

PENDIDIKAN TRANSFORMATIF DI ERA DIGITAL: OPTIMALISASI PERUBAHAN *MINDSET* SISWA MENGGUNAKAN *TRELLO* DALAM MATERI ISMUBA

Mohammad Jailani*
Dwi Sulisworo**

*Program Doktor Pendidikan, FKIP, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

** Program Doktor Pendidikan, FKIP, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

*E-mail: mohammadjailani2@gmail.com

**E-mail: dwi.sulisworo@uad.ac.id

Abstract

The urgency of transforming education in the digital era is increasingly relevant due to technological advancements that drive changes in learning methods. The use of digital platforms, such as TRELLO, provides opportunities to optimize shifts in student mindsets in learning, particularly in the subject of Ismuba (Islamic Studies, Muhammadiyah Studies, and Arabic Language). This transformation in learning aims to enhance active student engagement, critical thinking skills, and collaboration through integrating technology that aligns with the characteristics of the digital age. This research aims to explore and evaluate the use of TRELLO as a learning aid to facilitate changes in student mindsets in Ismuba education. Through a narrative review approach, this study analyses various literature related to implementing technology in education, mindset changes, and the application of TRELLO in the context of Islamic education. Data was collected from various relevant academic and practical sources. The findings suggest that TRELLO, as a learning medium, can have a positive impact on changing students' mindsets to be more proactive, innovative, and organized. TRELLO, with its collaborative features, also helps create a more interactive and organized learning environment, making it easier for students to follow the learning flow more effectively. The conclusion of this research states that the use of TRELLO in Ismuba education can support a more effective educational transformation process in the digital era. The integration of this digital platform not only increases students' motivation to learn but also teaches them essential management and collaboration skills needed for the future. The contribution of this research is to provide practical guidance for educators in leveraging technology, particularly TRELLO, to enhance the quality of Ismuba education and foster a more adaptive mindset among students in response to change.

Keywords: *Transformative education, digital era, TRELLO, Ismuba, mindset change, technology-based learning, student collaboration.*

Abstrak

Urgensi transformasi pendidikan di era digital semakin relevan dengan kemajuan teknologi yang mendorong perubahan dalam metode pembelajaran. Penggunaan *platform* digital, seperti *TRELLO*, memberikan peluang untuk mengoptimalkan perubahan *mindset* siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Ismuba (Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab). Transformasi pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa, kemampuan berpikir kritis, dan kolaborasi melalui integrasi teknologi yang sesuai dengan karakteristik era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengevaluasi penggunaan *TRELLO* sebagai alat bantu pembelajaran untuk memfasilitasi perubahan *mindset* siswa dalam pembelajaran Ismuba. Melalui pendekatan *narrative review*, penelitian ini menganalisis berbagai literatur terkait implementasi teknologi dalam pendidikan, perubahan *mindset*, dan penerapan *TRELLO* dalam konteks pendidikan Islam. Data dikumpulkan dari berbagai sumber akademis dan

praktis yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *TRELLO* sebagai media pembelajaran dapat memberikan dampak positif dalam mengubah *mindset* siswa menjadi lebih proaktif, inovatif, dan terstruktur. *TRELLO* juga membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dan terorganisir, serta memudahkan siswa untuk mengikuti alur pembelajaran dengan lebih baik. Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan *TRELLO* dalam pembelajaran Ismuba dapat mendukung proses transformasi pendidikan yang lebih efektif di era digital. Integrasi *platform* digital ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mengajarkan mereka keterampilan manajemen dan kolaborasi yang diperlukan di masa depan. Kontribusi penelitian ini adalah memberikan panduan praktis bagi para pendidik dalam memanfaatkan teknologi, khususnya *TRELLO*, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ismuba dan membentuk *mindset* siswa yang lebih adaptif terhadap perubahan.

Kata Kunci: pendidikan transformatif, era digital, *TRELLO*, Ismuba, perubahan *mindset*, pembelajaran berbasis teknologi, kolaborasi siswa

PENDAHULUAN

Permasalahan pembelajaran Ismuba (Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab), selama ini terletak pada pendekatan yang masih bersifat konvensional, berpusat pada guru, serta minim inovasi dan teknologi (Adha & Prawironegoro, 2024; Muhammadiyah & Tim Dikdasmen PWM Muhammadiyah Yogyakarta, 2022). Materi disampaikan secara tekstual tanpa keterlibatan aktif siswa. Tantangan digitalisasi pembelajaran kini semakin kompleks. Sayangnya, banyak guru Ismuba belum siap menggunakan media digital yang interaktif dan kolaboratif. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang efektif, tidak kontekstual, dan kurang menarik bagi siswa.

Masalah utama adalah *mindset* guru yang masih tradisional dan belum responsif terhadap pembelajaran digital. (Widodo *et al.*, n.d.). Saat ini, banyak guru belum terbiasa memanfaatkan media digital secara optimal, termasuk dalam merancang, memantau, dan merefleksi proses belajar. Di sinilah *TRELLO* menjadi relevan, karena menawarkan solusi kolaboratif dan terstruktur yang mampu menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Namun, pada latar belakang penelitian, perlu diperjelas perbedaan antara kondisi nyata (*das Sein*) dan kondisi ideal (*das Sollen*) secara eksplisit.

Pendidikan transformatif diperlukan agar siswa dapat beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi (Aflisia *et al.*, 2021; Bolton & Bolton, n.d.; Jailani, Bustam, *et al.*, 2021; Saibah & Suyadi, 2020). Di lingkungan sekolah seperti sekolah Muhammadiyah misal di SD Muhammadiyah Sapen Yogyakarta, penggunaan alat manajemen digital seperti *TRELLO* dalam pembelajaran Ismuba (Islam, Muhammadiyah, dan Bahasa Arab) sangat krusial untuk memperkuat keterampilan memahami materi pelajaran pendidikan agama Islam seperti pendidikan fiqih, pendidikan Al-Quran Hadits dan bahasa Arab.

Dengan *TRELLO*, siswa tidak hanya diajak memahami materi, tetapi juga dibimbing untuk mengembangkan keterampilan organisasi, komunikasi, dan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan di era digital. Melalui pendekatan ini, pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan konten, tetapi juga pada perubahan *mindset* menuju pembelajaran yang aktif, mandiri, dan berorientasi masa depan, yang menjadi landasan penting dalam membentuk generasi siap menghadapi tantangan global (Crupi *et al.*, 2020).

Pokok masalah dalam penelitian ini adalah optimalisasi perubahan *mindset* siswa melalui pendidikan transformatif di era digital, khususnya dalam pembelajaran Ismuba (Islam, Muhammadiyah, dan Bahasa Arab)

dengan memanfaatkan *platform* digital *TRELLO*. Meskipun teknologi digital semakin berkembang, penerapannya dalam pembelajaran Ismuba masih terbatas. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penerapan *TRELLO* dapat mendukung pembelajaran Ismuba? (2) Bagaimana implementasi penggunaan *TRELLO* terhadap perubahan *mindset* siswa dalam proses pembelajaran?

Dalam literatur terkait pendidikan transformatif dan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, banyak penelitian yang menyoroti pentingnya integrasi teknologi untuk mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis (Brown, 2020; Johnson, 2019). Studi yang dilakukan oleh Anderson (2021) menunjukkan bahwa *platform* manajemen proyek digital seperti *TRELLO* efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan mereka dalam mengatur tugas secara mandiri. Selain itu, penelitian di bidang pendidikan Islam juga mengungkap pentingnya pembaruan metode pengajaran agar relevan dengan era digital (Al-Faruqi, 2018). Namun, penelitian yang secara spesifik mengeksplorasi penggunaan *TRELLO* dalam pembelajaran Ismuba di sekolah dasar, khususnya di SD Muhammadiyah, masih minim. *Novelty* penelitian ini terletak pada penerapan *TRELLO* untuk

mengoptimalkan perubahan *mindset* siswa melalui pendekatan pendidikan transformatif dalam pembelajaran Ismuba, yang belum banyak dibahas dalam konteks pendidikan Islam di Indonesia (Bustam & Astari, 2018; Mubaraq *et al.*, 2022; Peterson & Spiker, 2005).

