

## Pengaruh Keterampilan Esensial Guru Pemula di SMK pada Era Digital

Syamsul Munawar<sup>1</sup>, Diki Purbasari<sup>1\*</sup>, Reza Gunawan<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Vokasional Teknik Mesin, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,  
Jl Ciwaru Raya No. 25, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42117 Indonesia  
Corisponding Author: 2284200035@untirta.ac.id\*

### Article History

Submitted: June, 2022

Accepted: November, 2022

Published: November, 2022

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh teknologi terhadap kemampuan esensial yang dimiliki oleh seorang guru pemula di SMK pada era digital. Metode penelitian yang digunakan yaitu studi literatur yaitu penulis berusaha untuk menggali studi literatur tambahan yang ada untuk mendukung kepentingan penulis dengan menggunakan berbagai media informasi yang ada untuk mencari dan menemukan literatur-literatur yang berkaitan dan relevan dengan pokok pembahasan yang dikaji. Hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya perubahan yaitu bahwa penerapan teknologi pendidikan di era digital membawa dampak yang besar terhadap peran guru di masa kini. Dampak yang dirasakan ditandai dengan terjadinya perubahan keterampilan guru pemula di SMK pada masa teknologi digital dimulai dari perubahan peran sebagai pemimpin belajar dalam kelas, memfasilitasi, moderating, memotivasi dalam semangat belajar, evaluator, tutor, inovator, dan sebagainya. Dengan demikian, era digital memberi dampak positif terhadap perubahan keterampilan esensial guru pemula di SMK.

**Kata Kunci:** Keterampilan Esensial, Guru Pemula, SMK, Era Digital.

### Abstract

*This study aims to look at the effect of technology on the essential skills possessed by a novice teacher at Vocational Schools in the digital era. The research method used is literature study, in which the author tries to explore additional existing literature studies to support the author's interests by using various existing information media to search for and find literature that is related and relevant to the subject under study. The results of this study indicate that there has been a change, namely that the application of educational technology in the digital era has had a major impact on the role of the teacher today. The impact felt was marked by changes in the skills of novice teachers in VHSs during the digital technology era starting from changing roles as learning leaders in class, facilitating, moderating, motivating in the spirit of learning, evaluators, tutors, innovators, and so on. Thus, the digital era has a positive impact on changes in the essential skills of novice teachers in VHSs.*

**Keywords:** Essential Skills, Beginner Teachers, SMK, Digital Age.

## PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan berkembang dari waktu ke waktu. Perkembangan ilmu mendukung terciptanya teknologi baru yang menandai kemajuan zaman. Teknologi yang berkembang selama ini telah beralih ke fase digital (Lestari, 2018). Seiring dengan perkembangan teknologi global, telah mempengaruhi semua aspek kehidupan termasuk bisnis, politik, budaya, seni dan bahkan Pendidikan (Jamun, 2018). Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari dampaknya termasuk dalam dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan terus menerus menyesuaikan perkembangan teknologi dengan upaya peningkatan mutu pendidikan, terutama menyesuaikan penggunaannya dengan dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran (Budiman, 2017). Pada era saat ini dimana kemajuan teknologi yang semakin pesat, komunikasi sebagai media pendidikan berlangsung melalui media seperti *hand phone*, komputer, internet, email dan lain sebagainya. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak melahirkan inovasi-inovasi baru untuk menunjang pembelajaran. Salah satunya adalah bertambahnya variasi lingkungan belajar berkat pesatnya perkembangan teknologi (Megahantara, 2017).

Interaksi antara peserta didik dan guru terjadi tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka secara langsung, tetapi juga dilakukan melalui dengan menggunakan media berbasis teknologi tersebut. Guru dapat berinteraksi langsung dengan peserta didik dengan memberikan pelayanan secara daring dengan peserta didik. begitu pula dengan peserta didik dapat memperoleh berbagai informasi dalam

lingkup yang luas dari berbagai sumber di internet. Untuk itu kemajuan teknologi dapat mempengaruhi keterampilan kemampuan esensial guru pemula di SMK.

