



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 9757-9766

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

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

## Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dalam Pendidikan Di Era Generasi Z (Gen Z)

Agus Yanto

Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Tanjungpura,  
Pontianak, Indonesia

Email: [agusyantokayongutara@gmail.com](mailto:agusyantokayongutara@gmail.com)

### Abstrak

Teknologi dalam pendidikan merupakan suatu perubahan baru dan berbeda dari yang lama guna meningkatkan kemampuan mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan pada era Generasi Z. Penelitian ini merupakan tinjauan literatur yang mencakup penelitian kualitatif dan tinjauan literatur yang mencoba menjelaskan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan pada era Generasi Z. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan saat ini tidak bisa dianggap terpisah dari dunia pendidikan. Penggunaan teknologi yang ada di lingkungan pendidikan dimana teknologi digunakan. baik dalam hal pembelajaran maupun dalam hal pemenuhan persyaratan petunjuk. Keadaan ini juga tercermin dalam penggunaan *e-learning*, aplikasi pembelajaran, website khusus, produk teknologi pendidikan dan program fasilitasi seperti *Zoom Meeting*, *Google Meet* dan *YouTube*. Proses pembelajaran dikaitkan dengan saran yang diperlukan..

Kata Kunci: *Teknologi, Pendidikan, Generasi Z (Gen Z)*

## Abstract

Technology in education is a new change and different from the old in order to increase the ability to achieve certain goals in education. The aim of this research is to explain the use of technology in education in the Generation Z era. This research is a literature review which includes qualitative research and a literature review which attempts to explain the use of technology in education in the Generation Z era (Generation Z). The research results show that education cannot be separated from the world of education today. education. The use of existing technology in the educational environment where technology is used. both in terms of learning and in terms of fulfilling the requirements of the instructions. This situation is also reflected in the use of e-learning, learning applications, special websites, educational technology products and facilitation programs such as Zoom Meeting, Google Meet and YouTube. learning processes that suit educational needs.

Keyword: *Technology, Education, Generation Z (Gen Z)*

## PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi mengubah banyak aspek kehidupan, khususnya pendidikan. Perkembangan teknologi digital juga membawa perubahan pada sistem pendidikan, dimana selama ini pendidikan hanya terfokus pada buku. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa. Pembelajaran sebagian besar berpusat pada guru. Dalam dunia pendidikan saat ini, teknologi dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan siswa semaksimal mungkin, berbagai informasi siswa dapat dihubungkan dengan proses pembelajaran dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan (Tekege, 2017, hal. 185). Hal ini terkait dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dapat memberikan cara belajar yang lebih baik karena dapat memudahkan dan mempercepat belajar siswa serta meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi yang berkembang (Suryadi, 2007, p.92). Namun perlu diperhatikan bahwa perkembangan teknologi digital tidak hanya terfokus pada pembelajaran TIK saja, namun juga pada matematika, IPA, bahasa Indonesia dan lain-lain. Perlu dicatat bahwa ini mencakup semua jenis pembelajaran, seperti pendidikan. Perkembangan teknologi digital di bidang pendidikan harus didukung di semua bidang pendidikan, khususnya pendidikan. dewan, kepala sekolah, guru dan masyarakat.

Kebijakan pendidikan dimaksudkan untuk diikuti oleh kepala sekolah, guru dan dewan sekolah. Guru adalah karyawan yang berharga ketika materi dan infrastruktur mendukung pembelajaran ini. Guru menjadi landasan pendidikan yang baik. Guru sebaiknya menggunakan media/metode/strategi yang berbeda agar siswa tidak bosan. Selain itu, agar siswa tetap tertarik belajar, guru harus mampu menawarkan inovasi kepada siswa. Guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi digital untuk membangun berbagai keterampilan

