

ANALISIS PENGGUNAAN TEKNOLOGI TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Sebastian Fenidar Zebua¹, Asali Lase², Eka Septianti Laoli³, Arianto Lahagu⁴
Jurusan Pendidikan Ekonomi^{1,2,3,4}
Universitas Nias^{1,2,3,4}

Email: sebastianfenidarzebua@gmail.com¹, asalilase2016@gmail.com²,
septianti.laoli@gmail.com³, ariantolahagu8084@gmail.com⁴,

Corresponding author:

Sebastian Fenidar Zebua

Universitas Nias

Email: sebastianfenidarzebua@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan teknologi terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, Subyek penelitian yaitu siswa kelas VII SMP. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa lembar observasi dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS Terpadu memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas siswa. Teknologi seperti penggunaan media digital, perangkat lunak edukatif, dan internet memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara lebih luas dan mendalam, serta memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Siswa menunjukkan variasi dalam respon dan hasil kreativitas yang dihasilkan. Beberapa siswa mampu memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan karya yang sangat kreatif, sementara yang lain masih menghadapi tantangan dalam penggunaan teknologi secara efektif. Dari hasil penelitian tersebut, disarankan agar pemanfaatan teknologi dalam setiap pembelajaran terus dilakukan secara berkesinambungan dan berkelanjutan.

Kata Kunci : Teknologi, Kreativitas Siswa.

Abstract: The purpose of this study was to determine the use of technology on student creativity in Integrated Social Studies learning. In this study, qualitative research methods were used.. The research subjects were grade VII junior high school students. The research instruments used were observation sheets and interviews. The results of this study indicate that the use of technology in Integrated Social Studies learning has a positive influence on student creativity. Technologies such as the use of digital media, educational software, and the internet allow students to explore learning materials more broadly and deeply, and facilitate the development of critical and creative thinking skills. Students showed variations in their responses and the results of the creativity produced. Some students were able to utilize technology to produce very creative work, while others still faced challenges in using technology effectively. From the results of this study, it is recommended that the use of technology in every learning process continue to be carried out continuously and sustainably.

Keywords: Technology, Student Creativity.

PENDAHULUAN

Teknologi yang merupakan penggerak utama perubahan saat ini mengalami kemajuan yang luar biasa, terutama berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat ini memberikan dampak positif dan dampak negatif, dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berdampak positif yaitu dengan semakin terbuka dan tersebar nya informasi dari seluruh dunia menembus batas ruang dan waktu, sementara dampak negatifnya adalah sulitnya filterisasi yang mengakibatkan budaya luar dengan mudahnya masuk ke dalam budaya masyarakat itu sendiri sehingga mempengaruhi aspek moral dan perilaku, (Fitri Mulyani, 2021). Kehidupan masyarakat terus

menerus mengalami perubahan sebagai akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, termasuk pendidikan, dan pendidikan perlu mengantisipasi perubahan tersebut untuk menyiapkan sumber daya manusia yang mampu berkompetisi dalam masyarakat global, (Azizah & Dewi, 2022).

Pendidikan merupakan proses pendewasaan dan pembentukan pribadi yang sangat dalam bagi kehidupan manusia yang berlangsung sepanjang hayat, (Abd Rahman et al., 2022). Tujuan nasional Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berkaitan dengan pendidikan tercantum dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945 alinea ke-4 berbunyi "Mencerdaskan kehidupan bangsa," dan Tujuan nasional ini kemudian dijabarkan dalam pasal 31 ayat (1) yang berbunyi "Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan" dan ayat (5) yang berbunyi "Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung serta kesejahteraan umat manusia" (batang tubuh UUD 1945 hasil amandemen).

Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah memiliki peranan penting dalam membentuk siswa menjadi generasi masa depan bangsa yang mampu bersaing, salah satunya dalam beradaptasi menghadapi perkembangan teknologi, (Huda, 2020). Salah satu aspek yang dapat terpengaruh oleh perkembangan teknologi adalah kreativitas belajar siswa. Guru sebagai salah satu yang berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran dituntut dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran sesuai dengan Permendiknas No 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, (Aspi & Syahrani, 2022).

