



Mutu Pendidikan di Era Digital



Tohir | Fauzi | Salamun

Mutu Pendidikan di Era Digital



0858 5343 1992
eurekamediaaksara@gmail.com
Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-516-038-2



MUTU PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL

Tohir
Fauzi
Salamun



eureka
media aksara

PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA

MUTU PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL

Penulis : Tohir
Fauzi
Salamun

Desain Sampul : Ardyan Arya Hayuwaskita

Tata Letak : Putri Dwi Yuniarti

ISBN : 978-623-516-038-2

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, JULI 2024**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992
Surel : eurekamediaaksara@gmail.com
Cetakan Pertama : 2024

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh
isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun,
termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman
lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga buku ajar ini, "*Mutu Pendidikan di Era Digital*" dapat diselesaikan. Buku ini hadir di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital yang membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Melalui buku ini, kami berusaha memberikan wawasan, strategi, dan panduan praktis untuk memanfaatkan teknologi digital dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Di era digital, teknologi telah mengubah cara kita belajar dan mengajar. Penggunaan perangkat digital, internet, dan aplikasi pembelajaran menjadi bagian integral dalam proses pendidikan. Namun, transformasi ini tidak hanya menawarkan peluang, tetapi juga menimbulkan tantangan yang kompleks. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman mendalam dan keterampilan khusus untuk mengelola dan memanfaatkan teknologi digital secara efektif dalam konteks pendidikan.

Buku ini disusun dengan tujuan untuk membantu guru, pendidik, pengambil kebijakan pendidikan, serta mahasiswa di bidang pendidikan dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep mutu pendidikan di era digital. Kami berharap buku ini dapat menjadi sumber referensi yang bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui inovasi dan teknologi.

Dalam bab-bab awal, pembaca akan diperkenalkan pada konsep dasar mutu pendidikan, standar, dan indikator yang digunakan untuk mengukur mutu pendidikan. Selanjutnya, kami membahas bagaimana era digital mempengaruhi pendidikan, termasuk perubahan yang terjadi dalam metode pembelajaran dan evaluasi.

Bab-bab berikutnya menyoroti pentingnya kompetensi digital bagi guru dan pendidik. Kami menguraikan berbagai kompetensi yang dibutuhkan, serta bagaimana pengembangan profesional berkelanjutan dapat dilakukan melalui pelatihan dan workshop. Selain itu, perubahan peran guru dari pengajar menjadi fasilitator pembelajaran juga dijelaskan secara mendalam.

Evaluasi dan penilaian di era digital menjadi fokus pembahasan di bab selanjutnya. Kami menjelaskan berbagai metode evaluasi berbasis teknologi, tantangan dalam menjaga kejujuran akademik, dan bagaimana data serta analisis dapat digunakan untuk penilaian yang lebih komprehensif.

Untuk memastikan implementasi teknologi pendidikan yang sukses, infrastruktur dan aksesibilitas teknologi menjadi kunci. Bab ini mengulas tentang kebutuhan infrastruktur, aksesibilitas, serta keamanan dan privasi data.

Bab terakhir membahas praktik terbaik, inovasi terbaru, dan tren masa depan dalam pendidikan digital. Kami mengajak pembaca untuk melihat berbagai pendekatan yang telah terbukti efektif dan mempersiapkan diri menghadapi perkembangan teknologi di masa mendatang.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan buku ini. Semoga buku ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan dan menjadi inspirasi untuk terus berinovasi dalam memajukan mutu pendidikan di era digital.

Selamat membaca!

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
BAB 2 KONSEP DASAR MUTU PENDIDIKAN	11
A. Definisi Mutu Pendidikan.....	11
B. Standar Mutu Pendidikan.....	14
C. Indikator Mutu Pendidikan	18
BAB 3 ERA DIGITAL DALAM PENDIDIKAN	21
A. Definisi dan Karakteristik Era Digital	21
B. Dampak Teknologi Digital terhadap Pendidikan.....	23
C. Transformasi Digital dalam Pendidikan.....	29
BAB 4 PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI	33
A. E-learning dan Blended Learning.....	33
B. Alat dan Platform Digital untuk Pembelajaran.....	35
C. Metode Pembelajaran Digital.....	38
BAB 5 PERAN GURU DAN PENDIDIK DI ERA DIGITAL	41
A. Kompetensi Digital untuk Guru.....	41
B. Pengembangan Profesional Berkelanjutan	42
C. Perubahan Peran Guru:.....	44
BAB 6 EVALUASI DAN PENILAIAN DI ERA DIGITAL	47
A. Evaluasi Berbasis Teknologi	47
B. Data dan Analisis untuk Penilaian.....	49
BAB 7 INFRASTRUKTUR DAN AKSESIBILITAS	
TEKNOLOGI	52
A. Infrastruktur Teknologi Pendidikan	52
B. Aksesibilitas dan Inklusivitas	54
BAB 8 PRAKTIK TERBAIK DAN INOVASI	57
A. Praktik Terbaik dalam Penerapan Teknologi Pendidikan.....	57
B. Inovasi Terbaru dalam Pendidikan Digital	59
BAB 9 TANTANGAN DAN SOLUSI	64
A. Tantangan Implementasi Digitalisasi.....	64
B. Solusi dan Rekomendasi	65

