implementasi yang baik dapat mengurangi gap kompetensi nasional dan meningkatkan indeks inovasi global Indonesia. Dengan memahami supervisi pendidikan, guru sebagai supervisor dapat memberikan bimbingan dan pengawasan yang efektif. Hal ini bukan sekedar menolong peserta didik dalam menggapai prestasi akademik yang tinggi, namun juga membuat karakter dan keterampilan hidup mereka.

### 3.2. Pentingnya pembelajaran kreatif dan inovatif

Pembelajaran kreatif serta inovatif merupakan pendekatan pendidikan yang mengutamakan kreativitas dan inovasi dalam proses belajar-mengajar. Menurut Guilford (1950), kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal, yang sangat penting dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran kreatif dan inovatif menolong peserta didik agar perkembangan kemampuan kritis dalam berpikir serta menyelesaikan sebuah masalah dengan cara-cara yang tidak konvensional. Ardianti & Amalia (2022) dalam studinya menemukan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar meningkatkan pemahaman siswa melalui pendekatan berbasis kreativitas. Dalam praktiknya, pembelajaran melibatkan elemen *brainstorming* dan *mind mapping*, yang mendorong siswa untuk berpikir divergen dan mengintegrasikan pengetahuan interdisipliner, seperti menggabungkan sains dengan seni untuk proyek lingkungan.

Manfaat utama dari pembelajaran kreatif dan inovatif adalah bisa memupuk motivasi serta minatnya dalam belajar peserta didik. Bahkan, Kain dkk. (2024) menyatakan bahwa pembelajaran kreatif dan inovatif berpotensi meningkatkan kemampuan *problem-solving* dan keterampilan sosial, yang krusial untuk menghadapi disrupsi seperti AI dan metaverse. Saat siswa diajak untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang menarik dan menantang, peserta didik akan lebih termotivasi serta terlibat pada proses belajar. Berdasar pada teori motivasi intrinsik yang disampaikan oleh Deci & Ryan (2013), siswa yang merasa tertarik dan termotivasi secara intrinsik akan belajar dengan lebih efektif. Pembelajaran kreatif dan inovatif menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang, yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa.

Selain meningkatkan motivasi, pembelajaran kreatif dan inovatif juga dapat meningkatkan kemampuan menganalisis secara mendalam dan menyelesaikan berbagai persoalan. Peserta didik diikut sertakan agar berpikir di luar kebiasaan, mencari lebih dalam ide-ide baru, serta mencari penyelesaian kreatif untuk permasalahan yang dirasakan. Menurut Bloom (1956), kemampuan dalam berpikir pada tingkatan yang tinggi yakni analisis, sintesis serta evaluasi dapat dikembangkan melewati proses belajar yang inovatif serta kreatif. Hal ini membantu peserta didik agar bisa lebih mandiri serta siap mengatasi berbagai tuntutan di masa depan. Relevansinya dengan pembelajaran kreatif dan inovatif ditunjukkan dalam studi Busdayu dkk. (2023) melalui penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning*. Selain itu, studi oleh Pratiwi & Hapsari (2020) menyatakan bahwa penggunaan *YouTube* juga bisa meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Pembelajaran kreatif dan inovatif juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kolaborasi siswa melalui bekerja secara kelompok, berdiskusi, serta saling bertukar gagasan (Oktavia & Kana, 2025). Menurut Vygotsky (1978), interaksi sosial merupakan komponen penting dalam proses belajar, dan pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan sosial siswa. Aktivitas tersebut memungkinkan mereka belajar membangun kerja sama, menghargai pandangan orang lain, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara efektif. Sebagai contoh, studi Elma dkk. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran kreatif dan inovatif di SDN Antasan Besar 1 Banjarmasin meningkatkan interaksi sosial dengan memanfaatkan platform digital.

