



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 5115-5125

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengintegrasian Teknologi dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Peran Kebijakan dalam Pembelajaran Digital

Amala Sundari<sup>1✉</sup>, Fany Isti Fauzia<sup>2</sup>, Muhamad Fikri Zulfikar<sup>3</sup>, Raden Adinda<sup>4</sup>, Prihantini<sup>5</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: [amalasundari@upi.edu](mailto:amalasundari@upi.edu)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam segala bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Dalam dunia pendidikan saat ini, teknologi memungkinkan kita memanfaatkan kemampuan siswa secara maksimal, menyesuaikan kemampuan belajarnya dengan pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui integrasi peran teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Jenis penelitian adalah *studi literatur* atau penelitian kepustakaan, dimana peneliti mengandalkan berbagai literatur untuk memperoleh data penelitian dan data yang dihasilkan berupa kata-kata atau uraian, sehingga menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi mempunyai dampak positif dan negatif. Ketika berbagai pemangku kepentingan bekerja sama dengan baik untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi mencapai tujuannya, dampaknya akan terkonsentrasi pada hal-hal positif dan dampak negatifnya akan diminimalkan. Peran kebijakan pendidikan dalam pembelajaran berbasis digital dan teknologi sangatlah penting. Oleh karena itu, kebijakan pendidikan diperlukan untuk pemanfaatan teknologi digital secara optimal dan komprehensif. Seluruh elemen masyarakat diharapkan bekerjasama dan mendukung dalam mengoptimalkan berbagai kebijakan pendidikan berbasis teknologi digital.

Kata Kunci: *Teknologi, Kebijakan Pendidikan, Pembelajaran Digital*

## Abstract

The rapid development of technology has brought major changes in all areas of life, including education. In today's world of education, technology allows us to make maximum use of students' abilities, adapt their learning abilities to learning, and improve learning outcomes. The aim of this research is to determine the integrated role of technology in the learning process in elementary schools. This type of research is literature study or library research, where researchers rely on various literature to obtain research data and the resulting data is in the form of words or descriptions, thus using a qualitative approach. Research shows that the use of technology has both positive and negative impacts. When various stakeholders work together well to ensure that the use of technology achieves its goals, its impact will be concentrated on the positive and negative impacts will be minimized. The role of educational policy in digital and technology-based learning is very important. Therefore, educational policies are needed for optimal and comprehensive use of digital technology. All elements of society are expected to collaborate and support in optimizing various digital technology-based education policies.

Keywords: *Technology, Education Policy, Digital Learning*

## PENDAHULUAN

Fenomena Revolusi Industri 4.0 yang sedang berlangsung berdampak pada banyak bidang kehidupan. Bidang kehidupan yang terkena dampak perubahan ini adalah dunia pendidikan. Evolusi waktu Kemajuan yang berkelanjutan memerlukan perubahan standar kompetensi kurikulum. Pendidikan itu penting kehidupan nasional Lahirnya revolusi industri 4.0 memerlukan adanya digitalisasi dalam proses pembelajaran, salah satunya pemanfaatan media modern bagi siswa untuk mengeksplorasi bakat atau kemampuannya. Hasil Revolusi Industri 4.0 Pelajar terus beradaptasi dengan teknologi agar cepat beradaptasi dan mengikuti perkembangan era global (Handaru dan Pujiriyanto, 2021). Fenomena ini perlu adanya pembenahan pembelajaran di kelas mulai dari PAUD hingga perguruan tinggi. Teknologi tinggi yang terintegrasi dengan media pendidikan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, hal tersebut merupakan salah satu bentuk inovasi dalam proses belajar mengajar. Media massa Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, pembelajaran interaktif harus diselaraskan dengan sarana dan prasarana yang memadai.

Dalam pemanfaatan teknologi tersebut, perkembangan teknologi harus diimbangi dengan sumber daya manusia yang terampil. Memberdayakan masyarakat dengan keterampilan yang tepat di dunia digital dapat menjadi kunci untuk berkontribusi terhadap kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya negara mereka saat ini dan di masa depan. Saat ini kita hidup di era Revolusi Industri dimana perkembangan teknologi mengalami kemajuan

yang sangat pesat sebagai pintu gerbang datangnya Revolusi Industri 4.0 (Reflianto dan Syamsuar, 2018, p. 5). Era Revolusi Industri mengubah pemikiran dan cara pandang pendidikan, karena pembelajaran dilakukan dimana pemanfaatan teknologi lebih luas digunakan (Rahman dan Nuryana, 2019, p. 13). Oleh karena itu, guru harus mampu mengoptimalkan pembelajaran dengan segala perubahan yang ada. Memberikan informasi dan pelatihan baru kepada guru merupakan salah satu cara untuk memastikan bahwa guru siap mengikuti perubahan yang ada.

