

Peningkatan Pendidikan Berkualitas pada Gen Z melalui Digitalisasi Berbentuk Algoritma AI

Nusaibah Ummara Thufailahasnah Salman^{1*}, Azkia Haura Ramadhani², Diandara Zahra Yulistianto³, Muhammad Fathi Rizqi⁴, Arifin Saeful Ramdhan⁵

¹²³⁴⁵SMA Negeri 25, Kecamatan Rancasari, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Corresponding Author Email: nusaibah.sch^{1*}@gmail.com

ARTIKEL INFO

DOI : <https://doi.org/10.29313/jde.v15i2.3973>

Received : 22/05/2024

Accepted : 10/09/2024

Volume : 15

Nomor : 2

Tahun : 2024

Halaman : 64 – 68



Creative Commons Attribution-
NonCommercial-ShareAlike 4.0
International License.

ABSTRAK

TPB/SDGs menargetkan pendidikan berkualitas yang inklusif dan merata pada Generasi Z. Penelitian "Peningkatan Pendidikan Berkualitas Pada Gen Z melalui Digitalisasi Berbentuk Algoritma AI" bertujuan mengembangkan inovasi digital untuk mencapai pendidikan berkualitas sesuai SDGs. Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka untuk menyusun konsep dasar dan menjelaskan manfaat praktis digitalisasi dalam pendidikan Generasi Z sesuai dengan SDGs. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa digitalisasi merupakan sarana yang efektif untuk menjamin kualitas pendidikan yang inklusif dan merata serta meningkatkan kesempatan dan keinginan belajar sepanjang hayat untuk semua jenjang pendidikan seperti yang dirumuskan dalam Tujuan Pembangunan Berkelanjutan. Adapun inovasi yang diperoleh meliputi inovasi melalui perbaikan cara menggunakan teknologi yaitu dengan mengubah cara pandang guru dan peserta didik terhadap teknologi AI dan inovasi melalui perbaikan teknologi yaitu dengan pembatasan dan kebijakan internet positif untuk mengendalikan teknologi. Dengan demikian penerapan inovasi diperlukan untuk memastikan bahwa teknologi digital dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan.

Kata Kunci: Pendidikan berkualitas, Digitalisasi, Gen Z

Copyright© 2024 The Author(s)

1. PENDAHULUAN

TPB/SDGs merupakan komitmen global dan nasional dalam upaya untuk menyejahterakan masyarakat yang mencakup 17 tujuan dan sasaran global tahun 2030, hal ini dideklarasikan baik oleh negara maju maupun negara berkembang di Sidang Umum PBB pada September 2015. Salah satu tujuan di dalamnya adalah menjamin kualitas pendidikan yang inklusif dan merata serta meningkatkan kesempatan dan keinginan belajar sepanjang hayat untuk semua jenjang pendidikan. Konsep digitalisasi pendidikan merupakan salah satu cara untuk mencapai pendidikan yang berkualitas, global, dan merata. Ini karena perangkat digital dapat menjangkau lebih banyak orang, khususnya dalam kelompok usia pelajar yaitu Generasi Z.

Generasi Z atau yang sering disebut sebagai generasi milenial adalah kelompok orang yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012. Generasi Z merupakan generasi yang tumbuh dan hidup dalam era teknologi digital. Mereka merupakan generasi yang disebut sebagai "*digital native*", artinya mereka telah terbiasa dan sangat menguasai penggunaan media sejak usia dini. Menurut Megayanti (2016) menyatakan bahwa anak lebih fokus dan menghabiskan waktu di layar televisi, komputer, dan *handphone* sehingga keinginan untuk belajar menjadi berkurang. Bahkan dapat disebut generasi Z ini menjadi malas untuk memproses dan menganalisis suatu informasi. Padahal anak seharusnya menggunakan waktu sebaik mungkin untuk berkembang, baik dalam aspek kehidupan maupun aspek pendidikan.

Oleh karena itu, kami menganalisis dan membangun inovasi untuk membentuk generasi Z menjadi dalam proses pembelajaran menuntut siswa memiliki kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang pribadi yang memiliki kesadaran terhadap pentingnya pendidikan menggunakan teknologi digitalisasi yang saat ini sudah menjadi sebagian dari aspek kehidupan. Hal ini juga diharapkan dapat menjadi pintu untuk

perkembangan pendidikan secara akademik maupun non akademik agar menjadi lebih berkualitas. Kualitas pendidikan dapat dilihat dari kompetensi seorang guru yang akan membangun kualitas moral dan potensi peserta didik. Berkaitan dengan usaha menjamin kualitas pendidikan yang global, merata, dan berlangsung selama hayat, maka kami tertarik untuk mengetahui dampak digitalisasi terhadap pendidikan remaja dengan judul Peningkatan Pendidikan Berkualitas pada Gen Z melalui Digitalisasi Berbentuk Algoritma AI.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Menurut Craswell dalam Sugiyono (2019:1) metode penelitian merupakan proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis, dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian. Di mana tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan pendidikan berkualitas dalam SDG's pada generasi Z melalui Digitalisasi berbentuk Algoritma AI.

Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian kajian pustaka atau studi kepustakaan. Di mana metode ini akan mengkaji sumber yang berisi teori-teori yang sesuai dengan masalah-masalah penelitian, terutama dari tulisan atau artikel yang dipublikasikan dalam berbagai jurnal ilmiah yang sesuai dengan kajian dalam analisis ini. Kajian pustaka mempunyai manfaat untuk membuat suatu konsep atau teori dasar yang menjadi pijakan studi dalam penelitian, khususnya penelitian akademik yang tujuan utamanya adalah menjelaskan aspek manfaat praktis, sehingga dengan menggunakan metode penelitian ini penulis dapat menyelesaikan masalah dengan baik dan tepat (Alifah, 2021).

Anwar,S. dalam Alifah (2021:116) menjelaskan sebelum melakukan telaah bahan pustaka, peneliti harus mengetahui terlebih dahulu secara pasti dari mana sumber informasi ilmiah itu akan diperoleh. Adapun beberapa sumber yang digunakan antara lain; buku-buku teks, jurnal ilmiah, referensi statistik, hasil-hasil penelitian dalam bentuk tesis, disertasi, dan internet, serta sumber-sumber lainnya yang relevan.

Selain itu, Menurut Ramadhan (2023:163) metode ini akan melibatkan penelusuran dan analisis terhadap sumber- sumber literatur dan dokumen terkait yang relevan dengan topik penelitian, seperti artikel ilmiah, jurnal, buku, dokumen fatwa, dan publikasi lainnya. Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian ini akan merujuk pada teori-teori yang telah dipublikasikan dalam berbagai jurnal ilmiah terkait Peningkatan Pendidikan Berkualitas pada Gen Z melalui Digitalisasi Berbentuk Algoritma AI.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs *Sustainable Development Goals*)

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB) adalah singkatan dari *Sustainable Development Goals* (SDGs). Oleh karena itu, SDGs adalah kumpulan 17 tujuan global yang ditetapkan oleh PBB. Meskipun masing-masing memiliki tujuan unik untuk dicapai, tujuannya sangat luas dan saling terkait. Targetnya adalah 169. *Sustainable Development Goals* (SDGs) dan 17 tujuan mereka mencakup berbagai masalah pembangunan sosial dan ekonomi. Keadilan sosial, kemiskinan, kelaparan, kesehatan, pendidikan, perubahan iklim, air, sanitasi, energi, dan lingkungan adalah semua contohnya. SDGs juga disebut sebagai "Transformasi Dunia Kita: Agenda 2030 untuk Pembangunan Berkelanjutan". Salah satu tujuan di dalamnya adalah menjamin kualitas pendidikan yang inklusif dan merata serta meningkatkan kesempatan dan keinginan belajar sepanjang hayat untuk semua jenjang pendidikan.

3.2. Pendidikan Berkualitas

Pendidikan yang baik adalah sebuah syarat untuk menjadikan kehidupan bermasyarakat yang maju dan sejahtera. Tujuan dari sebuah pendidikan adalah seperangkat hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatannya. Dengan demikian, pendidikan yang berkualitas merupakan salah satu aspek penting guna menunjang masyarakat dalam meningkatkan pengembangan potensi masyarakat baik berupa *soft skill* maupun *hard skill*. Pendidikan dapat dikatakan berkualitas apabila memiliki beberapa komponen, salah satunya adalah kompetensi guru dalam membentuk pendidikan karakter. Sebab, pendidikan yang berkualitas bukan hanya dilihat berdasarkan kualitas belajar dari segi akademik peserta didik saja. Melainkan dari bagaimana peserta didik memberikan output berupa pendidikan berkarakter.