Pemanfaatan teknologi juga merupakan aspek penting dari pembelajaran kreatif dan inovatif. Teknologi dapat digunakan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih aktif dan memikat, serta memberikan akses ke berbagai sumber daya yang luas. Misalnya, penggunaan aplikasi pendidikan, simulasi, dan platform *e-learning* mampu memudahkan siswa dalam menangkap konsep yang rumit melalui pendekatan yang lebih visual dan aplikatif. Hal ini sebagaimana dibuktikan dalam studi yang dilakukan Pratiwi & Hapsari (2020), Elma dkk. (2025), serta Fitrah dkk. (2025). Menurut teori pembelajaran multimedia dari Mayer (2002), pemanfaatan berbagai jenis media dalam proses belajar dapat memperkuat pemahaman siswa serta kemampuan dalam mengingat materi.

Dengan demikian, pembelajaran kreatif dan inovatif memiliki banyak manfaat bagi siswa. Selain meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis, pembelajaran ini juga mengembangkan keterampilan sosial dan memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar. Guru sebagai supervisor memegang peran krusial dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan penuh kreativitas, yang pada akhirnya mendukung siswa mencapai kemampuan optimal dan siap menyongsong berbagai tantangan ke depan.

### **3.3. Strategi Membangun Pembelajaran Kreatif dan Inovatif**

Untuk membuat sebuah proses belajar yang inovatif serta kreatif, satu dari langkah pertama yang perlu dilaksanakan ialah menerapkan metode proses belajar yang beragam. Menurut teori pembelajaran *multiple intelligences* dari Gardner (2011), setiap siswa memiliki ragam kecerdasan yang beragam, seperti kecerdasan linguistik, logis-matematis, spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, maupun naturalis. Dengan demikian, cara dalam proses pembelajaran yang dipakai wajib bervariasi untuk mengakomodasi berbagai jenis kecerdasan tersebut. Guru dapat menggunakan kombinasi dari ceramah, diskusi,

proyek kelompok, studi kasus, permainan edukatif, dan simulasi agar terpenuhinya kepentingan proses belajar yang bermacam-macam dari peserta didik.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga merupakan aspek yang memiliki kontribusi penting dalam membangun suasana belajar yang kreatif dan inovatif. Menurut teori pembelajaran multimedia dari Mayer (2002), penggunaan berbagai media seperti teks, gambar, video, dan audio dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi oleh siswa. Teknologi dapat digunakan pada pembuatan sebuah proses pembelajaran yang cenderung menarik dan interaktif. Misalnya adalah pemakaian aplikasi pendidikan, platform *e-learning*, dan alat kolaborasi *online* yang memungkinkan peserta didik agar proses belajar bisa dilakukan secara mandiri maupun berkelompok melalui cara yang lebih fleksibel dan dinamis.

Menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas adalah langkah berikutnya dalam strategi ini. Lingkungan yang mendukung kreativitas harus memberikan kebebasan kepada siswa untuk bereksperimen dan mengambil risiko tanpa takut gagal. Menurut teori iklim kreatif dari Amabile (1983), lingkungan yang kondusif untuk kreativitas adalah yang menghargai kebebasan berpikir, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan mendukung kolaborasi. Guru harus mewujudkan nuansa lokal belajar yang terbuka, yang mana peserta didik merasakan aman agar bisa mengemukakan ide-ide mereka dan mencoba pendekatan baru.

Kolaborasi dengan siswa untuk mengembangkan ide-ide baru juga sangat penting dalam pembelajaran kreatif dan inovatif. Teori konstruktivisme sosial dari Vygotsky (1978) menunjukkan bahwa interaksi sosial memiliki peran signifikan dalam kegiatan belajar. Melalui kolaborasi, siswa dapat saling berbagi pengetahuan dan pengalaman, serta mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran. Guru dapat mendorong kolaborasi dengan mengatur proyek kelompok, diskusi kelas, dan kegiatan *peer review*, yang mana peserta didik dapat berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas dan memecahkan masalah.