Pesatnya perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam segala bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Perkembangan teknologi digital berdampak pada perubahan sistem pendidikan dimana sistem pendidikan zaman dahulu hanya berfokus pada buku dan ingatan tetap, yang terlalu monoton. Dengan demikian, pembelajaran terasa membosankan bagi siswa. Pembelajaran sebagian besar berpusat pada guru. Dalam dunia pendidikan saat ini teknologi dapat dimanfaatkan sedemikian rupa sehingga indera siswa dapat digunakan secara komprehensif, kemampuan belajar siswa yang berbeda-beda dapat disesuaikan dengan pembelajaran sehingga hasil belajar pun meningkat (Tekege, 2017, hal. 185). Perkembangan teknologi digital di bidang pendidikan juga harus didukung oleh seluruh bidang pendidikan, yaitu pendidikan negara, kepala sekolah, guru dan masyarakat. Kebijakan pendidikan dilakukan, pejabat sekolah baik kepala sekolah maupun guru harus menaatinya. Jika sarana dan prasarana mendukung pembelajaran ini, itu yang terpenting ada sumber daya manusia yaitu guru. Guru merupakan tonggak keberhasilan pembelajaran.

Pendidikan teknologi digital yang inovatif harus memenuhi kebutuhan dan struktur pendidikan lokal. Menyikapi hal ini, pengambil kebijakan juga harus merespons untuk memastikan pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Politisi melihat pendidikan sebagai penyediaan barang dan jasa ke sekolah, seringkali berbasis teknologi. Mereka cenderung menghadapi kenyataan bahwa inovasi pendidikan juga mengubah lingkungan sekolah. Inovasi berbasis teknologi cenderung membuka kembali sekolah dan mengeksplorasi lingkungan dunia luar, yang dapat mengganggu lingkungan fisik dan sosial. Pada saat yang sama, mereka membawa aktor dan kelompok kepentingan baru ke dalam sistem pendidikan, paling tidak bidang pendidikan yang mempunyai gagasan, visi, dan impian tersendiri yang dapat memuat pendidikan masa depan yang lebih cerah. Oleh karena itu, inovasi pendidikan harus dianggap sebagai suatu reformasi yang melibatkan kelompok peserta didik yang lebih luas, termasuk peran pemerintah (Suryadi, 2007, p. 98).

Pembelajaran teknologi digital yang berinovasi harus responsif terhadap kebutuhan lokal dan struktur pendidikan. Dalam menyikapi hal tersebut, maka pembuat kebijakan pun

harus responsif akan hal tersebut agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Pembuat kebijakan memandang pendidikan sebagai penyedia barang dan jasa, seringkali berbasis teknologi untuk sekolah. Mereka cenderung menghadapi fakta bahwa inovasi pendidikan juga merubah lingkungan sekolah. Inovasi berbasis teknologi cenderung membuka kembali sekolah dan mempelajari lingkungan dunia luar yang dapat mengganggu lingkungan fisik dan sosial. Pada saat yang sama saat mereka membawa aktor dan pemangku kepentingan baru ke dalam sistem pendidikan, setidaknya industri pendidikan dengan ide, pandangan, dan impian mereka sendiri tentang masa depan yang lebih cerah untuk pendidikan bisa diadakan. Oleh karena itu, inovasi pendidikan harus dipandang sebagai adanya pembaharuan yang melibatkan siswa yang lebih luas, termasuk peran pemerintah (Suryadi, 2007, p.98).

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan *studi literatur* atau penelitian kepustakaan, dimana peneliti mengandalkan berbagai literatur untuk memperoleh data penelitian dan data yang dihasilkan berupa kata-kata atau uraian, sehingga menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kepustakaan adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data perpustakaan, membaca dan mencatat, serta mengelola bahan penelitian. Menurut Danial dan Warsiah (2009: 80), penelitian kepustakaan adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti dengan cara mengumpulkan sekumpulan buku dan jurnal yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian.