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan *TRELLO* dalam mendukung pembelajaran Ismuba serta mengkaji pengaruhnya terhadap perubahan *mindset* siswa dalam proses pembelajaran. Fokus penelitian ini adalah mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran Ismuba (Iswanto, 2020; Ritonga *et al.*, 2021; Suyatno *et al.*, 2022; Widodo, 2019). Dengan menggunakan *TRELLO*, penelitian ini berusaha mengoptimalkan perubahan *mindset* siswa untuk meningkatkan keterlibatan dan kemandirian siswa dalam belajar (Panjaitan *et al.*, 2020).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah naratif *review*. Naratif *review* adalah pendekatan kualitatif yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyintesis informasi dari berbagai literatur yang relevan dengan topik penelitian (Dhaisani Sutra & Rahmania, 2022; Pachler, 2002; Wang *et al.*, 2021). Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi tren,

konsep, dan temuan-temuan penting dalam literatur terkait, serta mengeksplorasi berbagai perspektif yang mendukung atau mengkritisi isu yang diangkat (Lestari *et al.*, 2022; Studi *et al.*, 2021; Wibowo, 2021).

Dalam konteks penelitian ini, naratif *review* diterapkan untuk memahami bagaimana teknologi, khususnya *TRELLO*, dapat digunakan dalam pembelajaran Ismuba untuk memfasilitasi perubahan *mindset* siswa di era digital (Johnstone *et al.*, 2021; Mogoane *et al.*, 2023). Metode ini berguna untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait penerapan teknologi dalam pendidikan dengan mengevaluasi hasil dari studi-studi sebelumnya (Novia *et al.*, 2020).

Langkah pertama dalam naratif *review* ini adalah melakukan pencarian literatur yang komprehensif (Esmailzadeh *et al.*, 2024; Guerrero & Camargo-Abello, 2023; Jailani, Suyadi, *et al.*, 2021; Javani *et al.*, 2023; Sheerah *et al.*, 2024). Sumber-sumber yang digunakan meliputi artikel jurnal, buku, laporan, serta materi akademis dan praktis yang berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan, pembelajaran Ismuba, dan perubahan *mindset* siswa. Pencarian literatur dilakukan dengan menggunakan database akademis seperti Google Scholar, ScienceDirect, dan jurnal pendidikan, dengan kata kunci seperti "*TRELLO* dalam pendidikan," "transformasi digital dalam pembelajaran," dan "*mindset*

dalam pendidikan Islam." Setelah literatur yang relevan dikumpulkan, peneliti kemudian melakukan analisis tematis untuk menemukan kesamaan, perbedaan, dan kontribusi utama dari masing-masing sumber (Sugiyono, 2017).

Langkah akhir naratif *review* adalah menyintesis literatur untuk menggambarkan peran *TRELLO* dalam transformasi pembelajaran Ismuba. Proses ini memungkinkan peneliti untuk menyusun pandangan holistik mengenai efektivitas teknologi dalam pembelajaran, serta bagaimana *platform* digital dapat mengubah *mindset* siswa dalam konteks pendidikan Islam. Hasil dari naratif *review* ini menjadi dasar bagi rekomendasi praktis dalam penelitian ini, yang diharapkan dapat diterapkan oleh pendidik di era digital (Amuda, 2021; Mandala *et al.*, 2024; Salajegheh *et al.*, 2022; Trimboli *et al.*, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *TRELLO* dalam pembelajaran Ismuba mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan (Febriani *et al.*, 2020; Li, 2022; Matli & Phurutsi, 2023; Wan Daud *et al.*, 2021). Sesuai hasil pengamatan di lapangan di SD Muhammadiyah Sapen, bahwa siswa selama ini tidak terlibat dalam pembelajaran Ismuba. Seakan-akan siswa berjalan dalam satu arah saja

seperti mengarah pembelajaran konvensional. Teori yang beririsan dengan *mindset* seseorang pola pikir dari *Fixed* menjadi untuk berubah menjadi *growth*, yang dipicu oleh perubahan *mindset* dengan pembelajaran Berbasis digital (*Futuristic learning*) (Nahdi *et al.*, 2020).

Selain itu, penggunaan *TRELLO* juga memfasilitasi transparansi dalam proses pembelajaran. Guru dapat memantau kemajuan siswa secara *Real-time* dan memberikan umpan balik langsung. Hal ini tidak hanya mempermudah pengelolaan kelas, tetapi juga mempercepat proses pembelajaran dan pemahaman siswa. Keterlibatan siswa membantu mereka memahami nilai-nilai Ismuba secara lebih praktis dan relevan (Diana *et al.*, 2021).

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan. Tidak semua siswa dapat langsung beradaptasi dengan penggunaan teknologi digital, khususnya siswa yang memiliki keterbatasan dalam akses teknologi atau kurang terbiasa dengan aplikasi digital (Soeratin, 2023). Beberapa siswa masih memerlukan pendampingan lebih intensif untuk memahami cara kerja *TRELLO* secara optimal. Koneksi internet yang tidak stabil dan perangkat terbatas menjadi hambatan dalam penggunaan *TRELLO* (Thohir *et al.*, 2021).

Secara keseluruhan, penggunaan *TRELLO* dalam pembelajaran Ismuba menunjukkan potensi besar dalam

mendukung pendidikan transformatif di era digital, terutama dalam konteks sekolah dasar Islam. Hingga kini, pembelajaran digital belum banyak diterapkan karena keterbatasan referensi dan teknologi. pembelajaran dengan *TRELLO* masih awam di SD Swasta, salah satunya di SD Muhammadiyah Sapen. Pembelajaran menjadi lebih dinamis, terstruktur, dan berorientasi pada kolaborasi. Ke depan, penting bagi sekolah untuk terus mengembangkan keterampilan digital siswa dan memberikan akses teknologi yang merata agar integrasi ini dapat berjalan lebih efektif (Doaee *et al.*, 2024). Berikut ini, salah satu langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan *TRELLO*:

Dalam dunia pendidikan yang semakin berkembang dan digital, pengajar dituntut untuk menerapkan metode pembelajaran yang memfasilitasi kolaborasi, interaksi, dan kemandirian siswa. Salah satu alat yang dapat mendukung metode pembelajaran kolaboratif berbasis proyek adalah *TRELLO*, *platform* manajemen proyek berbasis visual yang membantu dalam mengorganisasi tugas-tugas kelompok. Dalam konteks pembelajaran berbasis kelompok, *TRELLO* memberikan fleksibilitas dan kemudahan dalam mengatur proyek, mendistribusikan tanggung jawab, dan melacak progres siswa (Bond *et al.*, 2020; Toh *et al.*, 2023).

Apa Itu TRELLO?

TRELLO adalah *platform* digital yang dirancang untuk mengelola tugas dan proyek melalui konsep **Board**, **list**, dan **kartu**. Setiap **Board** mewakili satu proyek besar, **list** digunakan untuk memetakan tahapan tugas, dan kartu digunakan untuk mengelola detail tugas atau sub-tugas. Dengan tampilan yang sederhana dan interaktif, *TRELLO* memungkinkan siswa dan pengajar untuk berkolaborasi secara *Real-time*.

Manfaat Penggunaan TRELLO dalam Pembelajaran Kelompok

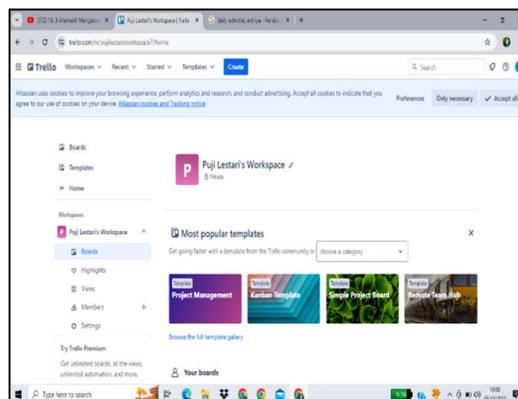
Penggunaan *TRELLO* dalam pembelajaran kelompok memberikan berbagai manfaat, di antaranya:

1. **Meningkatkan Kolaborasi:** Setiap anggota kelompok dapat melihat dan memperbarui status tugas secara langsung, memastikan semua anggota tetap terlibat dalam proyek.
2. **Visualisasi Progres:** *TRELLO* menyediakan tampilan visual dari progres proyek, sehingga baik siswa maupun pengajar dapat memantau perkembangan tugas dengan mudah.
3. **Pengorganisasian yang Mudah:** Pengajar dapat dengan mudah membagi tugas menjadi sub-tugas, menetapkan *deadline*, dan melacak siapa yang bertanggung jawab atas setiap tugas.
4. **Fleksibilitas Waktu dan Tempat:** Siswa dapat mengakses *TRELLO* dari mana saja dan kapan saja,

membuat pembelajaran menjadi lebih fleksibel.