Selanjutnya, penggunaan proses pembelajaran berfokus proyek atau *Project-Based Learning* (PjBL) sangat efektif dalam membangun pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Menurut Ravitz (2008), PjBL merupakan pendekatan pengajaran yang memungkinkan peserta didik agar mempelajari sesuatu berbasis proyek yang rumit serta yang berhubungan dalam kehidupan nyata. Metode ini mengajarkan siswa agar berpikir kritis, bekerja sama, serta mengembangkan solusi kreatif untuk masalah yang dihadapi. PjBL juga membuka peluang bagi peserta didik agar menggali lebih dalam bakat serta minat beserta didik, serta mempraktikkan pengetahuan yang dimiliki siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan proses belajar berbasis masalah atau *Problem-Based Learning* (PBL) juga dapat mendorong kreativitas dan inovasi. Menurut Barrows & Tamblyn (1980), PBL merupakan sebuah cara yang mana peserta didik dapat belajar melewati pengembangan solusi untuk masalah yang kompleks dan terbuka. Dalam PBL, siswa diajak untuk berpikir kritis, mencari informasi, serta memberikan sebuah solusi kreatif agar teratasinya masalah yang dihadapi. Metode ini menolong peserta didik untuk menjadi pemecah masalah yang efektif dan kreatif.

Penggunaan teknologi realitas virtual atau *Virtual Reality* (VR) dan realitas tertambah atau *Augmented Reality* (AR) juga bisa membuat pembelajaran lebih menarik serta interaktif. Teknologi VR dan AR memungkinkan siswa untuk mengalami situasi yang

realistis dan mempraktikkan keterampilan dalam lingkungan yang aman dan terkendali. Menurut teori pembelajaran eksperimental dari Kolb (2014), pengalaman langsung sangat penting dalam proses belajar, dan teknologi VR/AR bisa berbagi sebuah pengalaman yang mendalam dan bermakna bagi peserta didik.

Untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas, penting juga untuk menyediakan akses kepada peserta didik agar dapat berkembang dalam keterampilannya serta peserta didik mampu berpikir kreatif. Menurut teori berpikir kreatif dari De Bono (1992), keterampilan dalam berpikir bisa berkembang melalui latihan serta praktik. Guru bisa menggunakan teknik-teknik seperti *brainstorming*, *mind mapping*, dan *role-playing* untuk merangsang siswa untuk berpikir secara kreatif dan menghasilkan gagasan-gagasan baru.

Selain itu, penting untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan memotivasi. Menurut teori motivasi dari Dweck (2007), tanggapan yang berpacu kepada usaha serta proses, tidak sekedar berfokus kepada *output*, motivasi bisa ditingkatkan dan ketahanan siswa. Guru harus memberikan penghargaan atas usaha siswa dan mendorong mereka untuk terus mencoba dan belajar dari kesalahan.

Dengan menggabungkan berbagai strategi ini, pendidik bisa membuat proses belajar yang sangat inovatif serta kreatif. Melalui penerapan metode pembelajaran yang beragam, penggunaan teknologi, mewujudkan suasana pembelajaran yang menguatkan kreativitas, dan kolaborasi dengan siswa, proses belajar menjadi lebih dinamis, menarik, dan efektif. Guru sebagai supervisor harus terus mengembangkan kompetensi mereka serta memikirkan sebuah cara yang lebih efektif agar meningkatnya kualitas pembelajaran, sehingga siswa dapat tercapainya secara maksimal potensi yang peserta didik miliki dan berani dalam menghadapi masa depan dengan tantangan yang beragam.

### **3.4. Tantangan dan solusi guru dalam membangun pembelajaran kreatif dan inovatif**

Membangun proses belajar yang kreatif dan inovatif merupakan tugas yang menantang bagi guru, terutama dalam peran mereka sebagai supervisor. Di antara kendala utama yang dihadapi yaitu sikap tidak siap menerima perubahan. Menurut Fullan (2016), banyak guru merasa nyaman dengan metode pengajaran tradisional yang sudah lama mereka gunakan, dan enggan beralih ke metode baru yang membutuhkan perubahan signifikan dalam cara mereka mengajar. Perubahan ini bisa menimbulkan rasa takut akan kegagalan atau kekhawatiran bahwa mereka tidak akan mampu menguasai teknologi baru yang diperlukan.