*Studi literatur* atau penelitian kepustakaan adalah penelitian yang tempat penelitiannya adalah perpustakaan atau kepustakaan. Ada empat tahap dalam studi literatur, yaitu mempersiapkan peralatan yang diperlukan, menyiapkan referensi kerja, mengalokasikan waktu, dan membaca serta mengarsipkan bahan penelitian (Zed, 2004). Pengumpulan data ini menggunakan metode pencarian dan membangun sumber dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan artikel penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Teknologi dalam Pendidikan

Teknologi pendidikan adalah desain sistematis dari sumber daya manusia, metode, dan media untuk mengejar tujuan pendidikan. Ini mencakup teknologi instruksional yang berfokus pada pengembangan dan penggunaan media dan proses belajar untuk meningkatkan kinerja peserta didik, serta teknologi manajemen yang berfokus pada penggunaan teknologi untuk mengelola dan meningkatkan sistem pendidikan secara

keseluruhan. Terdapat beberapa ahli teknologi pendidikan yang memberikan pandangan tentang domain atau bidang teknologi pendidikan, namun umumnya terdapat beberapa domain yang serupa antara satu ahli dengan yang lainnya. Berikut adalah lima domain teknologi pendidikan menurut beberapa ahli teknologi pendidikan:

1. Michael Molenda

Instructional Technology atau Teknologi Instruksional, yang meliputi desain, pengembangan, penggunaan, dan evaluasi teknologi dalam proses pembelajaran.

2. Seels & Richey

Educational Technology atau Teknologi Pendidikan, yang meliputi pemanfaatan sumber daya, proses, dan prinsip-prinsip teknologi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

3. Januszewski & Molenda

Learning Technologies atau Teknologi Pembelajaran, yang meliputi penggunaan teknologi dalam mendukung, meningkatkan, dan memfasilitasi proses belajar peserta didik.

4. David H. Jonassen

Cognitive Tools atau Alat Kognitif, yang meliputi pengembangan dan penggunaan teknologi untuk membantu peserta didik membangun pengetahuan dan memecahkan masalah dengan cara yang efektif.

Dari beberapa ahli diatas, Pengintegrasian teknologi dalam kurikulum sekolah dasar memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang anda di kelas. Pengintegrasian teknologi dalam kurikulum sangat penting Untuk digunakan di dunia pendidikan. Keberhasilan pembangunan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas pendidikan bangsa, dan kualitas pendidikan salah satunya ditentukan oleh seorang pendidik dalam hal ini seorang guru karena dengan inovasi baru yang diberikan seorang guru dalam pendidikan dapat memberikan warna baru dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan salah satu isi Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007, salah satu kompetensi inti guru adalah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka Dituntut untuk menggunakan teknologi sebagai salah satu alat penunjang untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran sehingga perlu adanya peningkatan kemampuan dan kesadaran guru untuk mengenal dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi (TIK), Termasuk Penggunaan komputer yang tentunya hal yang positif sekaligus membanggakan dan mengisyaratkan peningkatan mutu dengan membuat media pembelajaran berbasis digital sehingga lebih menarik komunikatif menghubungkan siswa pada pemahaman yang nyata dan bermakna.

Peningkatan kreativitas mengajar diperlukan untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih berkualitas. Dalam hal ini kontak sosial, guru dan siswa kini terlihat rukun baik di dalam maupun di luar kelas. Ketika perubahan terjadi lebih cepat dari yang diharapkan, hal ini dapat menimbulkan budaya belajar yang tidak selaras. Dulu, sepertinya ada kesenjangan antara guru dan siswa, dan semakin terasa jauh jika siswa tidak berada di dalam kelas. Siswa saat ini dapat menggunakan teknik e-learning untuk menemukan segala sesuatu yang mereka inginkan, apapun tingkat pendidikannya. Model ini nampaknya mampu melewati hambatan yang memisahkan kelas dan sumber daya pendidikan serta memiliki intensitas yang tidak terbatas (Budi Harsanto, 2017).