DAFTAR PUSTAKA.....69
TENTANG PENULIS.....72

BAB 1 | PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi, konsep pendidikan konvensional mulai beralih ke arah digitalisasi. Internet, perangkat mobile, dan berbagai aplikasi pembelajaran telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan modern. Transformasi ini tidak hanya memberikan kemudahan akses informasi dan sumber belajar, tetapi juga menuntut penyesuaian dalam metode pengajaran, evaluasi, serta manajemen pendidikan.

Pendidikan di era digital tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan menjadi semakin kompleks dan memerlukan pendekatan yang holistik dan inovatif.

A. Latar Belakang

1. Perkembangan Teknologi Digital dan Dampak terhadap Pendidikan

a. Perkembangan Teknologi Digital

Teknologi digital telah mengalami perkembangan pesat dalam beberapa dekade terakhir, mengubah hampir setiap aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Beberapa perkembangan utama dalam teknologi digital meliputi:

BAB 2 | KONSEP DASAR MUTU PENDIDIKAN

A. Definisi Mutu Pendidikan

Pengertian dan komponen-komponen mutu pendidikan.

1. Pengertian Mutu Pendidikan

Mutu pendidikan merujuk pada derajat keunggulan dalam proses dan hasil pendidikan yang memenuhi atau melampaui standar yang ditetapkan. Mutu pendidikan mencakup berbagai aspek yang memastikan bahwa pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mengembangkan sikap, nilai, dan kompetensi yang diperlukan untuk keberhasilan individu dalam kehidupan dan pekerjaan.

Mutu pendidikan adalah suatu konsep multidimensional yang melibatkan banyak faktor, termasuk kualitas pengajaran, kurikulum, lingkungan belajar, serta hasil belajar siswa. Ini juga mencakup keterlibatan semua pemangku kepentingan dalam pendidikan, termasuk guru, siswa, orang tua, dan pemerintah.

2. Komponen-Komponen Mutu Pendidikan

Mutu pendidikan terdiri dari beberapa komponen utama yang saling terkait dan berkontribusi terhadap keseluruhan kualitas sistem pendidikan. Berikut adalah komponen-komponen utama mutu pendidikan:

BAB 3

ERA DIGITAL DALAM PENDIDIKAN

A. Definisi dan Karakteristik Era Digital

1. Definisi dan Karakteristik Era Digital

Era digital mengacu pada periode di mana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengubah secara fundamental cara kita hidup, bekerja, dan belajar. Revolusi industri yang melibatkan teknologi digital telah memberikan dampak besar terhadap berbagai sektor termasuk pendidikan. Berikut ini akan dibahas tentang teknologi digital dan revolusi industri dalam konteks pendidikan.

2. Teknologi Digital dan Revolusi Industri

a. Teknologi Digital

- 1) **Definisi:** Teknologi digital mengacu pada penggunaan teknologi yang memproses data dalam bentuk digital, yang dapat disalin, diproses, dan didistribusikan secara cepat dan efisien.
- 2) **Karakteristik Utama:** Beberapa karakteristik teknologi digital meliputi kemampuan untuk menyimpan dan memanipulasi data dengan cepat, konektivitas yang memungkinkan pertukaran informasi secara global, dan kemampuan untuk mengotomatiskan proses-proses yang sebelumnya memerlukan interaksi manusia secara langsung.