Untuk mengatasi resistensi terhadap perubahan, guru perlu diberikan pelatihan dan dukungan yang memadai. Pelatihan profesional yang berkelanjutan dapat membantu guru untuk mengembangkan keterampilan baru dan merasa lebih percaya diri dalam mengimplementasikan metode pembelajaran kreatif dan inovatif. Di sisi lain, penguatan dari pimpinan sekolah serta kolega pun sangat penting. Teori perubahan pendidikan dari Fullan (2016) menekankan pentingnya dukungan kolegal dan pembelajaran kolaboratif untuk mengatasi resistensi dan mendorong adopsi praktik baru.

Tantangan lain yang sering dihadapi adalah keterbatasan sumber daya. Banyak sekolah yang tidak memiliki akses ke teknologi terbaru atau materi pembelajaran yang memadai untuk mendukung pembelajaran kreatif dan inovatif. Menurut teori ekologi pendidikan dari Bronfenbrenner (1979), lingkungan belajar yang terbatas dapat

menghambat kemampuan pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Keterbatasan ini termasuk kurangnya perangkat teknologi, bahan ajar, dan ruang kelas yang memadai.

Salah satu solusi untuk mengatasi keterbatasan sumber daya adalah melalui cara memaksimalkan pemakaian sumber daya yang tersedia, serta mencari cara-cara kreatif untuk memanfaatkan teknologi yang tersedia. Guru dapat menggunakan sumber daya gratis atau berbiaya rendah, seperti aplikasi pendidikan online dan platform *e-learning*. Selain itu, kolaborasi dengan komunitas lokal atau lembaga pendidikan lain dapat membantu memperoleh sumber daya tambahan. Pendekatan ini sesuai dengan teori ekologi pendidikan yang berfokus kepada urgensinya interaksi antara berbagai komponen dalam ekosistem pendidikan.

Tantangan ketiga adalah beban kerja yang tinggi. Guru sering kali menghadapi tuntutan administrasi yang berat, yang menghemat penggunaan waktu serta tenaga mereka untuk merancang dan mengimplementasikan pembelajaran kreatif dan inovatif. Hal ini sebagaimana dinyatakan dalam penelitian Putra dkk. (2025), bahwa banyaknya tugas tambahan terkait administrasi sekolah membuat guru-guru merasa berat dalam bekerja, sebagaimana juga dikonfirmasi dalam penelitian Kristanti & Putra (2025). Menurut teori beban kognitif dari Sweller dkk. (2011), beban kerja yang berlebihan dapat mengurangi efektivitas guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang bermakna. Beban administrasi yang tinggi juga dapat menyebabkan kelelahan dan menurunkan motivasi guru.

Solusi untuk mengatasi beban kerja yang tinggi adalah dengan mengurangi tugas-tugas administrasi yang tidak perlu dan memberikan waktu lebih banyak bagi guru untuk fokus pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan teknologi juga dapat membantu mengurangi beban administrasi dengan mengotomatisasi tugas-tugas tertentu. Misalnya, penggunaan sistem manajemen belajar, atau *Learning Management System* yang disingkat LMS, dapat membantu dalam penyimpanan dan pengelolaan data siswa, sehingga guru dapat lebih fokus pada aspek pengajaran.

Tantangan lainnya adalah perbedaan individu di antara peserta didik. Tiap-tiap peserta didik mempunyai keperluan, kemampuan, dan minat yang beragam, yang menuntut guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang bervariasi. Menurut teori belajar konstruktivis dari Piaget & Inhelder (2000), dan Vygotsky (1978), proses belajar dapat diselaraskan pada perkembangan kognitif serta sosial peserta didik. Mengelola kelas yang berisikan peserta didik yang berasal dari berbagai latar belakang serta kemampuan dapat menjadi tantangan besar bagi guru.

Untuk mengatasi tantangan ini, pendidik bisa menerapkan pendekatan proses belajar yang dipersonalisasi serta diferensiasi. Pendekatan ini melibatkan penyesuaian cara dalam mengajar agar terpenuhinya kebutuhan belajar para peserta didik. Guru dapat menggunakan berbagai strategi, seperti pembelajaran berbasis proyek, tugas individual, dan penggunaan teknologi agar terpenuhinya proses belajar yang sesuai pada keperluan para peserta didik. Pendekatan ini dapat membantu meyakinkan bahwasanya semua peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan kemampuan mereka.