belajar dan mengajar. Pembelajaran digital dapat diintegrasikan dengan metode pembelajaran lainnya dengan membuat konten edukasi seperti permainan pembelajaran, kompetisi pembelajaran dan konten lainnya. Pembelajaran tidak hanya dilakukan secara jarak jauh, namun juga dapat dilakukan secara jarak jauh melalui video atau online. Oleh karena itu, pembuatan komponen digital perlu diintegrasikan dengan gaya mengajar guru. Hal ini berkaitan dengan penelitian Surani bahwa kehadiran teknologi pada lembaga pendidikan dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan mempermudah proses belajar mengajar dan kegiatan non-akademik lainnya seperti administrasi (Surani et al., 2019). Saat ini perkembangan teknologi sangat pesat, hampir semua aktivitas sosial memerlukan teknologi. Bahkan di dunia Generasi Z, pendidikan merupakan isu penting yang tidak boleh diabaikan. Generasi Z atau Gen Z mempunyai keunggulan karena mampu mendefinisikan dirinya sendiri. Siswa suka memilih apa yang mereka butuhkan dan memahami apa yang mereka butuhkan dan apa yang mereka miliki. Dengan menggunakan surat-surat ini, siswa dapat mengembangkan karakter mereka sendiri dan membagikannya kepada dunia. Baik dalam kursus formal maupun informal, siswa bebas memilih gaya belajar yang paling sesuai dengan kebutuhannya. Guru juga hendaknya menyesuaikan gaya belajar pada setiap siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi sumber belajar di luar kelas. Perilaku nonverbal memungkinkan siswa melatih berpikir kritis dan berpikir kritis, termasuk menyikapi lingkungan. Lingkungan pendidikan penting karena menyediakan wadah dan ruang dimana siswa dapat mengungkapkan pikiran dan gagasannya tentang proses pembelajaran. Di era pendidikan saat ini, persaingan semakin ketat karena banyaknya bakat yang dimiliki. Memperkenalkan siswa pada materi yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuannya dan memberikan ruang kepada mereka tanpa berusaha membandingkan materi tersebut dengan materi lain seharusnya menjadi isu penting dalam dunia pendidikan, khususnya bagi para guru. Siswa harus sangat dihormati dan kegiatan ini harus menjadi bagian penting dari pemikiran setiap orang menuju peningkatan mutu pendidikan.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode analisis deskriptif disertai literatur untuk menggambarkan peristiwa atau masa lalu. Artikel ini berfokus pada pemanfaatan teknologi dalam pendidikan di era Z (Generasi Z).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat ini perkembangan teknologi sangat pesat dan teknologi sangat dibutuhkan dalam setiap aspek kehidupan. Ada poin penting yang tidak boleh diabaikan dalam dunia pendidikan, dimana generasi Z mempunyai keunggulan dalam memperkenalkan diri. Pada umumnya siswa memilih kebutuhannya dan memahami kebutuhan serta kemampuannya. Surat-surat ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan surat-surat yang dapat mereka bagikan kepada dunia. Pada pendidikan formal dan informal, peserta didik berhak memilih pendidikan yang sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu, *practitioner* hendaknya menyesuaikan gaya belajar pada setiap siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari sumber belajar di luar kelas. Sifat *hiperadaptif* memungkinkan siswa untuk lebih berpikir dan berefleksi terhadap lingkungannya, termasuk bereaksi terhadapnya. Lingkungan pendidikan penting karena memberikan siswa *platform* dan ruang untuk mengekspresikan pemikiran dan gagasan mereka mengenai pembelajaran.