Untuk menghadapi perkembangan zaman saat ini diperlukan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan berpikir yaitu yang mencakup kemampuan penalaran logis, kritis, kreatif, mampu mengkomunikasikan gagasan terutama dalam memecahkan masalah, (Wardani & Andriyani, 2020). Lembaga sekolah berkewajiban mempersiapkan siswa untuk dapat beradaptasi dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Salah satu cara yang sudah dilakukan pemerintah adalah dengan menerapkan kurikulum merdeka 2013 di setiap sekolah. Pada kurikulum merdeka 2013 pembelajaran dirancang dengan pendekatan saintifik dimana peserta didik dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan ilmiannya.

Selain penerapan kurikulum merdeka 2013, sekolah juga harus mempersiapkan peserta didik untuk mampu mengikuti perkembangan teknologi karena saat ini hampir semua aspek kehidupan manusia tidak terlepas dari penggunaan teknologi, (Gumilar et al., 2023). Jika dahulu kita ingin belanja atau memesan tiket pesawat harus melakukan transaksi langsung, sekarang kita dapat melakukannya hanya melalui berbagai aplikasi belanja online. Pekerjaan tukang patri penambal panci akan menghilang karena bahan panci aluminium digantikan stainless. Teller bank dan travel servis juga secara perlahan tapi pasti menghilang. Banyak lagi pekerjaan yang siap menghilang dan akan digantikan oleh robot serta kecerdasan artifisial. Oleh karena itu, sekolah melalui guru harus mempersiapkan peserta didik untuk memiliki kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan yang terjadi di era Revolusi Industri 4.0 ini.

Saat ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah bukan hal asing lagi. Sebagai besar orang jika mendengar kata teknologi langsung berfikir pada benda-benda elektronik. Dalam memanfaatkan teknologi di dunia pendidikan, guru dituntut harus benar-benar menguasai teknologi dan memanfaatkannya dalam pembelajaran, (Sitompul, 2022). Teknologi mengalami

perkembangan pesat seiring dengan globalisasi sehingga interaksi dan penyampaian informasi berlangsung lebih cepat.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan tugas guru baik pada perencanaan, melaksanakan, evaluasi maupun tindak lanjut dinilai banyak membantu mempermudah pekerjaan, sehingga guru dapat lebih termotivasi untuk terus meningkatkan kualitas kinerjanya, (Rahayuningsih & Muhtar, 2022). Contohnya dalam melaksanakan perencanaan pembelajaran, dulu ditulis tangan atau diketik manual sekarang sudah eralih menggunakan komputer sehingga pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat selesai. Pelaksanaan pembelajaran pun bisa lebih menarik dengan memanfaatkan media TIK. Peserta didik tidak hanya mendengarkan ceramah guru, tapi mereka dapat melihat tayangan gambar dari power point atau video pembelajaran yang telah disiapkan guru sehingga diharapkan dapat meningkatkan gairah dan kreativitas belajar siswa.

Masalah yang terjadi pada saat ini adalah terutama dalam dunia pendidikan, Guru sebagai pendidik jarang sekali menggunakan teknologi didalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Kendala yang sering terjadi dikarenakan adalah minimnya ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai penggerak utama perubahan saat ini mengalami kemajuan yang luar biasa, terutama berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat ini memberikan dampak positif dan dampak negatif. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak positif dengan semakin terbuka dan tersebarnya informasi dari dan ke seluruh dunia menembus batas ruang dan waktu, sementara dampak negatifnya adalah terjadinya perubahan nilai, norma, aturan, dan moral kehidupan yang bertentangan dengan yang sudah berlaku. Kehidupan masyarakat terus menerus mengalami perubahan sebagai akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, termasuk pendidikan, (Pamungkas & Praditya, 2024). Pendidikan perlu mengantisipasi perubahan tersebut untuk menyiapkan sumber daya manusia yang mampu berkompetisi dalam masyarakat global.