Pendidik idealnya memanfaatkan kemajuan teknologi pendidikan untuk membantu siswa mencapai potensi maksimalnya, bukan sebaliknya. Pelajar generasi milenial tentunya berbeda dengan generasi sebelumnya dalam pemanfaatan teknologi informasi. Oleh karena itu, kemahiran teknologi informasi dapat digunakan sebagai manfaat tambahan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran di kelas bagi siswa. Siklus kegiatan belajar mengajar akan bergerak lebih cepat dan mencakup kegiatan yang lebih luas jika strategi ini berhasil dijalankan. Hal ini tidak terjadi sebaliknya, karena akses siswa terhadap teknologi dibatasi oleh kendala penggunaan teknologi oleh pendidik. (Putri D, 2016)

Di era digital, metode pengajaran harus memungkinkan siswa memperoleh sesuatu dengan segera (*immediacy of learning*). Hal ini dapat mengurangi jarak antara sekolah dan kehidupan di luarnya. Penting untuk mempertimbangkan bagaimana anak-anak di era digital belajar, selain mengamati dan menganalisis item-item yang unik di kelas, mereka juga terbiasa mengumpulkan dan menyimpan berbagai jenis informasi dari lokasi di luar kelas. Selain itu, berbeda dengan para pendahulunya, pelajar di masa milenial sudah terbiasa menyampaikan informasinya secara langsung tanpa harus memikirkan atau mempersiapkannya terlebih dahulu. Kombinasi keterampilan baru ini tentunya memerlukan strategi pengajaran yang tepat agar kehadiran siswa di kelas dihargai dan menginspirasi mereka untuk lebih rajin mengerjakan tugas mereka. (Salma D, 2013)

#### Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan

Guru merupakan salah satu elemen kunci keberhasilan pembelajaran sehingga harus memiliki keterampilan yang tepat dalam mengembangkan teknologi digital. Hal ini berkaitan dengan kompetensi profesional guru sebagai pendidik, dimana kompetensinya diasumsikan mempengaruhi keberhasilan belajar siswanya (Sappil, 2017, p. 57). Selain itu, guru harus bersiap menghadapi perubahan di masa depan. Selain keterampilan yang perlu dimiliki guru dalam mengembangkan teknologi digital, hal ini juga mencakup penyediaan

konten pendidikan menarik yang memudahkan pemahaman pembelajaran siswa. Oleh karena itu diperlukan strategi dan metode pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Burbules et al., 2020, p. 95) bahwa ketika mengajar, guru perlu memikirkan strategi apa yang akan diajarkan agar pembelajaran menjadi efektif. Namun hal ini tidak berarti bahwa kemajuan teknologi akan menggantikan peran guru di kelas, melainkan menciptakan peluang baru bagi guru untuk melibatkan siswa dalam kegiatan berpikir kritis (Wiseman & Anderson, 2012, hal. 616).

Agar guru dapat maju dalam teknologi digital, mereka perlu membuat konten pembelajaran digital. Pembuatan konten digital oleh guru sangat penting dalam pendidikan karena guru telah mengetahui karakteristik materi kelas dan pembelajaran siswa. Sebelum membuat konten pembelajaran, sebaiknya guru mencari bahan referensi konten pembelajaran seperti apa yang akan diajarkan sesuai dengan pembelajarannya, agar metode pengajarannya tidak ketinggalan jaman. Terkait dengan pembuatan konten pembelajaran, terdapat beberapa acara penelitian seperti Gamejam dan Editathon yang dapat menjadi referensi pembuatan konten pembelajaran digital (Juraschek et al., 2020, p. 48). Kedua acara tersebut melibatkan pembuatan konten pembelajaran digital dan pengembangan game edukasi. Proses pembuatan konten pembelajaran digital hendaknya konsisten dengan proses pengajaran guru sehingga mereka menyadari hal-hal berikut (OECD, 2016, hlm. 31-32).