Pendidikan karakter adalah pondasi awal setiap individu, dengan moral dan etika yang baik dapat dipastikan individu tersebut dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Pendidikan karakter juga merupakan segala bentuk yang dilakukan oleh guru dalam memengaruhi peserta didiknya. Guru membantu dalam membentuk karakter siswa yang meliputi sikap religius, jujur, toleransi, demokratis, dan lainnya (Salsabillah, et al. 2021), karena hingga saat ini guru masih menjadi acuan dan contoh untuk anak didiknya. Meskipun,

kemajuan teknologi terus berjalan, guru tetap diperlukan. Pada dasarnya pendidikan karakter adalah suatu sistem pendidikan moral atau budi pekerti yang digunakan untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai karakter yang baik kepada seseorang, sehingga mereka memiliki pengetahuan dan tindakan luhur yang dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat (Salsabillah, et al. 2021).

Seiring berjalannya waktu banyak hal yang mempengaruhi karakter dari setiap individu, baik pergaulan sehari-hari ataupun kebiasaan yang dilakukan. Sayangnya pendidikan karakter masih terkalahkan oleh pendidikan nasional. Metode pengajaran pendidikan karakter dinilai kurang maksimal karena adanya perubahan moral pada Generasi Z yang sangat berpengaruh pada kebiasaan sehari-hari. Menurut Zaim Elmubarak, kegagalan pendidikan yang paling fatal adalah ketika produk didik tak lagi memiliki kepekaan nurani yang berlandaskan moralitas, *sense of humanity* (Chairiyah, 2014:43). Bahkan saat ini perubahan karakter yang sedang menjadi salah satu masalah adalah minimnya kejujuran karena sudah ada fasilitas yang memudahkan untuk mencari informasi dan dijadikan sarana untuk melakukan kecurangan. Hal itu tentu merugikan, baik untuk anak didik maupun pendidik. Anak didik yang semakin menormalisasi untuk selalu mencontek bahkan tanpa ada keinginan untuk kembali membaca, memperhatikan, dan menyerapi apa informasi tersebut akan mengakibatkan maraknya kesalahan pengambilan informasi. Jika hal tersebut tidak dibenahi maka akan adanya penurunan pemikiran kritis karena adanya dampak digitalisasi

Maka, dengan adanya dampak digitalisasi, kompetensi seorang guru sangat diperlukan untuk menanamkan moral kepada peserta didik. Sehingga, kesalahan dalam penyerapan informasi tidak berlangsung secara terus-menerus. Dengan adanya digitalisasi guru harus mampu membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam menggunakan teknologi secara tepat.

3.3 Digitalisasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) digitalisasi adalah proses pemberian atau pemakaian sistem digital. Sementara menurut Musnaini, et al. (2020) digitalisasi adalah sebuah metode yang kompleks dan fleksibel yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia. Dengan menerapkan teknologi digital di sekolah, maka proses pembelajaran pun dapat menjadi lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh seluruh peserta didik secara merata. Selain itu, kegiatan administrasi dan manajemen sekolah juga menjadi lebih terintegrasi.

Hal ini membuat kegiatan belajar dan mengajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan karena bersifat interaktif dan menarik. Selain itu, sifat digitalisasi yang mudah diakses membuka peluang bagi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih banyak dan beragam serta dari berbagai sumber. Hal ini membuat teknologi digital dapat mendorong literasi karena membuka pintu menuju sumber-sumber informasi yang selama ini tidak bisa diakses.

Digitalisasi yang diperluas melalui pemanfaatan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) tidak hanya meningkatkan literasi tetapi juga mendorong kreatifitas yang makin tidak terbatas. Jika awalnya kecerdasan buatan melalui serangkaian petunjuk (*prompt*) bisa membantu mencarikan informasi secara lisan (Siri pada teknologi berbasis *Apple* dan *Alexa* yang berbasis Android), maka sekarang AI bisa menerjemahkan ide menjadi bentuk tulisan atau gambar yang utuh. Hal ini membuat kegiatan belajar menjadi lebih berkualitas karena informasi dan pengetahuan yang didapatkan dalam proses pendidikan bersifat interaktif, menarik, dan mudah.

3.4 Inovasi Digitalisasi untuk Pendidikan Berkualitas

Menurut Luecke (2003:2), inovasi merupakan suatu proses untuk mewujudkan, mengkombinasikan, atau mematangkan suatu pengetahuan/gagasan ide yang kemudian disesuaikan guna mendapat nilai baru suatu produk, proses, atau jasa. Inovasi menurut Zimmerer dalam Suryana (2014:11), diartikan sebagai kemampuan menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan persoalan dan 10 peluang untuk meningkatkan atau memperkaya kehidupan (*innovation is the ability to apply creativity solutions to those problems and opportunities to enhance or to enrich peoples live*). Harvard's Theodore Levitt dalam Suryana (2014:43) mengemukakan definisi dari inovasi adalah kemampuan mengaplikasikan solusi yang kreatif terhadap permasalahan dan peluang yang ada untuk lebih memakmurkan kehidupan masyarakat. Jadi inovasi adalah melakukan sesuatu yang baru.