Tentunya dengan ketertinggalan penggunaan teknologi di era industri 4.0 ini dapat menghambat kesiapan sumber daya manusia dalam memanfaatkan TIK, menghambat kemampuan peserta didik dalam mengoptimalkan kemampuan kretavitasnya pada penggunaan teknologi, menghambat mengembangkan nilai karakter peserta didik serta menghambat dengan sarana dan prasarana yang memadai untuk melaksanakan proses pembelajaran berbasis digital atau memanfaatkan teknologi, (Eksantoso, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada mata pelajaran IPS Terpadu, guru menghadapi kendala yaitu banyak siswa yang malas dalam belajar dan cenderung pasif ketika pembelajaran sedang berlangsung. Selain itu, kebanyakan siswa sering ribut ketika guru menjelaskan di depan kelas, bahkan ada yang mengantuk karena merasa jenuh. Hal ini disebabkan oleh Model Pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah. Hal tersebut merupakan masalah yang harus segera diatasi karena dalam mata pelajaran IPS Terpadu yang banyak materi dan siswa juga dituntut mengetahui pengetahuan yang luas. Mengingat pentingnya pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi pada era digital saat ini maka tujuan diadakannya

penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan teknologi terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS terpadu.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Variabel dalam penelitian ini yaitu Penggunaan Teknologi, Sebagai Variabel bebas (X) dan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sebagai variabel terikat (Y). Sumber data dari penelitian ini terdiri atas data primer dan sekunder. Sumber data primer, yaitu data yang langsung didapatkan dari lapangan atau tempat penelitian, data tersebut dalam penelitian yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Alasa. Sedangkan sumber data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan dari sumber bacaan yang telah ada. Data ini digunakan untuk mendukung data primer yang telah diperoleh. Maka data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari buku, jurnal dan sebagainya yang mendukung permasalahan penelitian ini.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah observasi, wawancara, dan dokumentasi. dengan menggunakan instrumen observasi, wawancara, alat kamera dan alat tulis. Analisis data dalam penelitian ini yaitu menganalisis hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data dalam penelitian ini terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembelajaran IPS dengan memanfaatkan teknologi ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan kolaboratif mereka dalam pembelajaran IPS terpadu. Tujuan pembelajarn IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan termpil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri maupun dengan yang lain.

Dalam satu minggu siswa diberikan satu kali pertemuan mata pembelajaran IPS Terpadu dengan waktu 2 jam pelajaran atau sekitar 45 menit. Alokasi tersebut sangat terbatas, namun dalam pembelajaran IPS Terpadu berusaha melaskanakan pembelaran tentang penggunaan teknologi terhadap kreativitas siswa dengan baik. Guru memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik agar lebih mudah dipahami tentang teknologi terhadap kreativitas. Sebelumnya guru membuka pembelajaran siswa terlebih dahulu berdoa kemudian memeriksa kehadiran guru serta memberikan motivasi kemudian mengajukan pertanyaan pembuka, setelah itu dilakukan Tanya jawab terhadap peserta didik dan dilanjutkan dengan diskusi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para siswa, diketahui bahwa dalam menghadapi kesulitan belajar IPS Terpadu cara siswa untuk menanganinya adalah terus berlatih dan mengulang materi yang sulit. Dengan berlatih secara rutin, pemahaman akan semakin baik. Selain itu menurut siswa bahwa teknologi dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan tugas mereka dengan

memberikan mereka akses ke berbagai sumber daya dan memungkinkan mereka menggunakan alat-alat di gital menjadi lebih efisien dan kreatif. Melalui diskusi bersama mereka dapat menemukan solusi untuk menyelesaikan masalah dalam belajar. Selain itu, menurut siswa bahwa dalam mendapatkan nilai yang baik dalam pembelajaran, para siswa harus menghadiri kelas, mencari bantuan jika diperlukan, mencari sumber daya tambahan, membuat jadwal, belajar menggunakan teknik belajar. Tindakan ini siswa dapat memupuk rasa ingin tahu dan mengembangkan kreativitas mereka secara efektif. Selain itu, dalam meningkatkan kreativitas, mereka sering menggunakan alat digital seperti laptop. Dari wawancara dengan para siswa, mereka mengungkapkan bahwa peran teknologi dalam mendukung upaya pembelajaran mereka dengan menggunakan perangkat mobile dan aplikasi, para siswa dapat mengakses berbagai sumber informasi. Dari penerapan teknologi, siswa dapat berlatih berpikir kreatif dalam mengasah kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru dan inovatif, serta menemukan solusi yang unik untuk masalah. Kesimpulannya, bahwa dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, siswa dapat mengalami proses belajar yang lebih efektif.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh siswa lain yang berperan sebagai ketua kelas, siswa tersebut menjelaskan bahwa teknologi sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang mereka terima. Selama ini, mereka kesulitan dalam memahami setiap mata pelajaran terutama mata pelajaran IPS Terpadu yang membutuhkan pemahaman yang lebih luas. Dengan penerapan teknologi, mereka lebih mudah dalam mendapatkan informasi, selain itu beragam sumber informasi yang didapatkan juga dapat membuka cakrawala berpikir siswa sehingga para siswa dapat berpikir kritis, inovatif dan kreatif.