BAB

4

PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI

A. E-learning dan Blended Learning

1. Konsep E-learning dan Blended Learning

E-learning adalah pendekatan pembelajaran yang dilakukan secara elektronik menggunakan teknologi digital. Ini dapat mencakup pembelajaran sepenuhnya daring atau kombinasi antara pembelajaran daring dan tatap muka. Sementara itu, **Blended Learning** menggabungkan elemen-elemen pembelajaran daring dengan pembelajaran tatap muka tradisional, menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik dan terintegrasi.

2. Kelebihan E-learning

- a. **Aksesibilitas yang Luas:** Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja, mengatasi hambatan geografis dan waktu.
- b. **Fleksibilitas dalam Pembelajaran:** Memungkinkan siswa untuk belajar dengan tempo mereka sendiri, sesuai dengan gaya belajar individu mereka.
- c. **Pemeliharaan Biaya:** Mengurangi biaya transportasi, akomodasi, dan sumber daya fisik lainnya yang terkait dengan pembelajaran tradisional.
- d. **Penyediaan Konten yang Diversifikasi:** Menyediakan akses ke berbagai sumber daya pembelajaran seperti video, simulasi, dan modul interaktif.

BAB 5

PERAN GURU DAN PENDIDIK DI ERA DIGITAL

A. Kompetensi Digital untuk Guru

1. Kompetensi yang Dibutuhkan

Kompetensi digital untuk guru mencakup keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diperlukan agar dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Berikut adalah beberapa kompetensi utama yang dibutuhkan:

- a. **Penguasaan Teknologi Dasar:** Memahami dan dapat menggunakan perangkat keras (misalnya komputer, proyektor, tablet) dan perangkat lunak (misalnya Microsoft Office, LMS) yang umum digunakan dalam pendidikan.
- b. **Literasi Digital:** Kemampuan untuk mengevaluasi, mengelola, dan menggunakan informasi secara efektif dan etis dari berbagai sumber digital.
- c. **Pembelajaran Kolaboratif dan Jaringan:** Kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif melalui alat-alat digital dan berpartisipasi dalam jaringan profesional untuk berbagi sumber daya dan praktik terbaik.
- d. **Desain Pembelajaran Digital:** Kemampuan untuk merancang materi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan cara yang menarik dan efektif, termasuk multimedia dan interaktivitas.

BAB 6

EVALUASI DAN PENILAIAN DI ERA DIGITAL

A. Evaluasi Berbasis Teknologi

Dalam konteks pendidikan modern yang semakin terdigitalisasi, evaluasi berbasis teknologi menjadi solusi yang efektif untuk mengukur pencapaian siswa, memantau kemajuan belajar, dan mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih personal dan adaptif. Tiga alat evaluasi utama yang digunakan dalam pendidikan digital adalah tes online, e-portfolio, dan analytics.

1. Tes Online

Tes online merupakan metode evaluasi yang menggunakan platform digital untuk menyajikan pertanyaan, mengumpulkan jawaban, dan menganalisis hasil tes. Berikut adalah beberapa karakteristik dan manfaat dari tes online:

- a. **Fleksibilitas:** Memungkinkan siswa untuk mengikuti tes dari mana saja dengan koneksi internet, meminimalkan keterbatasan waktu dan tempat.
- b. **Kemajuan Real-time:** Guru dapat melihat hasil tes secara **langsung**, memberikan umpan balik cepat, dan merencanakan intervensi yang tepat waktu.
- c. **Pemantauan Adopsi:** Analitik yang terintegrasi **memungkinkan** pemantauan yang lebih baik terhadap kemajuan individu siswa dan keseluruhan kelas.

BAB 7

INFRASTRUKTUR DAN AKSESIBILITAS TEKNOLOGI

A. Infrastruktur Teknologi Pendidikan

Infrastruktur teknologi pendidikan merupakan fondasi yang mendukung implementasi dan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Hal ini mencakup hardware, software, serta jaringan yang memungkinkan interaksi digital antara siswa, guru, dan konten pembelajaran. Berikut adalah pembahasan mengenai komponen-komponen utama dari infrastruktur teknologi pendidikan:

1. Infrastruktur Teknologi Pendidikan

a. Hardware

Hardware merujuk pada perangkat fisik yang digunakan dalam konteks pendidikan digital, seperti:

- 1) **Komputer dan Laptop:** Digunakan oleh siswa dan guru untuk mengakses konten pembelajaran, mengerjakan tugas, dan berkolaborasi secara online.
- 2) **Tablet dan Smartphone:** Menjadi perangkat alternatif untuk akses yang lebih fleksibel dan mobilitas yang lebih besar.
- 3) **Proyektor dan Layar Interaktif:** Digunakan dalam ruang kelas untuk memproyeksikan materi pembelajaran dan berinteraksi secara langsung dengan siswa.
- 4) **Server dan Storage:** Untuk menyimpan dan mengelola data siswa, konten pembelajaran, dan aplikasi pendidikan.