Saat ini, siswa harus bisa bersaing karena kemampuannya yang banyak peluang dalam mendapatkan pembelajaran dan mengenali materi-materi berbeda yang sesuai dengan kemampuannya dan memberikan ruang bagi materi-materi tersebut, tanpa berusaha membandingkannya dengan materi lain, seharusnya menjadi isu penting dalam dunia pendidikan, khususnya bagi para *practitioner*. Siswa harus dihormati dan kegiatan ini harus menjadi bagian penting dari pemikiran setiap orang dalam meningkatkan mutu pendidikan. Kebijakan pendidikan mempunyai peluang besar untuk mengatasi banyaknya sumber daya yang tersedia, karena kebijakan pendidikan merupakan salah satu strategi yang mendorong inovasi. pendidikan masa depan. dan mereka yang berasal dari berbagai sektor seperti publik, swasta dan pemerintah. Landasan sistem yang kuat dan efisien. Reformasi sistem pendidikan erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi. Inovasi dalam pendidikan memerlukan pemikiran kritis, kreativitas dan imajinasi. Menurut Januszewski dan Molenda (2008), teknologi pendidikan adalah penelitian dan praktik mendukung pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penggunaan, pengelolaan dan penciptaan teknologi dan 'fitur'. Sektor teknologi pendidikan penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui desain, pengembangan, produksi, penggunaan dan pengelolaan sumber daya dan teknologi yang tepat.

Teknologi pendidikan merupakan bidang interdisipliner yang menggunakan berbagai ilmu pengetahuan untuk memudahkan pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan meningkatkan kinerja. Penelitian dan penggunaan teknologi dalam pendidikan harus dilakukan sesuai dengan standar etika. Peran teknologi dalam revolusi pendidikan sangatlah penting. Khususnya pada masyarakat Z, profesi *practitioner* tidak lagi sekedar lembaga

belajar mengajar atau lembaga yang berpusati pada *practitioner*, namun sudah menjadi *practitioner* yang membimbing peserta didik seperti guru. Mereka memenuhi kebutuhan mereka dengan membantu mereka menyelesaikan kursus dengan menyediakan kegiatan pembelajaran, materi, dan lingkungan. Hal ini tidak hanya berlaku bagi siswa yang dekat dengan *practitioner*, namun juga bagi siswa yang berjauhan secara fisik. Khususnya di Indonesia, pendidikan berfokus pada kurikulum, peran *practitioner* dan metode pengajaran, serta penggunaan teknologi dalam pengajaran atau penggunaan teknologi untuk mencakup pembelajaran. Kata *Practitioner* atau *Practitioner* sekarang sudah sangat dekat. Kepemimpinan dan Kepemimpinan dalam Pengaturan Pendidikan. Hal ini juga tercermin dalam penggunaan produk- produk teknologi pendidikan seperti pembelajaran online, aplikasi pembelajaran, website khusus, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *YouTube* dan sarana pembelajaran lainnya.

Menurut Robert Reiser (2007), proses yang mempengaruhi teknologi pendidikan yang dihadapi oleh mereka yang mengetahui adalah perkembangan konsep " manajemen pengetahuan sistem *ultramodern* yang memungkinkan karyawan mengakses lebih banyak informasi. dari segi ukuran. informasi dan berbagai alat yang dapat menunjang aktivitasnya.. Bangunlah dengan dunia penelitian. Mereka harus memilih strategi pengajaran yang akan membantu siswa belajar. Proyek pembelajaran ini mengasumsikan bahwa siswa memiliki pengetahuan dasar yang cukup untuk berhasil menyelesaikan kursus. Mereka juga harus mampu membuat rencana yang baik untuk komunitas pembelajar; dan juga harus mampu memikirkan kegiatan pembelajaran. Pengembangan konsep manajemen pengetahuan. Konsep manajemen pengetahuan dapat didefinisikan sebagai pengumpulan, penyimpanan dan berbagi pengetahuan, keterampilan dan wawasan yang berharga. Baik dalam individu maupun kelompok keluarga, maupun antar individu yang mempunyai kepentingan dan kebutuhan yang sama (Rosenberg, Reiser, & Dempsey, 2012). Penerapan konsep ini dalam proses pembelajaran menjadikan sumber belajar lebih efisien dan efektif karena pihak-pihak yang membutuhkan informasi dapat memperoleh pengetahuan dari satu sumber belajar yang berisi berbagai informasi. Sejak saat itu. Mengembangkan sistem yang menyediakan berbagai alat dan informasi yang dibutuhkan karyawan untuk mendukung kinerja (Performance Support) (diadaptasi dari Nyugen, Reiser, dan Dempsey, 2012 Advances in Information Technology) dan memberikan akses informasi yang mudah dan beragam kepada karyawan.).