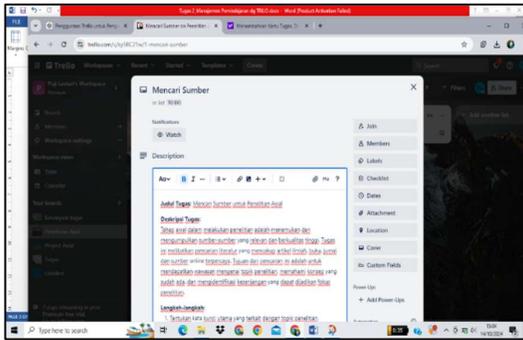
Langkah-langkah Pembelajaran Kelompok Menggunakan TRELLO

1. **Membuat Board Proyek.** Langkah pertama dalam pembelajaran kelompok menggunakan *TRELLO* adalah membuat **Board** untuk setiap proyek atau kelompok. Setiap **Board** akan menjadi ruang digital di mana semua aktivitas kelompok berlangsung.



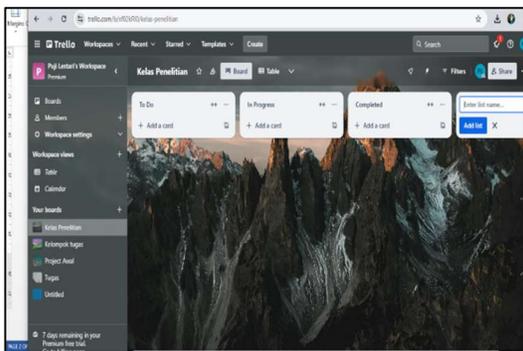
Gambar 1. Board Proyek

2. **Membuat List Tahapan Proyek.** Setelah **Board** dibuat, langkah selanjutnya adalah membuat **list** untuk setiap tahapan proyek. Misalnya, pengajar bisa membuat **list** seperti **To Do (Tugas yang akan dikerjakan)**, **In Progress (Sedang dikerjakan)**, dan **Completed (Selesai)**. Dengan **list** ini, siswa dapat memahami alur pengerjaan proyek dan mengorganisir tugas dengan lebih baik.



Gambar 2. List Tahapan Proyek

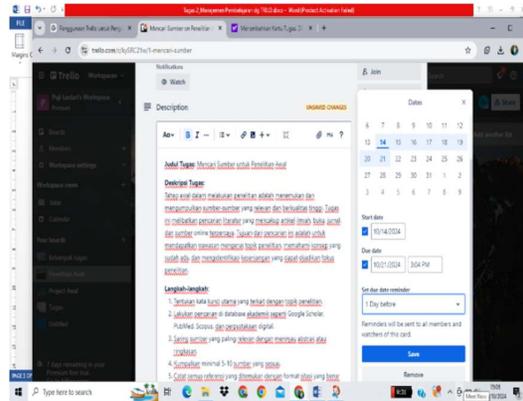
3. **Menambahkan Kartu Tugas.** Di setiap *list*, pengajar atau siswa dapat menambahkan **kartu** untuk mewakili tugas yang lebih spesifik. Setiap kartu bisa diberikan deskripsi tugas, tanggal jatuh tempo, dan *checklist* untuk sub-tugas. Misalnya, kartu tugas untuk "Penelitian Awal" dapat mencakup *checklist* seperti "Mencari Sumber," "Membuat Rangkuman," dan "Menyusun Hipotesis."



Gambar 3. Kartu Tugas

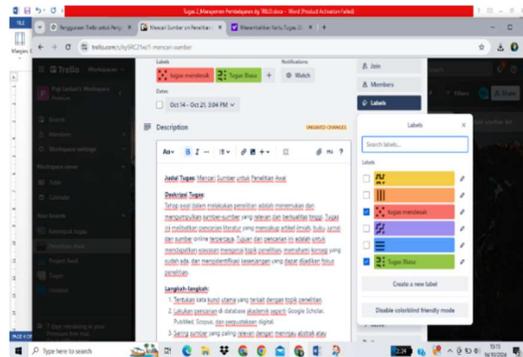
4. **Menetapkan Anggota dan Tanggal Jatuh Tempo.** Pada setiap kartu, pengajar dapat menetapkan anggota kelompok yang bertanggung jawab atas tugas tertentu. Selain itu, menambahkan *deadline* atau tanggal jatuh tempo sangat penting

untuk memastikan tugas dikerjakan tepat waktu. Hal ini juga membantu siswa belajar manajemen waktu dalam proyek yang mereka kerjakan.



Gambar 4. Membuat anggota

5. **Menggunakan Label** untuk **Prioritas.** *TRELLO* juga memungkinkan penggunaan *label* berwarna untuk memberikan penekanan atau prioritas pada tugas-tugas tertentu. *Label* seperti "Penting," "Sedang Diproses," atau "Mendesak" dapat digunakan untuk memandu siswa tentang tugas mana yang harus segera diselesaikan.



Gambar 5. Menggunakan label

6. **Melacak Progres Proyek.** Salah satu keunggulan *TRELLO* adalah kemampuannya untuk **melacak progres** secara visual. Kartu-kartu dapat dipindahkan dari *list* "To Do" ke "In Progress" dan akhirnya ke "Completed" ketika tugas selesai. Ini memberikan kepuasan kepada siswa ketika mereka melihat perkembangan proyek mereka.
7. **Memberikan Feedback** *TRELLO* memungkinkan pengajar untuk memberikan **Feedback langsung** di setiap kartu melalui kolom komentar. Pengajar dapat menambahkan catatan mengenai kualitas pekerjaan, memberikan pujian, atau menyarankan perbaikan. Selain itu, pengajar dapat menambahkan stiker motivasi untuk memberikan apresiasi lebih.

Mengunggah gambar/foto anggota kelompok

Agar *Board* lebih menarik dan lebih jelas anggota kelompoknya, dapat ditambahkan foto anggota kelompok. Berikut adalah tahapan mengunggah gambar/foto anggota kelompok di *TRELLO*:

Tahap 1: Masuk ke Board dan Pilih Kartu

1. Masuk ke *Board* Proyek
Buka *TRELLO* dan pilih *Board* yang sudah dibuat untuk kelompok Anda. *Board* ini adalah tempat semua tugas dan proyek dikelola.
2. Pilih Kartu Tugas

Setelah Anda berada di dalam *Board*, pilih kartu yang ingin Anda tambahkan gambar atau foto anggota kelompok. Misalnya, kartu yang berisi tugas kelompok.

Tahap 2: Menambahkan Lampiran

1. Buka Menu Kartu
Klik pada kartu tugas untuk membukanya. Di dalam kartu, Anda akan melihat menu dengan berbagai opsi untuk menambahkan lampiran, komentar, *checklist*, dll.
2. Klik Tombol "Attachment"
Di bagian kanan kartu, cari opsi "Attachment". Klik tombol tersebut untuk menambahkan gambar atau foto.
3. Pilih Sumber Gambar
Anda akan diberikan pilihan untuk mengunggah gambar dari beberapa sumber seperti:
Komputer (mengunggah gambar yang tersimpan di perangkat Anda).
Google Drive, *Dropbox*, *OneDrive*, atau URL (untuk mengambil gambar dari penyimpanan *online* atau tautan).

Tahap 3: Unggah dan Simpan Gambar

1. Pilih Gambar/Foto dari Komputer
Jika Anda mengunggah gambar dari komputer, pilih *file* gambar/foto anggota kelompok yang ingin diunggah, kemudian klik *Open*.
2. Konfirmasi Unggahan
Setelah memilih gambar, *TRELLO* akan secara otomatis mengunggah *file* tersebut ke dalam kartu. Gambar akan muncul di bagian lampiran kartu.