Pertama, edukasi berbasis permainan edukatif atau permainan edukasi. Permainan edukatif hendaknya mampu meningkatkan pemahaman konsep, meningkatkan imajinasi siswa, sehingga menjadikan proses berpikir siswa menjadi kreatif dalam memecahkan masalah. Kedua, pendidikan yang didukung pemanfaatan teknologi dapat memperluas kesempatan mengajar bagi guru dan kesempatan belajar bagi siswa. Misalnya, laboratorium online dengan aktivitas eksperimental memungkinkan siswa belajar sambil menyelesaikan pekerjaan yang lebih luas, hal ini bertujuan agar siswa tidak bosan saat belajar. Ketiga, perkembangan teknologi akan meningkatkan kerjasama antar budaya baik di tingkat regional maupun internasional, sehingga memungkinkan siswa memperluas pengetahuannya tentang budaya lain di luar Indonesia. Keempat, guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menilai tingkat pembelajaran siswa saat ini dengan menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan mereka dan mengidentifikasi secara lebih lengkap keterampilan yang perlu dikuasai siswa. Sehingga, penilaian pembelajaran pun tidak perlu dilakukan secara manual seperti biasanya, hal ini dapat memanfaatkan teknologi digital saat ini.

Perkembangan teknologi digital harus memperhatikan pertumbuhan peserta didik saat ini. Salah satunya adalah adanya permainan edukatif yang menunjang pembelajaran agar tidak monoton. Ini juga membantu siswa memecahkan masalah dengan lebih kreatif. Hal ini didukung oleh penelitian yang menemukan bahwa siswa yang mengikuti permainan edukatif memperluas pengetahuannya dan meningkatkan keterampilan seperti memecahkan masalah pembelajaran (Barr, 2018, p. 293). Selain itu, perkembangan teknologi digital memungkinkan siswa dengan mudah mengakses informasi tentang budaya suatu negara sehingga memperluas pengetahuannya. Proses pengajaran dengan menggunakan teknologi digital tidak membatasi guru dalam melakukan penilaian pembelajaran, namun justru memungkinkan guru melakukan penilaian dengan menggunakan konten pembelajaran.

Teknologi memudahkan aktivitas manusia dalam mencari dan menyebarkan informasi. Teknologi sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan karena memudahkan pencarian keterampilan membaca dan menulis seperti buku, majalah, buku teks, dan sumber digital lainnya (Putri, 2018, p. 40). Hal ini juga didukung dengan pernyataan dalam dunia pendidikan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di Indonesia, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan tercermin pada media pembelajaran, administrasi pendidikan, dan sumber belajar (Lestari, 2018, p. 99).

Teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan juga mempunyai dampak positif dan negatif. Dampak positif penggunaan teknologi dalam pendidikan antara lain: Pertama, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menggunakan waktu, biaya, dan logistik dengan lebih efisien (Lestari, 2018, p. 99). Kedua, informasi menjadi lebih mudah diperoleh dan informasi yang ada lebih mudah disebarluaskan tanpa batasan ruang dan waktu (Marryono Jamun, 2018, p. 52). Ketiga, memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif kepada anak (Fitri, 2017, p. 122).

Dampak negatif penggunaan teknologi dalam pendidikan antara lain: Pertama, perubahan kehidupan bermasyarakat (Lestari, 2018, p. 99). Kedua, perubahan terjadi pada perilaku, etika, norma atau moral kehidupan (Marryono Jamun, 2018, p. 52). Ketiga, penggunaan berlebihan oleh anak dapat membuat mereka menjadi antisosial karena mereka lebih asyik dengan dunia maya dibandingkan dengan dunia nyata. Terakhir, ketergantungan terhadap penggunaan teknologi juga dapat menimbulkan perilaku malas dan boros pada anak (Fitri, 2017, p. 122).

Di era digital, peran orang tua, guru, dan masyarakat sangat penting untuk memastikan anak tetap mempertahankan karakternya sebagai pewaris masa depan bangsa

dan terus memanfaatkan teknologi untuk tujuan positif. Keluarga merupakan tempat terpenting bagi tumbuh kembang anak, sehingga diharapkan mampu mengawasi anak dan membimbingnya dalam pemanfaatan teknologi. Guru dapat memberikan pengajaran yang sangat baik dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Masyarakat berperan dalam merawat dan memotivasi anak agar tidak melakukan hal-hal menyimpang (Putri, 2018, p. 49). Selain itu, ada juga beberapa cara untuk meminimalkan aspek negatif penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan. Penggunaan teknologi informasi pada anak juga perlu diperhatikan secara matang. Jangan jadikan teknologi sebagai satu-satunya media atau alat belajar Anda. Mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tanpa mengesampingkan etika yang berlaku. Menjalankan fungsi hukum yang berfungsi untuk memantau penggunaan teknologi seperti telepon seluler oleh anak di bawah umur dan mengendalikan standar operasional dalam penerapan teknologi informasi (Marryono Jamun, 2018, hlm. 52). Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi antar berbagai pemangku kepentingan untuk memastikan anak menggunakan gadget secara optimal dan terarah.