Berdasarkan observasi di kelas VII SMP Negeri 1 Alasa dalam pembelajaran IPS Terpadu diketahui bahwa penggunaan teknologi dilakukan dengan memberikan pemahaman tentang penggunaan kreativitas siswa seperti belajar mengemukakan pendapat secara bebas, mematuhi peraturan yang dibuat oleh sekolah, saling membantu sesama teman, sopan, dan lain sebagainya.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap siswa dan guru di SMP Negeri 1 Alasa, beberapa tema utama yang dapat menjadi fokus pembahasan dalam penelitian mengenai penggunaan teknologi untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu mengenai pengaruh teknologi terhadap proses pembelajaran yaitu kemudahan Akses Informasi, Siswa mengungkapkan bahwa teknologi memudahkan mereka dalam mencari informasi dan bahan ajar yang diberikan oleh guru. Ini menunjukkan bahwa teknologi membantu siswa mengakses sumber daya pendidikan yang lebih luas dan relevan. Proses Pembelajaran yang Lebih Interaktif, Teknologi memungkinkan penggunaan alat-alat interaktif seperti game edukasi, simulasi, dan aplikasi pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Penggunaan Platform Pembelajaran Digital, Guru menggunakan platform seperti Google Classroom dan Moodle untuk mengorganisir materi pembelajaran, mengelola tugas, dan berkomunikasi dengan siswa. Ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat meningkatkan efisiensi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pengembangan Kreativitas Melalui Teknologi berupa proyek Berbasis Teknologi, Guru mendorong siswa untuk terlibat dalam proyek-proyek yang memerlukan pemikiran kreatif, seperti

membuat video, blog, atau presentasi interaktif. Ini menunjukkan bahwa teknologi membuka peluang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam bentuk yang lebih modern dan relevan. Penggunaan Multimedia, Guru mengintegrasikan video, animasi, dan presentasi multimedia dalam pembelajaran untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit. Ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kreatif dalam mengembangkan konten serupa.

Kolaborasi dan Diskusi Melalui Teknologi berupa diskusi Kelas dan Kolaborasi Online, Siswa dan guru sama-sama mengakui pentingnya diskusi dan kolaborasi dalam pembelajaran. Teknologi memfasilitasi diskusi kelompok dan kolaborasi proyek secara online, yang membantu siswa untuk saling bertukar ide dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Pembelajaran Berbasis Proyek, Teknologi memungkinkan siswa bekerja sama dalam proyek-proyek yang menantang mereka untuk berpikir kreatif dan mencari solusi inovatif.

Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Teknologi yaitu akses ke Perangkat dan Aplikasi, Salah satu tantangan utama yang dihadapi siswa adalah kurangnya akses ke perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai. Hal ini dapat menjadi hambatan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Pelatihan dan Dukungan Guru, Guru memainkan peran penting dalam memastikan bahwa teknologi digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Pelatihan dan workshop yang diberikan kepada guru tentang penggunaan teknologi dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran.

Dampak Teknologi pada Keterlibatan Siswa antara lain aktivitas Siswa yang lebih dinamis, teknologi memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran melalui kegiatan yang lebih dinamis, seperti membuat konten kreatif (blog, vlog, podcast) dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Pengembangan Keterampilan Digital, Penggunaan teknologi secara rutin membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk masa depan mereka, termasuk literasi digital, pemrograman, dan desain grafis.

Kreativitas dan Inovasi dalam Pembelajaran IPS Terpadu yaitu pemberian Tantangan Nyata, Guru dapat menggunakan masalah atau tantangan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa sebagai cara untuk memicu rasa ingin tahu dan kreativitas mereka. Pemanfaatan Teknologi untuk Inovasi, Guru dan siswa memanfaatkan teknologi untuk menciptakan solusi yang unik dan inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Berdasarkan temuan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi dapat membantu siswa dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS Terpadu.