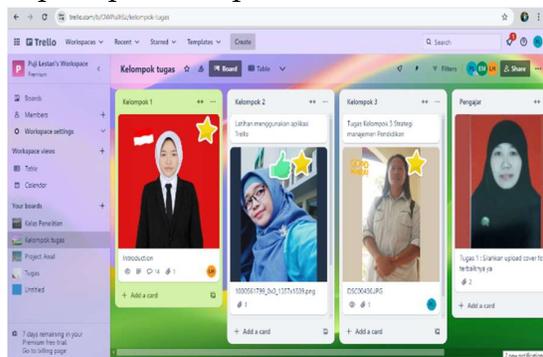
Tahap 4: Tampilkan Gambar sebagai Cover (Opsional)

Jadikan Gambar Sebagai Cover Kartu, Anda juga bisa menjadikan gambar sebagai Cover kartu, yang akan membuat gambar terlihat langsung di tampilan luar Board. Untuk melakukannya, klik pada gambar yang diunggah, lalu pilih opsi "Make Cover".

Tahap 5: Simpan Perubahan

Setelah gambar atau foto anggota kelompok diunggah dan dijadikan Cover (jika diinginkan), tugas Anda selesai.

Kini gambar anggota kelompok akan terlihat pada kartu tugas dan siap diakses oleh semua anggota tim. Seperti pada tampilan berikut :



Gambar 6. Identifikasi anggota kelompok.

PEMBAHASAN
Pendidikan Transformatif di Era Digital

Pendidikan transformatif di era digital menggunakan teknologi untuk mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi dengan materi. (Abubakar *et al.*, 2024; Arifin *et al.*, 2023; Sudirman *et al.*, 2023; Suyadi *et al.*, 2021). Dalam konteks ini, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai penggerak untuk mendorong siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan mandiri. Pendidikan transformatif mengembangkan keterampilan abad ke-21 melalui integrasi alat digital seperti aplikasi pembelajaran dan platform proyek. Pendekatan ini juga memungkinkan pembelajaran yang lebih relevan dan kontekstual, memberikan siswa kesempatan untuk beradaptasi dengan dinamika dunia yang terus berubah dan menyiapkan mereka untuk tantangan masa depan (Zulkarnain *et al.*, 2024).

Tabel 1. Perbandingan Pendidikan Transformatif di Era Digital menggunakan TRELLO, tanpa menggunakan TRELLO:

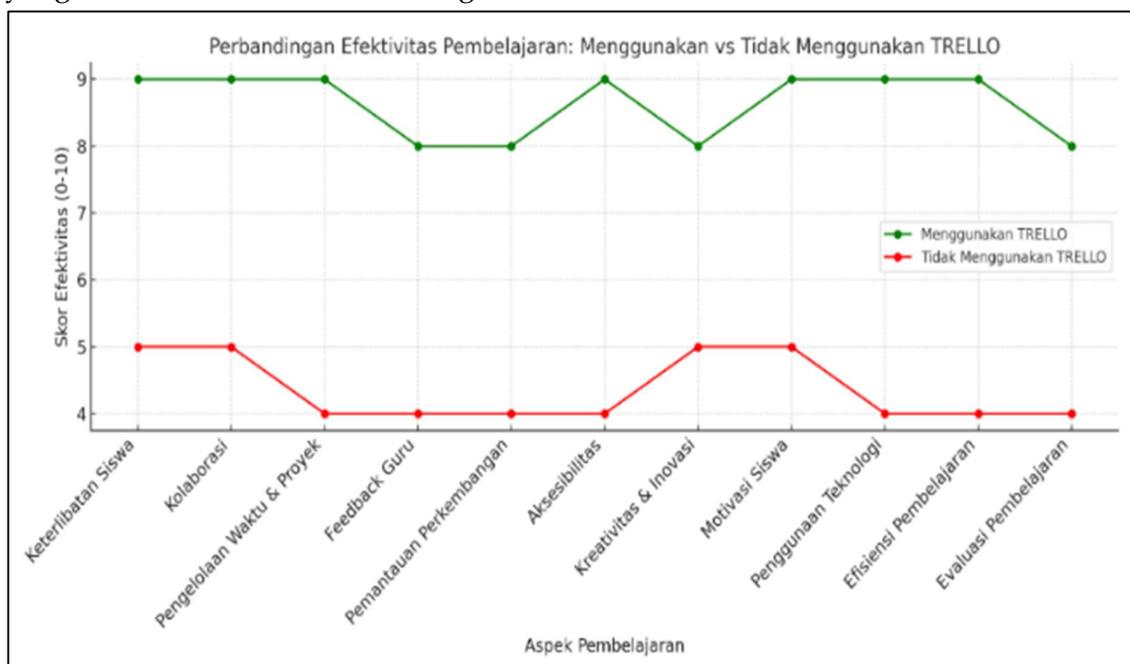
Aspek	Menggunakan TRELLO	Tidak Menggunakan TRELLO
Keterlibatan Siswa	Siswa lebih terlibat karena interaksi yang transparan dan tugas yang terorganisir dengan baik melalui TRELLO.	Siswa kurang terlibat karena tugas sering kali tidak terstruktur dan kurang transparan.

Aspek	Menggunakan <i>TRELLO</i>	Tidak Menggunakan <i>TRELLO</i>
Kolaborasi	Meningkatkan kolaborasi melalui fitur berbagi tugas dan papan kerja bersama di <i>TRELLO</i> .	Kolaborasi cenderung manual, bergantung pada interaksi langsung atau pertemuan fisik.
Pengelolaan Waktu dan Proyek	Pengelolaan tugas dan proyek lebih terstruktur, dengan <i>deadline</i> yang jelas dan alur kerja yang mudah dipantau.	Pengelolaan tugas sering tidak terstruktur, sulit untuk memantau <i>progress</i> siswa.
Feedback Guru	Guru dapat memberikan umpan balik langsung dan <i>Real-time</i> melalui komentar di setiap kartu tugas di <i>TRELLO</i> .	Umpan balik sering kali tertunda dan diberikan secara manual melalui evaluasi tertulis atau verbal.
Pemantauan Perkembangan Siswa	Guru dan siswa dapat memantau perkembangan secara langsung di <i>DashBoard TRELLO</i> (tampilan utama yang memperlihatkan seluruh alur proyek dan progres tugas secara visual), yang memudahkan refleksi dan perbaikan.	Pemantauan lebih sulit dilakukan dan memerlukan waktu lebih lama karena prosesnya tidak otomatis.
Aksesibilitas	Akses dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja selama ada koneksi internet, memudahkan fleksibilitas belajar.	Akses materi dan tugas terbatas pada waktu dan tempat tertentu, tergantung pada interaksi tatap muka.
Kreativitas dan Inovasi Siswa	Meningkatkan kreativitas karena siswa dapat menambahkan ide-ide baru di setiap tugas dan kolaborasi lebih fleksibel.	Kreativitas siswa tidak terlalu terfasilitasi karena kurangnya media interaktif dalam mengerjakan tugas.
Motivasi Siswa	<i>TRELLO</i> meningkatkan motivasi siswa melalui gamifikasi (penerapan elemen permainan, seperti poin atau level, dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi), visualisasi progres, dan organisasi tugas.	Motivasi siswa cenderung lebih rendah karena metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif.
Penggunaan Teknologi	Mendorong penguasaan teknologi dan keterampilan manajemen digital yang relevan dengan era digital.	Kurang mendorong penguasaan keterampilan teknologi karena pembelajaran bersifat lebih tradisional.
Efisiensi Pembelajaran	Lebih efisien karena alur kerja terorganisir dan informasi mudah diakses dalam satu <i>platform</i> .	Kurang efisien karena alur kerja sering terputus, memerlukan lebih banyak

Aspek	Menggunakan <i>TRELLO</i>	Tidak Menggunakan <i>TRELLO</i>
Evaluasi Pembelajaran	Evaluasi lebih cepat dan mudah dilakukan, karena tugas dan proyek dapat dievaluasi secara langsung dalam platform <i>TRELLO</i> .	waktu untuk komunikasi dan koordinasi. Evaluasi lebih lambat dan sering kali tidak terintegrasi, membutuhkan lebih banyak waktu untuk proses koreksi manual.