## SIMPULAN

Teknologi memudahkan proses pembelajaran dan menemukan sumber belajar yang berbeda. Pembelajaran saat ini tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu, teknologi membuatnya dapat diakses oleh semua orang. Meskipun pemanfaatan teknologi dapat terjadi pada seluruh lapisan masyarakat, namun tidak semua implementasi teknologi digital dapat berhasil diterapkan di Indonesia. Seminar, sesi pelatihan, dan kursus pelatihan guru disediakan untuk membantu guru mengikuti perkembangan yang ada dan mengoptimalkan pembelajarannya dengan menggunakan teknologi.

Penggunaan teknologi mempunyai dampak positif dan negatif. Pendidikan dapat memfokuskan pada dampak positif dan meminimalkan dampak negatif ketika berbagai pemangku kepentingan bekerja sama dengan baik untuk membantu penggunaan teknologi mencapai tujuannya. Berdasarkan penjelasan tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa peran kebijakan pendidikan dalam pembelajaran berbasis teknologi digital sangatlah penting. Diperlukan kebijakan untuk memanfaatkan teknologi digital secara optimal dan komprehensif.

Berdasarkan penelitian tersebut diharapkan seluruh elemen masyarakat dapat mendukung dan berkolaborasi untuk mengoptimalkan berbagai inovasi pendidikan berbasis teknologi digital. Teknologi yang ada saat ini diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik oleh semua pihak yang terlibat. Upaya pemerintah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dapat semakin diperkuat dan

memberikan dampak nyata bagi guru. Pemerintah diharapkan melakukan evaluasi terhadap inovasi pendidikan berbasis teknologi digital dan mengetahui sejauh mana dampaknya hingga saat ini. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan mengenai dampak penggunaan teknologi digital terhadap inovasi pendidikan di Indonesia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173-184.
- Barr, M. (2018). Student attitudes to games-based skills development: Learning from video games in higher education. *Computers in Human Behavior*, 80, 283–294.
- Burbules, N. C., Fan, G., & Repp, P. (2020). Five trends of education and technology in a sustainable future. *Geography and Sustainability*, 1(2), 93–97.
- Budi Harsanto. (2017). *Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Menggunakan Google Sites dan Media Sosial*. Bandung: UNPAD Press.
- Dewi Salma Prawiradilaga, dkk. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Jakarta: Kencana.
- Fitri, S. (2017). Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 118– 123.
- Handaru, C. dan Pujiriyanto. (2021). Efektifitas Multimedia Pembelajaran Interaktif PKK dalam Meningkatkan Kreativitas Berwirausaha Siswa SMK. *Jurnal EPISTEMA*, 2, 42.
- Harini, E. O., & Pujiriyanto, P. (2022). Analisis Manfaat Pengintegrasian Augmented Reality pada Bahan Ajar Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar. *Epistema*, 3(2), 67-80.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100
- Marryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. 10, 48–52.
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal Of Education Management & Administration Review*, 4(1).
- Mulik, C., Tatuwo, A. G. P., Rosdiana, S. P., & Fatirul. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2).
- OECD. (2016). *Innovating Education and Educating for Innovation*. <https://doi.org/10.1787/9789264265097-en>
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. *AR-RIAYAH*

: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37.

Rahman, A., & Nuryana, Z. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. 34–0.

Sappaile, N. (2017). Pengaruh Kompetensi Pedagogik, Kompetensi Profesional, dan Sikap Profesi Guru Terhadap Kinerja Penilaian Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(1), 66–81.

Sumardianta, J., & Sarasvati, D. P. (2016). *Mendidik pemenang bukan pecundang*. Benteng Pustaka.

Suryadi, A. (2007). Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran. *Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 8(1), 6.

Tekege, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1), 40–52.

Wiseman, A. W., & Anderson, E. (2012). ICT-integrated education and national innovation systems in the Gulf Cooperation Council (GCC) countries. *Computers and Education*, 59(2), 607–618.