Keterampilan esensial yang di sebut dengan keterampilan kunci, keterampilan inti (*center ability*), keterampilan generik, dan keterampilan dasar bisa spesifik untuk pekerjaan dan relevan secara sosial. Keterampilan esensial dapat berhubungan dengan pekerjaan secara spesifik, ada korelevanan dengan aspek sosial. Keterampilan esensial seperti keterampilan: komunikasi, kerja tim, pemecahan masalah, inisiatif dan usaha (*drive and undertaking*), perencanaan serta pengorganisasian, manajemen diri, keterampilan, dan keterampilan teknologi. Adapun hal yang berkaitan dengan personal meliputi: loyalitas, dedikasi, kejujuran, integritas, antusiasme, kredibilitas, sikap seimbang terhadap pekerjaan dan kehidupan, motivasi, kemampuan mengatasi tekanan, dan kemampuan adaptasi (Maknun *et al.*, 2012).

Jenis keterampilan esensial yang utama yaitu keterampilan berpikir (menyelesaikan suatu permasalahan dan memecahkannya), strategi dalam pembelajaran (membuat peserta didik mengingat sesuatu), dan kemampuan metakognitif (mengontrol dan mengevaluasi kedua teknik sebelumnya). Dalam hal ini terdapat 3 (tiga) komponen keterampilan esensial diantara ketiganya yang paling umum adalah prosedur, prinsip, serta mengingat atau memori. Prosedur yakni suatu langkah-langkah yang dipakai untuk melakukan sebuah keterampilan. Prinsipnya berhubungan dengan suatu kemampuan dalam memahami dan menerapkan sebuah konsep tertentu yang dapat menentukan kapan dan bagaimana prosedur atau langkah-langkah pendekatan dilakukan. Me-

mori dalam hal ini dapat mengingat urutan langkah-langkah. (Maknun et al., 2012).

Implementasi dari sebuah perkembangan teknologi pendidikan membawa perubahan terhadap peranan guru pemula di SMK di era digital. Guru pemula di SMK di era digital harus memiliki kemampuan mulai dari peran sebagai pemimpin belajar dalam kelas, memfasilitasi, moderator, memotivasi dalam semangat belajar, evaluator, tutor, inovator, dan sebagainya. Oleh karena itu, penulisan artikel ini bertujuan untuk melihat seberapa berpengaruhnya teknologi terhadap kemampuan esensial yang dimiliki oleh seorang guru khususnya keterampilan esensial guru pemula di smk pada era digital.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka atau studi literatur. Studi literatur adalah suatu kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data kepustakaan, membaca dan mencatat, serta mengelola bahan penelitian. Penelitian ini berusaha untuk menggali studi literatur tambahan untuk mendukung kepentingan penulis. Pengumpulan data literatur dilakukan dengan cara mencari di internet berupa buku, jurnal, artikel, serta gambar, video, dan media lain yang berkaitan dengan estetika perencanaan ruang perpustakaan yang mendukung penelitian ini, untuk memperoleh referensi yang relevan dengan kasus dan permasalahan yang dikaji.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan kajian literatur diperoleh data sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Dampak Teknologi Terhadap Kerampilan Guru