Penggunaan *TRELLO* dalam pendidikan transformatif di era digital menunjukkan efisiensi yang lebih tinggi, keterlibatan siswa yang lebih aktif, serta pengelolaan pembelajaran yang lebih terstruktur dibandingkan

dengan metode tanpa menggunakan *TRELLO* (Djailani *et al.*, 2023; Kholiluddin, 2024). Data ini juga beririsan dengan kurva statistik sebagaimana berikut ini:



Gambar 7. Kurva statistik

Gambar di atas menunjukkan kurva perbandingan efektivitas pembelajaran antara penggunaan dan tanpa penggunaan *TRELLO*. Grafik ini menunjukkan bahwa pada semua aspek pembelajaran—seperti

keterlibatan siswa, kolaborasi, pengelolaan waktu, hingga evaluasi—penggunaan *TRELLO* secara konsisten memberikan skor efektivitas yang lebih tinggi. Ini mengilustrasikan keunggulan *TRELLO* dalam

mendukung pendidikan transformatif di era digital. Berikut ini tabulasi data statistik yang mendukung:

Tabel 2. Perbandingan siswa antara menggunakan *TRELLO* dan tidak menggunakan

No	Aspek Pembelajaran	Menggunakan <i>TRELLO</i>	Tidak Menggunakan <i>TRELLO</i>	Selisih Skor
1	Keterlibatan Siswa	9	5	4
2	Kolaborasi	9	5	4
3	Pengelolaan Waktu & Proyek	9	4	5
4	<i>Feedback</i> Guru	8	4	4
5	Pemantauan Perkembangan	8	4	4
6	Aksesibilitas	9	4	5
7	Kreativitas & Inovasi	8	5	3
8	Motivasi Siswa	9	5	4
9	Penggunaan Teknologi	9	4	5
10	Efisiensi Pembelajaran	9	4	5
11	Evaluasi Pembelajaran	8	4	4

Berdasarkan tabel di atas bahwa Penggunaan *TRELLO* terbukti unggul dalam seluruh aspek pembelajaran dibandingkan metode konvensional, dengan selisih skor 3-5 poin. Aspek seperti pengelolaan waktu, aksesibilitas, teknologi, dan efisiensi mencatat peningkatan tertinggi, menunjukkan kontribusi signifikan *TRELLO* terhadap efektivitas pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

Penelitian mengenai penggunaan *TRELLO* sebagai alat manajemen pembelajaran di era digital menunjukkan hasil yang beragam. **Fadilah (2021)** dalam penelitiannya menyatakan bahwa *TRELLO* efektif dalam meningkatkan keterlibatan

siswa dan memudahkan kolaborasi. Ia menemukan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih terorganisir dan mampu menyelesaikan tugas tepat waktu melalui penggunaan fitur-fitur yang mendukung kolaborasi dalam *TRELLO*. Hal serupa diungkapkan oleh **Zainuddin (2022)** yang melihat peningkatan produktivitas dalam kelas berbasis proyek. Menurutnya, *TRELLO* membantu memecah tugas besar menjadi langkah-langkah kecil yang mudah dipantau, sehingga siswa dapat lebih efektif dalam menyelesaikan

proyek dengan pengelolaan yang baik (Suhid *et al.*, 2010).

Namun, tidak semua penelitian menyatakan hal yang positif. **Ratnasari (2020)** menemukan bahwa siswa sekolah dasar mengalami kendala signifikan dalam menggunakan *TRELLO*, terutama karena keterbatasan akses teknologi dan kurangnya pemahaman. Keterlibatan orang tua dalam membantu penggunaan aplikasi ini juga menjadi tantangan. Di tingkat yang lebih tinggi, **Aisyah (2023)** menyatakan bahwa mahasiswa di perguruan tinggi non-teknologi merasa terbebani dengan kompleksitas aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa *TRELLO* mungkin kurang cocok bagi mahasiswa yang belum terbiasa dengan teknologi digital (aisyah, 2013).

Di sisi lain, penelitian oleh **Suwandi (2021)** memperlihatkan bahwa *TRELLO* memberikan fleksibilitas yang tinggi dalam pembelajaran jarak jauh, memungkinkan guru dan siswa untuk

terus berkolaborasi tanpa harus bertemu secara fisik. Namun, ia juga mencatat bahwa efektivitas *TRELLO* sangat bergantung pada akses teknologi yang memadai dan pelatihan yang cukup dalam penggunaannya (Suwandi, 2021).

Secara keseluruhan, literatur yang mendukung penggunaan *TRELLO* menekankan manfaat dalam meningkatkan kolaborasi, pengelolaan tugas, dan efektivitas pembelajaran. Sebaliknya, penelitian yang tidak mendukung lebih banyak berkaitan dengan kendala akses teknologi dan kesulitan adaptasi bagi kelompok yang kurang familiar dengan teknologi (Suyatno *et al.*, 2022).

Optimalisasi Perubahan *Mindset* Siswa Menggunakan *TRELLO* dalam Materi Ismuba

Berikut adalah tabel Optimalisasi Perubahan *Mindset* Siswa Menggunakan *TRELLO* dalam Materi Ismuba:

Tabel. 2 Optimalisasi *mindset* setelah dan sesudah

Aspek	Sebelum Menggunakan <i>TRELLO</i>	Setelah Menggunakan <i>TRELLO</i>
Keterlibatan Siswa	Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, dengan keterlibatan yang rendah.	Siswa lebih aktif dan terlibat karena tugas dan kegiatan terstruktur dengan jelas.
Kolaborasi dan Kerja Tim	Siswa sulit berkolaborasi karena kurangnya koordinasi dalam kelompok.	Meningkatkan kolaborasi antar siswa dengan pembagian tugas yang jelas di <i>TRELLO</i> .
Manajemen Waktu dan Tanggung Jawab	Siswa sering terlambat menyelesaikan tugas dan kesulitan mengelola waktu.	Siswa lebih disiplin dan bertanggung jawab karena jadwal dan <i>deadline</i> terpantau di <i>TRELLO</i> .

Aspek	Sebelum Menggunakan <i>TRELLO</i>	Setelah Menggunakan <i>TRELLO</i>
Pemahaman Materi Ismuba	Pemahaman siswa terhadap materi Ismuba terbatas pada ceramah atau diskusi kelas.	Pemahaman materi lebih mendalam karena tugas dipecah menjadi aktivitas kecil yang terukur.
Motivasi Belajar	Motivasi belajar rendah, dengan beberapa siswa yang merasa jenuh.	Motivasi belajar meningkat melalui visualisasi progres di <i>TRELLO</i> dan tugas yang lebih menarik.
Umpan Balik Guru	Umpan balik sering terlambat dan kurang spesifik terhadap tugas siswa.	Umpan balik lebih cepat dan spesifik melalui komentar langsung pada tugas di <i>TRELLO</i> .
Fleksibilitas Pembelajaran	Pembelajaran terbatas pada interaksi tatap muka di kelas.	Pembelajaran lebih fleksibel, dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja melalui akses <i>online TRELLO</i> .
Kreativitas dan Inovasi Siswa	Kreativitas siswa kurang terstimulasi dengan metode konvensional.	Siswa lebih kreatif dalam merancang tugas dan menyusun ide melalui <i>platform</i> digital <i>TRELLO</i> .
Pengembangan Mindset Siswa	<i>Mindset</i> siswa cenderung statis, kurang peka terhadap perkembangan teknologi.	Terjadi perubahan <i>mindset</i> ke arah lebih adaptif, kritis, dan terbuka terhadap teknologi dalam pembelajaran.
Kemandirian Belajar	Siswa bergantung pada instruksi guru dalam menyelesaikan tugas.	Siswa lebih mandiri dalam mengelola tugas dan belajar secara mandiri melalui <i>platform TRELLO</i> .