Hal ini juga menunjukkan bahwa mereka mempunyai kesempatan kerja yang lebih banyak sehingga dapat meningkatkan kapasitas kerja dan produktivitasnya. Banyak sistem telah dikembangkan dengan menggunakan *Global Positioning System*, Alat untuk

mengembangkan tujuan pembelajaran; dan sistem pengambilan keputusan. Perkembangan tersebut juga memaksa teknisi pelatihan untuk menggunakan berbagai metode dukungan untuk memastikan bahwa karyawan terus belajar secara efektif dan efisien. Mengembangkan lingkungan pembelajaran online. Penggunaan Internet sebagai alat pembelajaran telah menjadi tren dalam dunia pendidikan dan pembelajaran.

Banyak kursus yang menggunakan kegiatan belajar mengajar dan metode pembelajaran online. Hal di atas tentunya menjadi tantangan dan peluang bagi para insinyur pendidikan, karena semakin banyak kursus online yang diajarkan di lembaga pendidikan, semakin besar peluang bagi mahasiswa desainer untuk terlibat dalam pengembangan dan implementasi Internet. pembelajaran berbasis( pembelajaran online). Karena mempelajari keterampilan desain adalah kunci untuk membuat konten online yang hebat. Oleh karena itu, peneliti pendidikan yang mengetahui cara merancang, mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi pembelajaran online harus memanfaatkan peluang ini. Promosikan gagasan' belajar setiap hari'. Seperti disebutkan di awal, Anda dapat bekerja kapan pun Anda mau, di mana pun Anda mau. Artinya kegiatan belajar dapat dilakukan secara alami. Pembelajaran ekstrakurikuler dapat mengurangi waktu dan ruang belajar. Namun pembelajaran sehari-hari juga memerlukan perencanaan dan penciptaan lingkungan yang positif dan mendukung untuk mencapai hasil yang diinginkan. Oleh karena itu, tantangan yang dihadapi oleh manajer pembelajaran terutama adalah a) mengidentifikasi aktivitas pembelajaran spesifik yang terjadi di lingkungan( organisasi) tempat mereka bekerja, b) mengidentifikasi aktivitas pembelajaran yang diharapkan terjadi di lingkungan tersebut.( organisasi), c) menciptakan lingkungan kerja yang kondusif untuk pembelajaran tertentu. Berkembangnya berbagai website( media sosial) dapat memudahkan masyarakat dalam membuat konten, berbagi informasi, dan berkolaborasi. Beberapa contoh media sosial yang dapat digunakan untuk memudahkan pembelajaran siswa antara lain wiki, blog, podcast, situs media sosial( seperti *Facebook*), dan situs berbagi media sosial( seperti *YouTube*). Memanfaatkan potensi berbagai media sosial untuk meningkatkan pembelajaran merupakan tantangan bagi mahasiswa desain grafis. Hambatan yang perlu diatasi oleh perencana pembelajaran adalah a) bagaimana memilih alat media sosial terbaik untuk memfasilitasi proses pembelajaran untuk berbagai kegiatan b) bagaimana mengatur perusahaan/ organisasi yang akan membantu siswa mencapai tujuan belajarnya c) bagaimana mencapai tujuan pembelajarannya. solusi yang tepat. Dalam pemanfaatan media sosial khususnya peran practitioner dalam menyediakan konten dan ide pembelajaran.