Dengan memahami serta mengatasi tantangan-tantangan ini, guru sebagai supervisor dapat lebih efektif pada pembangunan proses belajar yang kreatif serta inovatif. Melewati

pelatihan dan dukungan, optimalisasi sumber daya, pengurangan beban kerja, dan penerapan pendekatan pembelajaran yang dipersonalisasi guru, pendekatan ini mampu membangun suasana belajar yang menunjang pertumbuhan siswa secara menyeluruh. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh wawasan akademis, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan hidup yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

#### 4. KESIMPULAN

Peran guru sebagai supervisor memegang posisi krusial dalam membangun pembelajaran kreatif dan inovatif di konteks pendidikan Indonesia. Temuan utama dari sintesis literatur menunjukkan evolusi peran supervisor dari pengawasan administratif menjadi proses formatif yang interaktif, mengintegrasikan teori klinis dengan praktik modern, seperti *mentoring* secara digital. Pentingnya pembelajaran kreatif terlihat dari manfaatnya dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan keterampilan *problem-solving*. Strategi membangun pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat dirancang dengan variasi metode berbasis *multiple-intelligences* dan integrasi teknologi, seperti VR atau AR. Strategi ini terbukti efektif ketika didukung supervisi berkelanjutan, sementara tantangan resistensi perubahan dan beban kerja tinggi dapat diatasi melalui pelatihan dan optimalisasi sumber daya.

Secara keseluruhan, sintesis ini menggarisbawahi bahwa supervisi bukan hanya alat pengawasan, melainkan katalisator transformasi pendidikan yang mendukung Kurikulum Merdeka dan tujuan SDG 4 untuk pendidikan berkualitas. Bagi praktisi pendidikan, guru sebagai supervisor dapat menerapkan strategi seperti PBL dan teknologi multimedia untuk meningkatkan kreativitas siswa, yang berpotensi mengurangi celah kompetensi nasional. Di tingkat kebijakan, Kemendikbudristek dapat mengintegrasikan pelatihan supervisi digital dalam program nasional untuk mendukung transisi ke era Society 5.0. Implikasi ini juga mencakup peningkatan akses inklusif di daerah pedesaan dengan melakukan supervisi adaptif yang dapat mengatasi tidak meratanya sumber daya, sehingga menghasilkan generasi yang lebih kompetitif di pasar kerja dunia.

Meskipun demikian, kajian ini memiliki keterbatasan. Sebagai kajian pustaka murni, temuan bergantung pada data sekunder tanpa verifikasi empiris, yang dapat mengurangi kedalaman analisis terhadap variabel kontekstual. Selain itu, analisis konten induktif-deduktif mungkin dipengaruhi subjektivitas peneliti dalam kategorisasi atau pembahasannya. Rekomendasi penelitian lanjutan mencakup studi empiris kuantitatif-kualitatif, seperti survei longitudinal terhadap implementasi supervisi di sekolah pedesaan, untuk menguji efektivitas strategi yang disintesis dalam studi ini. Selain itu, penelitian komparatif antara Indonesia dengan negara ASEAN, seperti Singapura, dapat mengeksplorasi adaptasi teknologi dalam supervisi. Akhirnya, kajian mendatang dapat mengintegrasikan data primer dari observasi kelas untuk menguji implikasi teori seperti Vygotsky dalam konteks digital pasca-2025, sehingga memberikan kontribusi lebih konkret bagi reformasi pendidikan nasional.

#### DAFTAR PUSTAKA

Amabile, T. M. (1983). The social psychology of creativity: A componential conceptualization. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(2), 357–376. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.45.2.357>

- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Kurikulum merdeka: Pemaknaan merdeka dalam perencanaan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 399–407. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>
- Arifin, B., & Mu'id, A. (2024). Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Dalam Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21. *Daarus Tsaqofah: Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(2), 118–128. <https://doi.org/10.62740/jppuqg.v1i2.23>
- Ariyadi, A., Julaiha, S., & Muadin, A. (2025). Transformasi supervisi adaptif pada era digital. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 593–600. <https://doi.org/10.34125/jmp.v10i2.565>
- Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). *Problem-based learning: An approach to medical education*. Springer Publishing Company.
- Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Longmans, Green and Co, Ltd.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.
- Busdayu, Z. A., Rahmawati, N., & Setiadi, D. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 449–453. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5537>
- De Bono, E. (1992). *Serious creativity: Using the power of lateral thinking to create new ideas*. Harper Business.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2013). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media.
- Dweck, C. S. (2007). *Mindset: The new psychology of success*. Ballantine Books.
- Elma, Y. S., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Noorhapizah, & Agusta, A. R. (2025). Digitalisasi pembelajaran sebagai sarana pembentukkan interaksi sosial positif peserta didik di SDN Antasan Besar 1. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.37304/jtektepend.v5i1.18144>
- Elo, S., & Kyngäs, H. (2008). The qualitative content analysis process. *Journal of Advanced Nursing*, 62(1), 107–115. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2007.04569.x>
- Fitrah, M., Sofroniou, A., Yarmanetti, N., Ismail, I. H., Anggraini, H., Nissa, I. C., Widyaningrum, B., Khotijah, I., Kurniawan, P. D., Setiawan, D., Fitrah, M., Sofroniou, A., Yarmanetti, N., Ismail, I. H., Anggraini, H., Nissa, I. C., Widyaningrum, B., Khotijah, I., Kurniawan, P. D., & Setiawan, D. (2025). Are teachers ready to adopt deep learning pedagogy? The role of technology and 21st-century competencies amid educational policy reform. *Education Sciences*, 15(10). <https://doi.org/10.3390/educsci15101344>
- Fullan, M. (2016). *The new meaning of educational change* (Fifth Edition). Teachers College Press.
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (Tenth-Anniversary Edition). Basic Books.
- Glickman, C. D., Gordon, S. P., & Ross-Gordon, J. M. (2017). *Supervision and instructional leadership: A developmental approach*. Pearson Education.
- Goldhammer, R. (1969). *Clinical supervision: Special methods for the supervision of teachers*. Holt, Rinehart and Winston.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444–454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>

- Handayani, A., Sudadi, S., & Baitaputra, M. H. (2024). The effectiveness of the Cogan, Goldhammer, and Glickman clinical supervision approach: An adaptive study for the development of teachers' professional competence in elementary schools. *Idarotuna: Journal of Administrative Science*, 5(2), 196–210. <https://doi.org/10.54471/idarotuna.v5i2.112>
- Hasbar, Wardiah, & Arsyam, M. (2024). Peranan kepemimpinan guru dalam meningkatkan aktifitas belajar mengajar. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 5(2), 52–62. <https://doi.org/10.55623/au.v5i2.320>
- Hasibuan, R. T., & Martha, A. (2025). Kebijakan pendidikan guru sekolah dasar: Apa yang salah dan bagaimana memperbaikinya? *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(1), 445–453.
- Jeong, M., Junaidi, R., Muthahhari, T., & Johnson, D. (2024). *Tinjauan bukti: Implementasi kurikulum merdeka*. IDinsight.
- Kain, C., Koschmieder, C., Matischek-Jauk, M., & Bergner, S. (2024). Mapping the landscape: A scoping review of 21st century skills literature in secondary education. *Teaching and Teacher Education*, 151, 104739. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104739>
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Pearson Education.
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology*. SAGE Publications.
- Kristanti, T., & Putra, H. R. (2025). Penerapan sistem informasi manajemen di sekolah untuk meningkatkan efisiensi administrasi dan pembelajaran. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 238–251. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v8i1.1684>
- Mann, T. (2015). *The oxford guide to library research*. Oxford University Press.
- Maslow, A. (2016). *A theory of human motivation*. Martino Fine Books.
- Maula, R., Oktavianingsih, E., Khoiroh, R. K., Irawan, H. A., Febrianto, I., Ardianto, H., Hidayatullah, H., Pratama, M. S., Lutfi A, M. F., Surianto, Khoiron, M., & Amru, B. A. (2021). *Merdeka Belajar (Episode 1-10 Kemendikbudristek)* (D. K. Pertiwi & R. Maula, Ed.). Komunitas Pemuda Pelajar Merdeka, Kemendikbudristek.
- Maulidin, S., Nawawi, M. L., & Jatmiko, J. (2025). Studi literatur: Transformasi kurikulum pendidikan agama Islam dalam konteks merdeka belajar. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 5(1), 38–48. <https://doi.org/10.51878/educator.v5i1.5039>
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. *Psychology of Learning and Motivation*, 41, 85–139. [https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(02\)80005-6](https://doi.org/10.1016/S0079-7421(02)80005-6)
- Munawir, M., Salsabila, Z. P., & Nisa', N. R. (2022). Tugas, fungsi dan peran guru profesional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 8–12. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327>
- Mutohhari, F., Sutiman, S., Nurtanto, M., Kholifah, N., & Samsudin, A. (2021). Difficulties in implementing 21st century skills competence in vocational education learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(4), 1229–1236. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i4.22028>
- OECD (Ed.). (2023). *PISA 2022 results (volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Oktavia, E., & Kana. (2025). Pembelajaran kolaboratif sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 3(10), 1517–1531.