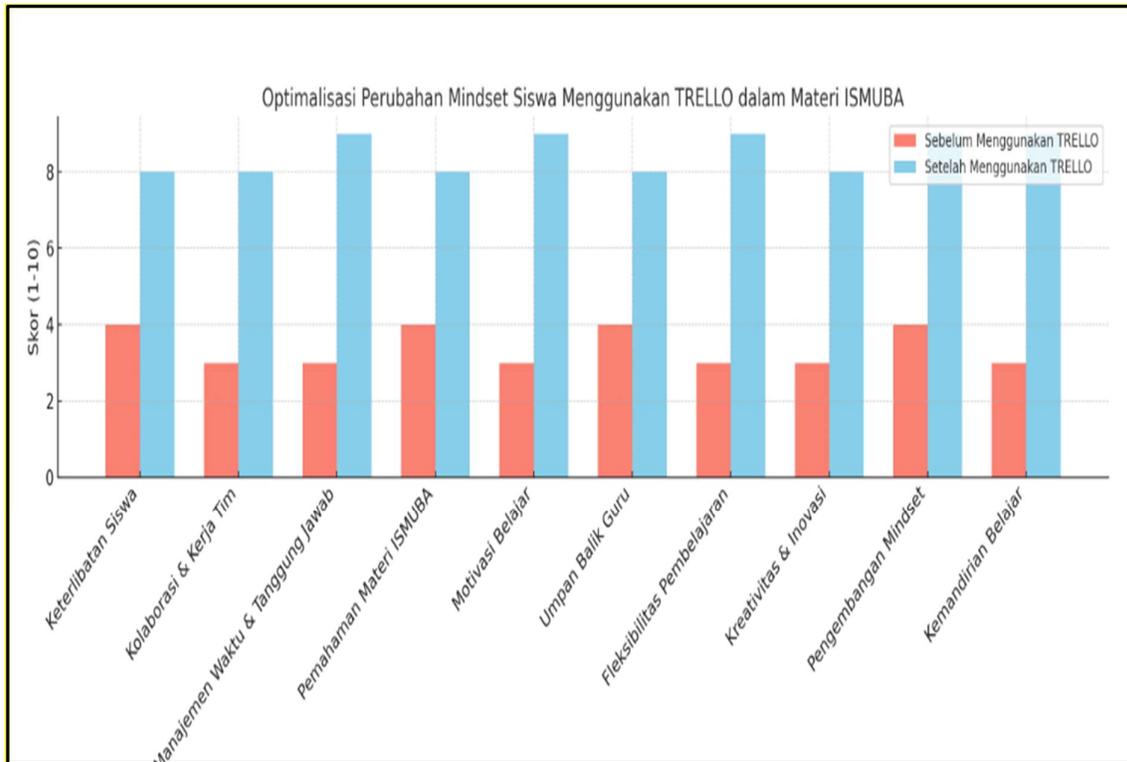
TABEL ini menunjukkan bahwa penggunaan *TRELLO* dalam materi ISMUBA mampu mengoptimalkan perubahan *mindset* siswa, terutama dalam aspek kemandirian belajar, pengelolaan waktu, kolaborasi, dan peningkatan motivasi belajar (Rosmilawati *et al.*, 2023; Zulkarnain *et al.*, 2024). Berdasarkan tabulasi 2 di atas, bahwa terdapat penelitian atau literatur pembelajaran berbasis proyek. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan *TRELLO* membantu siswa dalam mengelola tugas-tugas mereka dengan lebih efektif, meningkatkan

yang mendukung dan ada juga yang tidak mendukung. Beberapa penelitian pro dan kontra terkait penggunaan *TRELLO* sebagai optimalisasi perubahan *mindset* siswa di sekolah. Sebagaimana yang dilakukan oleh Penelitian oleh Zainuddin (2022) mendukung penggunaan *TRELLO* dalam

kolaborasi, serta mempercepat penyelesaian proyek (Zainuddin, 2022). Siswa merasa lebih terorganisir karena *TRELLO* memecah proyek menjadi tugas-tugas kecil yang terstruktur, dan

mereka bisa memantau progres secara *Real-time*. Hal ini berdampak positif pada motivasi belajar dan keterlibatan

siswa dalam pembelajaran (M. Abdul Rojak, 2018). Berikut ini data statistik berupa diagram batang:



Gambar 7. Diagram

Diagram batang ini menggambarkan peningkatan skor pada aspek-aspek *mindset* siswa sebelum dan setelah menggunakan *TRELLO* dalam pembelajaran ISMUBA. Peningkatan signifikan terlihat pada

kemandirian belajar, manajemen waktu, motivasi, dan pengembangan *mindset*, menguatkan bahwa *TRELLO* efektif mengoptimalkan transformasi *mindset* siswa di era digital. Berikut ini tabulasi data skor optimalisasi *mindset* siswa

Tabel 4. Skor Statistik Optimalisasi *Mindset* Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan *TRELLO*

No.	Aspek	Skor Sebelum	Skor Sesudah	Keterangan Perubahan
1	Keterlibatan Siswa	4	8	Meningkat signifikan
2	Kolaborasi dan Kerja Tim	3	8	Meningkat tajam
3	Manajemen Waktu dan Tanggung Jawab	3	9	Meningkat sangat baik
4	Pemahaman Materi Ismuba	4	8	Lebih mendalam
5	Motivasi Belajar	3	9	Sangat meningkat
6	Umpan Balik Guru	4	8	Meningkat responsif
7	Fleksibilitas Pembelajaran	3	9	Jauh lebih fleksibel
8	Kreativitas dan Inovasi Siswa	3	8	Meningkat tajam
9	Pengembangan <i>Mindset</i> Siswa	4	9	Perubahan <i>mindset</i> positif
10	Kemandirian Belajar	3	9	Kemandirian meningkat pesat

Berdasarkan tabulasi data di atas bahwa data statistik menunjukkan rata-rata skor meningkat dari 3.4 (rendah) menjadi 8.5 (tinggi) setelah penggunaan *TRELLO*. Seluruh aspek mengalami peningkatan ≥ 4 poin, membuktikan efektivitas signifikan *TRELLO* dalam mengubah pola pikir siswa menjadi lebih kolaboratif, mandiri, dan adaptif terhadap pembelajaran abad ke-21.

Mendukung penggunaan *TRELLO*, Penelitian juga oleh Suwandi (2021) menunjukkan bahwa *TRELLO* mampu memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran jarak jauh. Guru dan siswa dapat tetap berkomunikasi dan berkolaborasi meski tidak bertemu secara langsung, yang sangat relevan di era digital dan selama masa pandemi. Dengan *TRELLO*, siswa bisa mengakses tugas, mengikuti tenggat, dan mendapat umpan balik *Real-time*, yang meningkatkan efisiensi belajar. (Suwandi, 2021). Tidak Mendukung:

Sebaliknya, penelitian oleh Ratnasari (2020) menemukan bahwa *TRELLO* tidak sepenuhnya efektif di kalangan siswa sekolah dasar. Siswa mengalami kesulitan memahami fitur-fitur kompleks yang melebihi kemampuan mereka, dan banyak yang tidak memiliki akses teknologi yang memadai. Keterlibatan orang tua juga tidak selalu membantu karena mereka sendiri kurang memahami aplikasi ini. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *TRELLO* kurang sesuai untuk siswa yang belum memiliki keterampilan teknologi yang cukup. Literatur ini mencerminkan bahwa efektivitas *TRELLO* sangat dipengaruhi oleh faktor usia, tingkat pendidikan, dan akses teknologi yang tersedia bagi siswa (Ratnasari, 2020).

Optimalisasi perubahan *mindset* siswa melalui penggunaan *TRELLO* dalam materi Ismuba di SD Muhammadiyah Sapen bertujuan untuk

meningkatkan keterlibatan dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan *TRELLO*, siswa dapat mengatur tugas, berkolaborasi dalam proyek, dan memantau kemajuan belajar mereka secara lebih terstruktur (Mulianingsih *et al.*, 2020). Pendekatan ini tidak hanya memperkenalkan siswa pada alat digital yang relevan dengan era saat ini, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan organisasi, komunikasi, dan tanggung jawab (Banko-Bal & Guler-Yildiz, 2021; Evianah, 2023; Muryanti *et al.*, 2024; Printina *et al.*, 2023). Melalui penerapan *TRELLO*, diharapkan siswa dapat beradaptasi dengan pola belajar yang lebih aktif dan mandiri, serta menginternalisasi nilai-nilai Islam dan Muhammadiyah dalam setiap aktivitas pembelajaran mereka (Arifin *et al.*, 2023).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *TRELLO* dalam pembelajaran Ismuba terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa di kelas serta mendorong perubahan *mindset* menuju pembelajaran yang lebih kolaboratif dan mandiri. *TRELLO* sebagai alat manajemen proyek digital memberikan kemudahan dalam mengorganisasi tugas, memantau perkembangan belajar, dan memperkuat komunikasi antara guru dan siswa. Penerapan ini menunjukkan bahwa siswa lebih

termotivasi untuk menyelesaikan tugas tepat waktu dan memiliki pemahaman yang lebih jelas terhadap alur pembelajaran yang diterapkan.