Memperbaiki Pemilihan dan Struktur Program Permainan yang Bermuatan Edukasi (*Game Education*) Perkembangan dan pemanfaatan berbagai permainan berbasis ICT telah menjadi tren di dunia pendidikan, termasuk Indonesia. Banyak pakar TIK yang mengembangkan berbagai permainan edukatif secara mandiri maupun bekerja sama dengan practitioner. Tantangannya adalah mengembangkan permainan edukatif yang akan memudahkan pembelajaran siswa. Oleh karena itu, menurut gagasan Shute (mengacu pada AERA, 2011), Reiser mengemukakan bahwa permainan terbaik adalah permainan dengan tujuannya pemecahan masalah adaptif, tujuan dan sasaran yang jelas, kontrol siswa yang tinggi, daya tarik emosional. Emosi memberikan umpan balik yang konstan. Dengan adanya kriteria permainan yang baik di atas, maka tantangan bagi practitioner (permainan) adalah merancang permainan yang memberikan informasi yang jelas tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; Hal ini sangat dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu; Sebutkan beberapa hal yang sulit dipelajari tetapi terkesan menyenangkan; Ia menawarkan alat untuk mengukur kinerja akademik; Perhatikan topik yang berhubungan dengan sains. Tidak dapat dipungkiri bahwa berbagai penelitian ilmiah mempunyai peranan penting dalam perkembangan masyarakat masa kini.

Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa pendidikan sains adalah suatu proses yang mencakup berbagai bidang, termasuk teknologi pendidikan. Dalam konteks ini, Reiser menjelaskan prinsip dasar perencanaan dan pelaksanaan karya ilmiah yang baik sebagai berikut a) bertujuan untuk memahami pemikiran yang mendalam; b) Menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa; c) menggunakan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar, menyediakan alat-alat baru bagi siswa dan menambah pengetahuan mereka; d) menyusun program relokasi penduduk; e) melakukan penelitian di kehidupan nyata, bukan di laboratorium; f) mengevaluasi hasil belajar dengan cara yang berbeda-beda; g) revisi gambar; h) Seiring dengan berlanjutnya penelitian ini, tantangan bagi mahasiswa desainer ini adalah i) bagaimana memahami secara utuh prinsip-prinsip dan strategi pembelajaran IPA serta strateginya j) bagaimana menentukan tujuan praktis pembelajaran IPA k) menguji keefektifan berbagai metode pembelajaran untuk pembelajaran sains. Tautan ke tugas belajar. Kembangkan ide dan keterampilan yang memungkinkan pembelajaran seluler. Oleh karena itu, sejalan dengan gagasan Shute (merujuk pada AERA, 2011), Reiser mengemukakan bahwa permainan yang baik adalah permainan dengan tujuan pemecahan masalah yang adaptif, tujuan dan tugas yang jelas, mengendalikan lebih banyak siswa, merangsang emosi. Emosi memberikan umpan balik yang konstan. Jika parameter permainan yang baik tidak diperhitungkan, maka tantangan yang dihadapi peneliti desain permainan adalah memberikan informasi yang jelas tentang

tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; Hal ini sangat dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu; Memberikan serangkaian pengalaman belajar yang terkesan menantang namun menyenangkan; Menyediakan alat untuk mengukur kinerja kursus; Waspada pertanyaan tentang proses pembelajaran. Mempelajari Ilmu Pengetahuan Tidak dapat dipungkiri bahwa berbagai penemuan di bidang ilmu pengetahuan mempunyai peranan penting dalam perkembangan kebudayaan manusia masa kini.

Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa pengajaran sains merupakan suatu proses yang semakin melibatkan berbagai bidang, termasuk teknologi. Dalam konteks ini, Reiser juga menjelaskan prinsip dasar perencanaan dan pelaksanaan pendidikan sains yang baik a) fokus pada pemahaman konsep yang mendalam; b) Menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa; c) Memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar, membekali siswa dengan alat- alat baru dan meningkatkan pemahaman mereka; d) mengembangkan rencana untuk mengarahkan pelatihan; e) melakukan penelitian di kehidupan nyata, bukan di laboratorium; f) menilai hasil belajar dengan cara yang berbeda-beda; g) meninjau kegiatan proyek; h) Seiring dengan kemajuan penelitian ini, tantangan yang dihadapi oleh manajemen adalah i) bagaimana memahami sepenuhnya prinsip dan strategi pembelajaran sains, j) bagaimana mengidentifikasi langkah- langkah pembelajaran sains yang terlihat, k) bagaimana menerapkan strategi yang berbeda untuk menguji sains studi pembelajaran. Mengembangkan ide dan teknologi yang memungkinkan pembelajaran seluler melalui pembelajaran dan desain. Ada berbagai jenis alat teknologi informasi yang tersedia.