- Piaget, J., & Inhelder, B. (2000). *The psychology of the child* (Revised Edition). Hachette UK.
- Pratiwi, B., & Hapsari, K. P. (2020). Kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 282–289. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24238>
- Presiden Republik Indonesia. (2003). *Undang-undang tentang sistem pendidikan nasional no. 20 tahun 2003*.
- Putra, R. (2024). Mengatasi tantangan beban kerja guru di era digital: Optimalisasi kurikulum merdeka PAI dan pemanfaatan teknologi. *Surau: Journal of Islamic Education*, 2(1), 89–104. <https://doi.org/10.30983/surau.v3i1.8591>
- Putra, S., Fauzi, F., & Rosyadah, M. (2025). Tantangan guru dalam mengadaptasi kurikulum yang terus menerus berubah di Indonesia. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 66–75. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4753>
- Ramdhani, M. A., & Isom, M. (2022). *Panduan implementasi kurikulum merdeka pada madrasah*. Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI.
- Ravitz, J. (2008). *Project based learning as a catalyst in reforming high schools* (hlm. 1–14). Buck Institute for Education. <https://eric.ed.gov/?id=ED540113>
- Sakiinah, A. N., Mahya, A. F. P., & Santoso, G. (2022). Revolusi pendidikan di era society 5.0; Pembelajaran, tantangan, peluang, akses, dan keterampilan teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 1(2), 18–28. <https://doi.org/10.9000/jpt.v1i2.508>
- Sari, A. N., & Sunarya, Y. (2023). Peran guru penggerak dalam implementasi kurikulum merdeka pada jenjang SMA di Kota Depok. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 6(2), 229–240. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v6i2.17931>
- Shobri, M. (2025). Peran kepala madrasah sebagai leader visioner: Strategi penguatan mutu dan integritas lembaga pendidikan Islam. *Aksi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(3), 191–210. <https://doi.org/10.37348/aksi.v3i3.720>
- Skinner, B. F. (1965). *Science and human behavior*. Simon and Schuster.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cet. ke-19). Alfabeta.
- Sullivan, S., & Glanz, J. (2013). *Supervision that improves teaching and learning: Strategies and techniques*. Corwin Press.
- Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). *Cognitive load theory*. Springer Science & Business Media.
- Tanjung, B. N. (2020). Education supervision in increasing competence teachers in curriculum 2013 (Study of education management analysis). *BIoLAE: Britain International of Linguistics Arts and Education Journal*, 2(2), 560–566. <https://doi.org/10.33258/biolae.v2i2.267>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, Ed.). Harvard University Press.
- Yuliana, L., Yaakob, M. F. M., Tuasikal, M. A., Sutarya, Y., & Sutikno. (2022). Model of performance evaluation for school supervisors in the academic field. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 200–214. <https://doi.org/10.21831/jk.v6i2.51623>
- Zarlis, D. R., & Elfitra, S. (2024). Supervisi klinis dalam menghadapi dinamika pendidikan. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 2(2), 17–28. <https://doi.org/10.61104/jq.v2i2.292>
- Zed, M. (2014). *Metode penelitian kepustakaan* (Cetakan ke-3). Yayasan Pustaka Obor Indonesia.