Dampak positif dari integrasi *TRELLO* dalam pembelajaran Ismuba tidak hanya dirasakan oleh siswa, tetapi juga oleh guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih sistematis dan transparan. Selain meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar, penggunaan teknologi ini turut mendukung terwujudnya pendidikan transformatif yang relevan dengan tuntutan era digital. Penggunaan *platform* digital seperti *TRELLO* juga memperkuat budaya belajar berbasis proyek yang sejalan dengan penguatan kompetensi abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas dalam konteks pendidikan Islam.

Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam hal cakupan konteks dan variasi implementasi teknologi di sekolah dasar Islam. Keterbatasan perangkat digital, kesiapan sumber daya manusia, dan hambatan teknis menjadi tantangan yang perlu diperhatikan lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih dalam faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran Ismuba, serta mengembangkan strategi implementasi yang adaptif dan berkelanjutan guna mengatasi berbagai hambatan tersebut di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, A. A., Al-Mamary, Y. H., Preet Singh, H., Singh, A., Alam, F., & Agrawal, V. (2024). Exploring factors influencing sustainable human capital development: Insights from Saudi Arabia. *Heliyon*, 10(16), e35676. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e35676>
- Aflisia, N., Ahmad E.Q, N., & Suhartini, A. (2021). The Urgency of Theological Foundations in Islamic Education in the Industry Era 4.0 towards the Society Era 5.0. *International Journal of Education Research and Development*, 1(1), 60–77. <https://doi.org/10.52760/ijerd.v1i1.4>
- Amuda, Y. J. (2021). Enhancing national progress and sustainable economic development among Al-Majiri children in Northern Nigeria. *Heliyon*, 7(9), e08066. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08066>
- Arifin, B., Handayani, E. S., Yunaspi, D., Erda, R., & Dhaniswara, E. (2023). Transformasi Bahan Ajar Pendidikan Dasar ke Arah Digital: Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Sekolah Dasar di Era Teknologi Cybernetics. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 1–10.
- Banko-Bal, C., & Guler-Yildiz, T. (2021). An investigation of early childhood education teachers' attitudes, behaviors, and views regarding the rights of the child. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00083-9>
- Bolton, D., & Bolton, D. (n.d.). *A free gift from www.language-learning-tips.com , for learners everywhere ... Visit www.language-learning-tips.com now to get other great language-learning materials , some of them free ! The Secrets of Successful Language Learning by.*
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: a systematic evidence map. In *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 17, Issue 1). Springer. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8>
- Bustam, B. M., & Astari, R. (2018). Meaning Differences Between Two Quran Translations in Activism Era in Indonesia (Ideology in Translation Analysis). *Analisa: Journal of Social Science and Religion*, 3(1), 131–147. <https://doi.org/10.18784/analisa.v3i1.602>
- Crupi, A., Del Sarto, N., Di Minin, A., Gregori, G. L., Lepore, D., Marinelli, L., & Spigarelli, F. (2020). The digital transformation of SMEs – a new knowledge broker called the digital innovation hub. *Journal of Knowledge Management*, 24(6), 1263–1288. <https://doi.org/10.1108/JKM-11-2019-0623>
- Dhaisani Sutra, S., & Rahmania, F. A. (2022). Peran Ikhlas sebagai Salah Satu Faktor Pendukung Kesehatan Mental. *Jurnal Psikologi Islam*, 9(1), 2549–9297. <https://doi.org/10.47399/jpi.v9i1.127>
- Diana, R. R., Chirzin, M., Bashori, K., Suud, F. M., & Khairunnisa, N. Z. (2021). Parental engagement on children character education: The influences of

- positive parenting and agreeableness mediated by religiosity. *Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 428–444. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i2.39477>
- Djailani, P., Ali, F., & Rahmat, A. (2023). Pelatihan Kepemimpinan Karang Taruna dan Kepeloporan melalui Strategi Pengembangan Model Transformative Learning di Gorontalo. *Dikmas: Jurnal Pendidikan*
- Doaee, M., Ghomeishi, M., & Sotoudeh, H. (2024). Architectural Strategies for Fostering Creativity and Enhancing Education for Children with Autism. *Ain Shams Engineering Journal, February*, 103055. <https://doi.org/10.1016/j.asej.2024.103055>
- Esmailzadeh, H., Mafimoradi, S., Gholami, M., Mansourzadeh, M. J., & Rajabi, F. (2024). E-participation in policy-making for health: a scoping review protocol. *BMJ Open*, 14(9), e080538. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2023-080538>
- Evianah, N. (2023). Transformatif Pembelajaran Berbasis Literasi Dan Numerasi Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Mojokerto. *Zahra: Research And Thought Elementary School Of Islam Journal*, 3(2), 71–80.
- Febriani, S. R., Widayanti, R., Amrulloh, M. A., & Mufidah, N. (2020). Arabic Learning for Elementary School during COVID-19 Emergency in Indonesia. *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 14(1), 67. <https://doi.org/10.19105/ojbs.v14i1.3194>
- Guerrero, A. L., & Camargo-Abello, M. (2023). Teachers' agency in the implementation of an early childhood education policy program in schools in Bogotá, Colombia. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s40723-023-00104-9>
- Iswanto. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Lagu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas I SD Muhammadiyah Kadisoka*. Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
- Jailani, M., Bustam, B. M. R., & Widodo, H. (2021). The Use of Neuroscience in the Design of Arabic Learning Material Development: Its Implications for Arabic Language Education. *Islam in World ...*, 1(2), 65–80.
- Jailani, M., Suyadi, & Bustam, B. M. R. (2021). The First HISPISI ' s International Conference on Humanities , Education , Law , and Social Sciences “ New Findings during Pandemic in Social Science , Humanities , Education and Law .” In P. J. A. Banks, P. I. Davies, P. Y. H. Chen, P. Z. Baidhaway, A. P. B. Tarman, & Associate Professor Dr. Zulhamri Abdullah (Eds.), *Neuroscience Based Islamic Learning a Critique of the Holistic Education Crisis in Pamekasan Madura* (pp. 123–134). Universitas Negeri Jakarta.
- Javani, A., Jamali, A., & Ghoorchian, N. G. (2023). Factors Affecting the Good Governance in Teaching Hospitals: A Narrative review. *Medical Journal of the Islamic Republic of Iran*, 37(1), 1–6. <https://doi.org/10.47176/mjiri.37.94>
- Johnstone, B., Cohen, D., & Dennison, A. (2021). The integration of sensations and mental experiences into a unified experience: A neuropsychological model for the “sense of self.” *Neuropsychologia*, 159(June). <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2021.107939>
- Kholiluddin, M. K. M. (2024). INTEGRASI NILAI-NILAI KEISLAMAN DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM TRANSFORMATIF: Learning