BAB

8

PRAKTIK TERBAIK DAN INOVASI

A. Praktik Terbaik dalam Penerapan Teknologi Pendidikan

1. Metodologi yang telah terbukti efektif.

Praktik terbaik dalam penerapan teknologi pendidikan melibatkan penggunaan metodologi yang telah terbukti efektif untuk meningkatkan pembelajaran dan pengajaran. Berikut ini beberapa contoh metodologi yang telah terbukti efektif dalam konteks teknologi pendidikan:

- a. **Blended Learning:** Kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan fleksibel bagi siswa. Metode ini memungkinkan integrasi penggunaan teknologi dalam pendidikan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar individu.
- b. **Active Learning:** Pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui diskusi, proyek kolaboratif, atau simulasi interaktif. Teknologi digunakan untuk menyediakan lingkungan yang mendukung kegiatan belajar aktif ini, seperti platform pembelajaran online yang memfasilitasi diskusi kelompok atau penggunaan aplikasi untuk simulasi.
- c. **Personalized Learning:** Menggunakan teknologi untuk menyediakan bahan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat individu siswa. Ini dapat mencakup penggunaan sistem manajemen pembelajaran

BAB 9 | TANTANGAN DAN SOLUSI

Implementasi digitalisasi dalam pendidikan menghadapi sejumlah tantangan yang meliputi kendala teknis, pedagogis, dan sosial. Namun, dengan strategi yang tepat, tantangan-tantangan ini dapat diatasi untuk mencapai transformasi yang signifikan dalam pembelajaran. Berikut adalah gambaran mengenai tantangan-tantangan tersebut beserta solusi dan rekomendasi strategis untuk mengatasinya mereka.

A. Tantangan Implementasi Digitalisasi

1. Kendala Teknis

- a. **Infrastruktur Tidak Memadai:** Banyak sekolah atau daerah mungkin tidak memiliki akses internet yang cepat dan stabil, atau perangkat keras yang diperlukan seperti komputer atau tablet untuk siswa dan guru.
- b. **Keamanan Data:** Masalah privasi dan keamanan data menjadi kritis dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Perlindungan data pribadi siswa dan guru harus menjadi prioritas utama.
- c. **Kesesuaian Teknologi:** Berbagai platform pembelajaran digital mungkin tidak kompatibel satu sama lain, menyulitkan integrasi data atau penggunaan seragam di seluruh sistem pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, J., & Rainie, L. (2014). *Digital Life in 2025*. Pew Research Center.
- Aziz, A. (2021). *Pengelolaan Pendidikan Islam: Teori dan Praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., Graf, S., & Kinshuk. (2014). Augmented reality trends in education: A systematic review of research and applications. *Educational Technology & Society*, 17(4), 133-149.
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. BCcampus.
- Buckingham, D. (2013). "Beyond Technology: Children's Learning in the Age of Digital Culture". *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(3), 213-225.
- Crompton, H., & Burke, D. (2018). The use of mobile learning in PK-12 education: A systematic review. *Computers & Education*, 121, 135-142.
- Coursera Blog. (2020). "How Online Learning is Reshaping the Future of Education". <https://blog.coursera.org>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15). ACM.
- EdTech Magazine. (2021). "The Impact of COVID-19 on Education and How Technology Can Help". <https://edtechmagazine.com>
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2013). Removing obstacles to the pedagogical changes required by Jonassen's vision of authentic technology-enabled learning. *Computers & Education*, 64, 175-182.