Peneliti tahun	Tema	Temuan
Yohannes Marryono Jamun (2018)	Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan	Pengaruh teknologi dapat menyebabkan pengalihfungsian guru dan mengakibatkan guru bisa tersingkirkan, (Marryono Jamun, 1996).
Maritsa, Ana. dkk. (2021)	Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan	Pengaruh teknologi bisa menggantikan peran guru di dalam kelas (Maritsa et al., 2021).
Ulfah, Nufikha (2018)	Pengembangan Kompetensi Profesional Calon Guru PKn MI: Pemahaman tentang Paradigma Baru PKn	Seorang calon guru harus memiliki kompetensi profesional yaitu kemampuan guru untuk menguasai materi, struktur, konsep, pola pikir keilmuan yang mendukung. (Ulfah, 2018)
Gusmaneli (2012)	Dampak Teknologi Pendidikan Terhadap Peranan Guru DiMasa Depan	Penerapan teknologi pada pendidikan dapat membawa pengaruh terhadap peran guru dimasa depan yang ditandai dengan peranguru yang terjadi di era globalisasi saat ini. (Gusmaneli, 2012)
Anggraeni, Andista A.F. Rachmaja nti, Sri (2021)	<i>The Needs of Continuous Professional Development Perceived by Novice and Experienced Teachers</i>	Pengembangan guru berkelanjutan merujuk pada semua upaya guru untuk mencari peran baru, pengetahuan instruksional baru, keterampilan, dan strategi untuk meningkatkan diri baik sebagai pendidik maupun sebagai individu. (Anggraeni & Rachmajanti, 2021)
Tarihoran, Emmeria (2019).	Guru dalam pengajaran abad 21	Guru harus mampu mengasah keterampilan serta dapat meningkatkan motivasi Peserta didik dalam belajar agar dapat mengatasi tantangan era global, (Tarihoran, 2019)
Irwanto (2019)	Kompetensi Guru Vokasional SMK di Era Revolusi Industri 4.0	Kompetensi guru di era sekarang seharusnya sudah tidak lagi menggunakan cara mengajar pada masa lampau hal ini dikamakan sudah tidak lagi relevan dengan kebutuhan peserta didik di era saat ini. (Irwanto, 2019)
Latif, Abdul (2020)	Tantangan Guru dan Masalah Sosial di Era Digital	Tantangan guru di era digital; murid sekarang tidak lagi cocok dengan pembelajaran abad 20 dimana beberapa pendidik di era sekarang masih banyak memakai cara 80-an, sementara di era yang sekarang murid sudah memakai cara kontemporer. (Latif, 2020)
Afif, Nur (1970)	Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital	Dalam konteks pembelajaran, guru di era digital harus dapat mengikuti ritme dan irama yang berkembang di masa saat ini. (Afif, 1970)
Indarti, Stefani Titiek	Menghayati Sebuah Profesi	era digital tentu sebagai guru pun harus bisa menguasai bidang teknologi (IT) dengan baik serta harus kreatif dalam memberikan bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data tabel di atas, teknologi dalam pendidikan dapat berpengaruh kepada pendidik atau guru. Seorang guru dituntut agar lebih menekankan kegiatan belajar peserta didik secara kreatif dan bukan melakukan pembelajaran seperti pada proses belajar-mengajar dengan cara lama atau tradisional. Walaupun dalam hal ini peserta didik mempunyai kebebasan menentukan sasaran, tujuan serta tempat di mana mereka belajar dan lain sebagainya, akan tetapi berdasarkan dari segi pengelolaan dan kewenangan, seorang guru masih memiliki kewajiban selaku pendidik walaupun sudah era teknologi digital. Peranan guru dibutuhkan dalam proses belajar mengajar tetap pada masa digitalisasi ini. Namun pada penerapan teknologi pendidikan di masa digitalisasi ini akan membawa perubahan terhadap peran guru di masa yang akan datang. Hal ini akan menjadi tantangan guru baru dalam meningkatkan keterampilannya.

### **Pengaruh Teknologi Terhadap Keterampilan Guru Dalam Proses Belajar**

Dengan menerapkan teknologi pendidikan pada masa digital seperti sekarang secara sistematis dapat membawa dampak terhadap keterampilan seorang guru dalam proses belajar mengajar. Umumnya proses pembelajaran di era digital dapat mengefektifkan sistem pendidikan secara menyeluruh. Maka dari itu dampak atau perubahan yang terjadi yaitu (1) terjadinya peningkatan produktivitas pendidikan, diantaranya: (a) Percepatan tingkat pembelajaran; (b) Membantu guru menggunakan waktu mereka dengan lebih efektif; (c) Ini meringankan beban guru dalam penyajian materi serta memungkinkan guru untuk memotivasi dan mengembangkan peserta didik mereka. (2) Menawarkan kesempatan pendidikan yang

lebih personal melalui: (a) Pendidikan yang ketat dan mengurangi manajemen guru tradisional; (b) Peserta didik mempunyai kesempatan untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya. (3) Memberikan dasar pembelajaran yang lebih ilmiah terhadap pengajaran dengan jalan: (a) Program pengajaran dirancang dengan lebih sistematis; (b) Bahan pelajaran yang dikembangkan berlandaskan penelitian. (4) Lebih memantapkan pengajaran dengan cara: (a) Peserta didik harus meningkatkan wawasan dari berbagai media pengajaran; (b) Penyajian informasi pengajaran lebih konkrit. (5) Memungkinkan belajar dengan cepat, karena dapat: (a) Pemisah antara pelajaran dan luar sekolah dapat berkurang; (b) Memberikan pengetahuan secara langsung. (6) Melalui sharing, karya, atau peristiwa langka, Anda bisa menghadirkan kehadiran pendidikan, khususnya media massa, secara lebih luas.