- Management, Islamic Values, Transformative Islamic *Ta'dib. Jurnal Pembaharuan*
- Lestari, A. Y., Jubba, H., Ismijati Jenie, S., Iribaram, S., & Adawiah, R. (2022). Young Muslims' responses to conception through in-vitro fertilization. *Cogent Social Sciences*, 8(1), 8. <https://doi.org/10.1080/23311886.2022.2076323>
- Li, W. (2022). Envisioning the Role of Educators' Technological Pedagogical and Content Knowledge and Self-Regulated Learning in an English as a Foreign Language Context. *Frontiers in Psychology*, 13, 943072. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.943072>
- M. Abdul Rojak. (2018). Psikologi Prophetik dalam Perspektif Hamdani Bakran Adz-dzakiey. In *UIN Sunan Kalijaga* (Vol. 1, Issue 1). UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Mandala, I., Witro, D., & Juraidi, J. (2024). Transformasi Moderasi Beragama Berbasis Digital 2024: Sebagai Bentuk Upaya Memfilter Konten Radikalisme dan Ekstremisme di Era Disrupsi. *Jurnal Bimas Islam*, 17(1), 127-160. <https://doi.org/10.37302/jbi.v17i1.1242>
- Matli, W., & Phurutsi, M. (2023). Students' concerns about Online Remote Learning during COVID-19 Pandemic in the 4IR digital society. *Procedia Computer Science*, 219, 971-976. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.01.374>
- Mogoane, M. L., Nel, M., & Dreyer, Y. (2023). Pentecostal preaching and Christology : An empirical study. *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*, 1(2), 1-7.
- Mubaraq, Z., Arifin, S., Abdullah, I., Jubba, H., & Indiyanto, A. (2022). Return of the Lost Son: Disengagement and social reintegration of former terrorists in Indonesia. *Cogent Social Sciences*, 8(1). <https://doi.org/10.1080/23311886.2022.2135235>
- Mulianingsih, F., Anwar, K., Shintasiwi, F. A., & Rahma, A. J. (2020). ARTIFICIAL INTELLEGENCE DENGAN PEMBENTUKAN NILAI DAN KARAKTER DI BIDANG PENDIDIKAN. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 4(2), 148-154. <https://doi.org/10.21043/JI.V4I2.8625>
- Muryanti, Widayati, M., & Sudiyana, B. (2024). Nilai Edukatif-Transformatif dalam Novel Epos Madame Kalinyamat Karya Zhaenal Fanani. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 9(1), 62-78. <https://doi.org/10.23917/cls.v9i1.4774>
- Nahdi, D. S., Rasyid, A., & Cahyaningsih, U. (2020). Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 76-81. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i2.234>
- Novia, N., Permanasari, A., Riandi, R., & Kaniawati, I. (2020). Tren penelitian educational game untuk peningkatan kreativitas: Sebuah sistematic review dari literatur. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2), 217-226. <https://doi.org/10.21831/jipi.v6i2.38419>
- Pachler, N. (2002). Teaching Modern Foreign Languages at Advanced Level. In *Teaching Modern Foreign Languages at Advanced Level*. <https://doi.org/10.4324/9780203458013>

Wawasan:

Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta

pISSN 2548-9232; eISSN 2775-3573

Volume 6 Nomor 1 Tahun 2025

- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Peterson, S. J., & Spiker, B. K. (2005). Establishing the positive contributory value of older workers: A positive psychology perspective. *Organizational Dynamics*, 34(2), 153-167. <https://doi.org/10.1016/j.orgdyn.2005.03.002>
- Printina, B. I., Haryono, A., & Raharjo, Y. K. (2023). Pembelajaran Sejarah Yang Transformatif Di Era Digital. *Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1). <https://doi.org/10.24071/aa.v6i1.5334>
- Ritonga, M., Widodo, H., Munirah, & Nurdianto, T. (2021). Arabic language learning reconstruction as a response to strengthen AI-Islam studies at higher education. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1), 355-363. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.20747>
- Rosmilawati, I., Fikri, M., Mutaqin, T., Sultan, U., Tirtayasa, A., & Pendidikan, I. (2023). Penguatan Kompetensi Tutor Pkbm Dalam Mengembangkan Strategi Pengajaran Berbasis Transformative Learning. ... *Nasional Pendidikan Non ...*, 1, 636-645 (Page 9).
- Saibah, & Suyadi. (2020). Constructivism Of Neurosains-Based in Building The Qur'ani Character Of SMP Muhammadiyah 1 Sleman Students. *Edukasi*, 8(1), 85-95.
- Salajegheh, M., Gandomkar, R., & Mohammadi, E. (2022). Faculty Development in the COVID-19 Era: A Rapid Systematic Review. *Medical Journal of the Islamic Republic of Iran*, 36(1), 86. <https://doi.org/10.47176/mjiri.36.86>
- Sheerah, H. A., AlSalamah, S., AlSalamah, S. A., Lu, C. T., Arafa, A., Zaatari, E., Alhomod, A., Pujari, S., & Labrique, A. (2024). The Rise of Virtual Health Care: Transforming the Health Care Landscape in the Kingdom of Saudi Arabia: A Review Article. *Telemedicine and E-Health*. <https://doi.org/10.1089/tmj.2024.0114>
- Soeratin, H. (2023). Kepemimpinan Transformasional dan Kolaboratif: Solusi Efektif dalam Penanganan Korupsi di Era Digitalisasi 5.0 Dengan Pemanfaatan Media Sosial. *Al Iman: Jurnal Keislaman Dan*
- Studi, P., Ilmu, M., Ushuluddin, T. F., Islam, P., Sunan, U. I. N., & Yogyakarta, K. (2021). *Bunga rampai publikasi 2017-2021*.
- Sudirman, A., Fifardin, F., & Berkanis, M. I. (2023). The Transformative Roles of Cooperative Learning in Promoting EFL Students' Writing Competence. *Edu-Ling: Journal of English Education and Linguistics*, 6(2), 137-144. <https://doi.org/10.32663/edu-ling.v6i2.3601>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *Bandung: Alfabeta* (1st ed., Issue 2002). Alfabeta.
- Suhid, A. B. T. E., Warren, R., McKEACHiE, WilbertJ., Pendidikan, D., Razak, P., Pelajaran, O., Talib, L. R., Pelajaran, A., Kabinet, J., Jawatankuasa, L., Pendidikan, S., Melayu, T., Pendidikan, K. K., Kabinet, L. J., Feiman-nemser, S., Othman, H., Salleh, B. M. B. M., Dawilah, S. M., Sulaiman, A., ... 2006-

Wawasan:

Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta

pISSN 2548-9232; eISSN 2775-3573

Volume 6 Nomor 1 Tahun 2025

- 2010, P. I. P. P. (2010). Malaysian Teacher Quality for Human Capital Development. *Australian Journal of Teacher Education*.
- Suyadi, Nuryana, Z., & Asmorojati, A. W. (2021). The insertion of anti-corruption education into Islamic education learning based on neuroscience. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(4), 1417–1425. <https://doi.org/10.11591/IJERE.V10I4.21881>
- Suyatno, S., Wantini, W., Sukiman, S., & Rachmawati, Y. (2022). Progressive Islamic Education: Bridging the Gap of Islam, Indonesianness, and Modernity. *Qualitative Report*, 27(1), 226–242. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2022.4782>
- Thohir, M., Ma'arif, S., Junaedi, Huda, H., & Ahmadi. (2021). From disruption to mobilization: Ire teachers' perspectives on independent learning policy. *Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 359–373. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i2.39540>
- Toh, S. Y., Ng, S. A., & Phoon, S. T. (2023). Accentuating technology acceptance among academicians: A conservation of resource perspective in the Malaysian context. *Education and Information Technologies*, 28(3), 2529–2545. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11288-x>
- Trimboli, C., Parsons, L., Fleay, C., Parsons, D., & Buchanan, A. (2021). A systematic review and meta-analysis of psychosocial interventions for 6–12-year-old children who have been forcibly displaced. *SSM - Mental Health*, 1(August), 100028. <https://doi.org/10.1016/j.ssmmh.2021.100028>
- Wan Daud, W. A. A., Ghani, M. T. A., Rahman, A. A., Bin Mohamad Yusof, M. A., & Amiruddin, A. Z. (2021). ARabic-Kafa: Design and development of educational material for Arabic vocabulary with augmented reality technology. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(4), 1760–1772. <https://doi.org/10.52462/jlls.128>
- Wang, F. L., Zhang, R., Zou, D., Au, O. T. S., Xie, H., & Wong, L. P. (2021). A review of vocabulary learning applications: From the aspects of cognitive approaches, multimedia input, learning materials, and game elements. *Knowledge Management and E-Learning*, 13(3), 250–272. <https://doi.org/10.34105/j.kmel.2021.13.014>
- Wibowo, P. S. (2021). Menyikapi Aktivitas Berjamaah Di Masjid Selama Pandemi Covid-19 : Analisis Respon Masyarakat Dalam Perspektif Teologis. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 19(1), 1–20. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v19i1.4336>
- Widodo, H. (2019). The Role of School Culture in Holistic Education Development in Muhammadiyah Elementary School Sleman Yogyakarta. *Dinamika Ilmu*, 19(2), 265–285. <https://doi.org/10.21093/di.v19i2.1742>
- Zulkarnain, Z., Miroso Raharjo, K., Dawatul Choiro, U., & Fahrur Rozi, M. (2024). Transformative Learning Informal Education Symbols and Meanings of Traditional Marriage Traditions of The Malay Community of The Riau Islands to The Younger Generation (Ethnographic Study on Penyengat Island, Tanjung Pinang City). *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 12(1), 196–218. <https://doi.org/10.24036/kolokium.v12i1.850>