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 1 Alasa memiliki dampak positif terhadap kreativitas siswa. Teknologi seperti penggunaan media digital, perangkat lunak edukatif, dan internet memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara lebih luas dan mendalam, serta memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Penggunaan teknologi telah meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam mencari informasi, berkolaborasi dengan teman sekelas, dan mempresentasikan ide-ide mereka secara kreatif. Meskipun ada manfaat yang signifikan, penelitian ini juga menemukan keterbatasan dalam akses teknologi di kalangan siswa, serta perbedaan tingkat penguasaan teknologi di antara siswa dan guru, yang dapat menghambat efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Siswa menunjukkan variasi dalam respon dan hasil kreativitas yang dihasilkan. Beberapa siswa mampu memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan karya yang sangat kreatif, sementara yang lain masih menghadapi tantangan dalam penggunaan teknologi secara efektif.

Dari kesimpulan yang telah dijelaskan di atas, disarankan agar sekolah sebaiknya mempertimbangkan untuk meningkatkan akses teknologi bagi seluruh siswa, termasuk penyediaan perangkat keras dan akses internet yang memadai. Hal ini dapat dilakukan melalui kerja sama dengan pemerintah atau pihak swasta. Selain itu guru juga perlu diberikan pelatihan yang lebih intensif mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran, serta dukungan berkelanjutan untuk mengembangkan metode pengajaran yang memanfaatkan teknologi secara efektif. Penerapan teknologi dalam pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan pendekatan yang fleksibel, menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, serta mempertimbangkan variasi dalam tingkat penguasaan teknologi.

Sekolah perlu mengembangkan metode penilaian yang lebih komprehensif untuk mengukur kreativitas siswa, termasuk penilaian kualitatif dan kuantitatif yang mencakup aspek-aspek seperti inovasi, orisinalitas, dan kemampuan problem-solving. Saran berikutnya adalah diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas dan durasi yang lebih panjang untuk lebih memahami penggunaan teknologi terhadap kreativitas siswa serta mengidentifikasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdur, R. B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64–73.
- Azizah, W. N., & Dewi, D. A. (2022). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat mempengaruhi gaya anak muda dan etika pancasila pada masyarakat indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1426–1431.
- Eksantoso, S. (2024). Peningkatan Kualitas Pendidikan di Indonesia dalam Mengejar Ketertinggalan Menuju Indonesia Maju. *Syntax Idea*, 6(4), 1964–1972.
- Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.

- Gumilar, G., Rosid, D. P. S., Sumardjoko, B., & Ghuftron, A. (2023). Urgensi penggantian kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 148–155.
- Hidayat, A. A. (2021). Menyusun instrumen penelitian & uji validitas-reliabilitas. Health Books Publishing.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125.
- Janna, N. M. (2020). Variabel dan skala pengukuran statistik.
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.
- Nartin, S. E., Faturrahman, S. E., Ak, M., Deni, H. A., MM, C. Q. M., Santoso, Y. H., SE, S., Paharuddin, S. T., Suacana, I. W. G., & Indrayani, E. (2024). Metode penelitian kualitatif. Cendikia Mulia Mandiri.
- Pamungkas, I. B., & Praditya, A. (2024). TINJAUAN PUSTAKA: DAMPAK TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) PADA PRAKTIK MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA DI ERA DIGITAL. *SCIENTIFIC JOURNAL OF REFLECTION: Economic, Accounting, Management and Business*, 7(3), 610–624.
- Rahayuningsih, Y. S., & Muhtar, T. (2022). Pedagogik Digital Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6960–6966.
- Sitasari, N. W. (2022). Mengenal analisa konten dan analisa tematik dalam penelitian kualitatif. *Forum Ilmiah*, 19(1), 77–84.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960.
- Suprayitno, D., Ahmad, A., Tartila, T., & Aladdin, Y. A. (2024). METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF: Teori Komprehensif dan Referensi Wajib bagi Peneliti. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wardani, D. K., & Andriyani, I. (2020). Pengaruh kualitas sumber daya manusia, pemanfaatan teknologi informasi, dan sistem pengendalian intern terhadap keandalan pelaporan keuangan pemerintahan desa di Kabupaten Klaten. *Jurnal Akuntansi*, 5(2).