Definisi Teknologi Pendidikan (AECT: 1986) menjelaskan pendidikan dan pembelajaran dapat dibagi menjadi empat pola Pendidikan (a) Komunikasi mata pembelajaran dari guru ke peserta didik (sebagai pola pendidikan tradisional). Pola ini biasanya dicapai melalui tatap muka antara guru dan peserta didik; (b) Bahan ajar yang guru sampaikan dalam pembelajarannya memakai alat bantu. Pengajaran ini misalnya implementasinya bertemu secara langsung antara pengajar dan peserta didik, namun dalam menyampaikan materi guru sangat terbantu dengan adanya media atau alat bantu; (c) Dalam penyampaian materi guru dan peserta didik bekerjasama dalam hal menggunakan media belajar. Di mana guru tidak menyampaikan semua isi materi pelajaran kepada peserta didik, namun sebagian materi pembelajaran dapat dipelajari oleh peserta

didik peserta didik dengan media yang tersedia. Dengan begitu peserta didik dapat mencapai tujuan tertentu dengan penjelasan materi yang dilakukan oleh guru serta peserta didik dapat juga mencapai tujuan yang lainnya. Melalui media yang disediakan guru tersebut; (d) Peserta didik belajar konten menggunakan media. Menggunakan pola ini peserta didik tidak lagi melakukan pertemuan secara langsung dengan rutin bersama guru. Penyajian materi pelajaran yang nantinya dilakukan kepada kepada peserta didik melalui berbagai jenis media. Sehingga nantinya guru tidak lagi sepenuhnya mengajar peserta didik namun peserta didik bisa belajar sendiri dengan media yang digunakan.

### **Keterampilan Guru Di Era Digital**

Menurut *International Society for Technology in Education* karakteristik keterampilan guru di era digital saat ini dimana informasi merupakan salah satu ciri utamanya, untuk membagi keterampilan guru di era digital kedalam lima kategori, yaitu (1) Menjadi fasilitator serta memberi inspirasi belajar dan kreativitas peserta didik dengan pencapaian yang diantaranya (a) Mendorong, mendukung, serta mencontohkan temuan dan pikiran yang kreatif dan inovatif; (b) Bisa menggunakan fasilitas dan sumber digital untuk menyelidiki masalah nyata juga melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah nyata; (c) Mendorong peserta didik untuk berefleksi dengan menggunakan fasilitas secara kolaboratif dengan cara mendemonstrasikan juga memperjelas perencanaan, pemahaman konseptual, dan pemikiran serta proses kreatif mereka. Artinya, model pembangunan pengetahuan kolaboratif melalui pembelajaran dengan peserta didik, teman sebaya, dan lain-lain. (2) Menyusun serta me-

tingkatkan pengalaman belajar juga evaluasi di era digital, dengan capaian: (a) Menyesuaikan model belajar sesuai pengalaman belajar yang tepat untuk mengintegrasikan fasilitas dan sumber daya digital untuk memfasilitasi pembelajaran dan kreativitas peserta didik; (b) Mengembangkan model belajar sesuai kebutuhan di era sekarang untuk merangsang semua peserta didik memiliki rasa ingin tahu dan proaktif dalam menetapkan tujuan pembelajaran, mengelola pembelajaran mereka sendiri, dan melihat kemajuan belajar mereka; (c) Membuat kegiatan pembelajaran yang tepat dengan kemampuan gaya belajar serta strategi yang tepat untuk menggunakan berbagai alat digital. (3) Menjadi contoh untuk memotivasi bagaimana belajar serta bekerja pada era digital, dengan indikator (a) menunjukkan suatu pengetahuan tentang sistem teknis dan transfer knowledge ke teknik serta situasi baru; (b) Gunakan alat dan sumber daya digital untuk berkolaborasi dengan peserta didik, teman sebaya, dan komunitas untuk mendorong kesuksesan dan penemuan peserta didik; (c) Menggunakan berbagai format media digital untuk menyampaikan ide dan gagasan yang efektif kepada peserta didik, orang tua, dan rekan kerja. Singkatnya, memodelkan dan secara efektif menggunakan alat digital terbaru. (4) Mendorong dan mencontohkan Tanggung Jawab sebagai Warga Digital menggunakan capaian seperti: (a) Mendorong, memodelkan, dan membimbing penggunaan teknik komunikasi digital dengan cara yang sehat, legal, dan etis, termasuk penghormatan terhadap hak milik, hak intelektual, dan dokumen asal-usul pembelajaran; (b) Penuhi beragam kebutuhan fasilitas peserta didik dengan menyediakan fasilitas yang sesuai dengan fasilitasnya di era digital; (c) Mempromosikan dan menjelaskan