- Fullan, M. (2013). *Stratosphere: Integrating technology, pedagogy, and change knowledge*. Pearson.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. Jossey-Bass.
- Google for Education. (2021). "Transforming Teaching and Learning with Technology". <https://edu.google.com>
- Graham, C. R. (2006). *Blended Learning Systems: Definitions, Current Trends, and Future Directions*. *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*.
- Hattie, J., & Donoghue, G. (2016). "Learning Strategies: A Synthesis and Conceptual Model". *Review of Educational Research*, 86(3), 665-701.
- Jones, A., & Wilson, P. (2018). National Curriculum Reform and the Role of UNESCO: A Case Study of Educational Policy in Developing Countries. *Journal of Educational Policy*, 33(4), 489-507. doi:10.1080/02680939.2018.1425496
- Molnar, A. (2017). "Personalized Learning: The State of the Field and Future Directions". *Educational Technology & Society*, 20(4), 45-59.
- OECD. (2018). *Education at a Glance 2018: OECD Indicators*. OECD Publishing.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Siemens, G. (2010). *Learning Analytics and Knowledge*. *Proceedings of the 1st International Conference on Learning Analytics and Knowledge*. ACM.
- Siemens, G., & Baker, R. (2012). *Learning Analytics and Educational Data Mining: Towards Communication and Collaboration*. Springer.
- Siemens, G. (2013). Learning analytics: The emergence of a discipline. *American Behavioral Scientist*, 57(10), 1380-1400.

- Siemens, G., & Long, P. (2011). Penetrating the fog: Analytics in learning and education. *EDUCAUSE Review*, 46(5), 30-32.
- Spector, J. M. (2015). "Foundations of Educational Technology: Integrative Approaches and Interdisciplinary Perspectives". *Educational Technology Research and Development*, 63(1), 1-13.
- UNESCO. (2015). *Education for All Global Monitoring Report 2015: Education for All 2000-2015: Achievements and Challenges*. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2020). *Education in a Post-COVID World: Nine Ideas for Public Action*. UNESCO Publishing.
- Veletsianos, G. (2017). "Emergence and Innovation in Digital Learning: Foundations and Applications". *Proceedings of the 2017 Conference on Educational Innovation and Technology*. Springer.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- World Economic Forum. (2020). *The Future of Jobs Report 2020*. World Economic Forum.
- Yusuf, A. (2020). *Evaluasi Pendidikan Islam: Teori, Prinsip, dan Implementasi*. Jakarta: Penerbit Kencana.

TENTANG PENULIS



Tohir lahir pada tanggal 12 Juli 1974 di Tunggul Pawenang, kecamatan Adiluwih, kabupaten Pringsewu. Dia menempuh pendidikan di SDN 5 Adiluwih untuk pendidikan dasar, kemudian melanjutkan ke SMPN 1 Sukoharjo. Pada jenjang pendidikan menengah atas, Tohir belajar di MA Nurul Islam, Tanjung Bintang, Lampung Selatan. Setelah itu, ia melanjutkan pendidikan tinggi di UIN Raden Intan Lampung untuk gelar sarjana (S1). Dalam upaya memperdalam pengetahuannya, Tohir kemudian melanjutkan pendidikan magister di STIT Pringsewu Lampung.



Dr. Fauzi, M.E., M.Kom., Akt., CA., CMA, memulai pendidikannya di Sekolah Dasar di SD Budi Bakti Persit Bandar Lampung, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 5 Bandar Lampung dan pendidikan di SMA Utama 2 Bandar Lampung. Pada tahun 1996, Fauzi berhasil menyelesaikan Pendidikan Sarjananya di STIE Lampung jurusan Manajemen Ekonomi.

Melanjutkan pendidikan pascasarjana dengan prodi yang sama di STTI Benarif Jakarta pada tahun 1998 dan program pascasarjana di STMIK Eresha . Di tahun 2016, ia Kembali menyelesaikan Pendidikan S3 di Universitas Gadjah Mada jurusan Akuntansi. Ditahun yang sama ia menyelesaikan Pendidikan informal program Profesi Akuntan (Akt) Reg. D-44.225 di Universitas Lampung.

Dr. Fauzi, M.E., M.Kom., Akt., CA., CMA, yang merupakan Dosen Pascasarjana di STIT Pringsewu dan Rektor Institut Bakti Nusantara. Dr. Fauzi memiliki latar belakang yang luas dalam pendidikan tinggi dan manajemen, memperkaya kolaborasi dalam pengembangan akademik dan profesional.



Dr. Salamun, M.Pd.I., adalah seorang dosen tetap di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Pringsewu Lampung. Beliau merupakan alumni dari Program Doktor Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Riwayat pendidikan Dr. Salamun mencakup jenjang S1, S2, dan S3 yang semuanya diselesaikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dr. Salamun telah menunjukkan dedikasinya dalam bidang pendidikan Islam melalui kontribusi akademis dan pengajaran di STIT Pringsewu, serta perjalanan pendidikan yang konsisten di lembaga pendidikan tinggi yang sama.