## SIMPULAN

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya, perancang pendidikan bisa merancang, pengembang, pengguna, pengelola, analis proses dan material, serta peneliti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, teknisi pendidikan harus mampu menggunakan dan mengembangkan materi dan sumber pembelajaran dalam bentuk website dan sumber internet serta berkolaborasi dengan praktisi lain untuk merencanakan pembelajaran di luar batas sekolah. Teknisi pendidikan harus mampu menganalisis kebutuhan *practitioner* dan siswa secara detail, memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang tepat( pembelajaran kolaboratif, *online*, tatap muka dan metode pembelajaran berbeda), memilih, mengidentifikasi dan mendeskripsikan modul atau metode pengajaran. desain..Sumber belajar sesuai kriteria, penggunaan sumber belajar yang efektif dan meningkat, penggunaan metode pembelajaran daring dan daring mendukung penerapan pedoman( baru) tentang strategi dan tindakan yang menunjukkan

bahwa memenuhi persyaratan pedoman Generasi Z yang baru. dan mengevaluasi dan menganalisis hari-hari pengetahuan, kegiatan pembelajaran dan hasilnya untuk sistem informasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (2004). *The Definition Of Educational Technology*. Washington, D.C.,USA: Association for Educational Communications and Technology.
- B.Seels, Anglin, Gary J. (edit). (2011). *Instructional Technology: Past, Present, and Future*, Third Edition. Santa Barbara: Libraries Unlimited, & Richey, R. C. (1994). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Herry Asep Hernawan, dkk, (2006). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. UT Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta
- Januszewski, Alan and Michael Molenda. (2008). *Educational Technology. A Definition with Commentary*. New York: Taylor & Francis Group. Reiser, Robert A., John V, Dempsey. (2007). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*, Second Edition New Jersey: Pearson, Merrill Prentice Hall.
- Sbderstrbrm, T., From, J., Lbvqvist, J & Tornquist, A. (2011). *From distance to online education. Educational management in the 21th century*. Annual Conference Dublin.
- Reiser, R. A. (2007). What field did you say you were in. *Trends and issues in instructional design and technology*, 2-9.
- Suryadi, A. (2007). Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 8(2), 83-98.
- Helaluddin, Wijaya. H. (2019). Prosiding Seminar Nasional Pangan, Teknologi, dan Entrepreneurship "Eksplorasi Sumberdaya Alam Hayati Indonesia Berbasis Entrepreneurship Di Era Revolusi Industri 4.0", Publisher: Fakultas Teknik Universitas Fajar Makassar.
- Etistika Yuni Wijaya; Dwi Agus Sudjimat; Amat Nyoto. (2016). *Transformasi pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya manusia di Era Global*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016 ~ Universitas Kanjuruhan Malang
- Tekege , M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal FATEKSA: Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1).

- Ningrum, Muliadi, & Rabiah, Sitti. 2022. "Model Konstruktivistik Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Ceramah Siswa". *Journal of Language and Literature*, 2(2), 180-187.
- Nurhayati. 2019. *Apresiasi Prosa Fiksi Indonesia (Revisi)*. Jawa Tengah: Cakrawala Media.
- Nurjannah, Arifah., & Suhara, Alfa Mitri. 2019. "Analisis Penggunaan Bahasa Daerah dalam Pembelajaran Menulis Cerpen di Kelas IX SMPN 1 CIPATAT". *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 2 (2), 260.
- Pertiwi, S., & Kolen, K. V. 2020. "Pengaruh Media Film Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD 02 Pagi Cipayung". *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 4(1), 10-19.