etika digital dalam interaksi sosial terkait menggunakan teknologi digital; (d) Mengembangkan serta memodelkan pemahaman budaya hingga pencerahan global dengan menggunakan fasilitas media komunikasi serta kolaborasi digital. (5) Terlibat kedalam pengembangan profesional dan kepemimpinan menggunakan capaian berikut: (a) Ikut serta dengan komunitas daerah sekitar dan luar daerah untuk mengeksplorasi penerapan teknologi kreatif yang lebih luas untuk meningkatkan pembelajaran; (b) Tunjukkan keterampilan cara memimpin dengan menghadirkan visi teknologi, ikut serta dalam mengambil bersama suatu, integrasi komunitas, serta mengembangkan keterampilan; (c) Evaluasi juga refleksi dari penelitian terkini dan praktik profesional tentang penggunaan fasilitas dan penggunaan sumber daya digital yang tepat untuk mempromosikan pembelajaran yang sukses.

### Keterampilan Guru SMK

Keterampilan guru di SMK, di mana keterampilan tersebut harus dimiliki guru kejuruan/ produktif sedikitnya meliputi keterampilan *Life and career skills* (keterampilan hidup dan berkarir), *Learning and Innovation Skills* (Keterampilan belajar dan berinovasi), *Information Media and Technology Skills* (Keterampilan teknologi dan media informasi). (Tridiana & Rizal, 2020). Keterampilan mengajar guru di SMK haruslah memiliki kecakapan atau kemampuan dalam menyajikan materi bahan pembelajaran. Dengan begitu seorang guru pemula harus memiliki persiapan mengajar diantaranya, seorang guru pemula di era digitalisasi ini harus memahami, menguasai bahan ajar, mampu memilih model yang tepat dan pengelolaan kelas yang baik (Watoni & Qusyairi, 2021).

### SIMPULAN

Kemajuan teknologi merupakan suatu aspek yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan era saat ini, karena kemajuan teknologi terus berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Keterampilan esensial dapat secara spesifik berhubungan dengan keterampilan guru pemula di era digital. Intinya keterampilan esensial seperti keterampilan: komunikasi, kemampuan mengelola serta memecahkan masalah, inisiatif dan inovatif, manajemen diri, keterampilan belajar, dan keterampilan teknologi, ini dapat berdampak terhadap guru pemula di era digital ini. Untuk itu guru pemula di SMK harus memiliki keterampilan sebagaimana yang telah dijelaskan oleh *International Society For Technologi in Education*, salah satunya yaitu bahwa guru mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreatifitas peserta didik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afif, N. (1970). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129.  
<https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Anggraeni, A. A. F., & Rachmajanti, S. (2021). The Needs of Continuous Professional Development Perceived by Novice and Experienced Teachers. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(11), 1664.  
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i11.14190>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31.  
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Gusmaneli, G. (2012). Dampak Teknologi Pendidikan Terhadap Peranan Guru Di Masa Depan. *Al-Ta lim Journal*, 19(2), 166–172.  
<https://doi.org/10.15548/jt.v19i2.18>
- Irwanto. (2019). Kompetensi Guru Vokasional SMK di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 182–204.

- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52.
- Latif, A. (2020). Tantangan Guru dan Masalah Sosial Di Era Digital. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(3).  
<https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1294>.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.  
<https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.
- Maknun, D., Surtikanti, R. R. H. K., Munandar, A., & Subahar, T. S. (2012). Laboratorium Mahapeserta didik Calon Guru Biologi Dalam. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 141–148.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.  
<https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Megahantara, G. S. (2017). *Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Abad 21*. Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 4(1), 88–100.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).  
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Tarihoran, E. (2019). Guru dalam pengajaran abad 21. *Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 4(1), 46–58.  
blob:http://e-journal.stp-ipi.ac.id/393f7271-9934-4891-ab16-b6f5cf42a9a7.
- Tridiana, R., & Rizal, F. (2020). Keterampilan Guru Abad 21 Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 221–231.
- Ulfah, N. (2018). Pengembangan Kompetensi Profesional Calon Guru PKn MI: Pemahaman tentang Paradigma Baru PKn. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 3(1), 49–64.  
<https://doi.org/10.21154/ibriez.v3i1.44>
- Watoni, M. S., & Qusyairi, L. A. H. (2021). Pengaruh Keterampilan Mengajar dan Kedisiplinan Guru dalam Proses Belajar Mengajar. *As-Sabiqun*, 3(1), 113–126.  
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v3i1.1328>