Sifat kebaruan dalam inovasi berkaitan dengan cara, metodologi, atau teknologi. Dalam bidang pendidikan misalnya, inovasi dilakukan dengan perbaikan cara mengajar, perubahan kurikulum, dan pendekatan pembelajaran, atau penggunaan buku dan teknologi baru (seperti LMS). Sehingga inovasi digital untuk pendidikan bisa dilakukan dengan cara memperbaiki cara penggunaan teknologi (AI) atau perbaikan teknologinya (algoritma dan fasilitas antarmuka).

3.4.1 Inovasi Melalui Perbaikan Cara Menggunakan Teknologi

Perilaku inovatif sangat berkaitan dengan inovasi. Inovasi dan perilaku inovatif merupakan perubahan sosial. Perbedaannya hanya pada penekanan ciri dari perubahan tersebut. Inovasi menekankan pada ciri adanya sesuatu yang diamati sebagai hal yang baru bagi individu atau masyarakat. Sedangkan, perilaku inovatif menekankan pada adanya sikap kreatif agar terjadi proses perubahan sikap dari tradisional ke modern, atau dari sikap yang belum maju ke sikap yang sudah maju. Seseorang yang mempunyai perilaku inovatif adalah orang yang sikap kesehariannya adalah selalu berfikir kritis, berusaha agar selalu terjadi perubahan di lingkungannya yang sifatnya menuju pembaharuan dari tradisional ke modern, atau dari sikap yang belum maju ke sikap yang sudah maju dan diupayakan agar perubahan itu memiliki kegunaan atau nilai tambah tertentu. Orang yang berperilaku inovatif akan selalu berupaya agar melakukan upaya pemecahan masalah dengan cara yang berbeda-beda dengan biasanya tetapi lebih efektif dan efisien.

Inovasi ini dilakukan dengan mengubah cara pandang guru dan peserta didik terhadap teknologi AI. Kecerdasan buatan tidak dilihat sebagai musuh pendidikan karena menjadi sarana peserta didik berbuat curang atau mencontek tetapi dilihat sebagai alternatif teknologi pendidikan yang ada selama ini. Peserta didik bisa diajari untuk menggunakan AI untuk melakukan eksplorasi pengetahuan dan karya mereka sehingga AI membantu menerjemahkan kreativitas dan ide mereka dalam bentuk yang nyata. Kombinasi AI dan Canva contohnya bisa membantu peserta didik menerjemahkan ide kreatif mereka dalam bentuk gambar atau ilustrasi. Kecerdasan buatan juga dapat membantu proses transfer ilmu pengetahuan yang lebih baik, seperti penggunaan lensa 3D dalam pelajaran biologi sehingga peserta didik bisa lebih memahami organ tubuh manusia.

Di sisi yang lain, jika peserta didik diajari untuk menggunakan AI dengan benar, maka mereka tidak akan semata-mata menggunakannya sebagai jalan pintas untuk mengerjakan tugas. Jika peserta didik memiliki keterampilan dalam coding maka mereka bisa menyusun sendiri algoritma dan mengembangkan teknologi digital untuk memperluas wawasan dan kreativitas mereka.

3.4.2 Inovasi Melalui Perbaikan Teknologi

Teknologi, termasuk teknologi digital, pada dasarnya dikembangkan untuk meningkatkan kualitas kehidupan manusia. Sesuai sifat manusia yang tidak pernah puas, maka teknologi digital pun akan terus berkembang mengikuti perkembangan peradaban manusia. Agar teknologi tersebut tetap bermanfaat, maka diperlukan pembatasan dan kebijakan untuk mengendalikan teknologi dengan kebijakan berupa internet positif, agar penggunaannya tidak terjerumus pada hal-hal yang negatif, seperti kecanduan, sifat asosial, maupun gangguan kejiwaan seperti pornografi maupun kekerasan. Ini bisa dilakukan dengan cara secara aktif memilih teknologi yang digunakan dalam kegiatan pendidikan.

Industri teknologi informasi juga didorong untuk mengembangkan teknologi digital maupun aplikasi yang dapat mendorong kreativitas dan kemampuan berpikir penggunaannya serta tidak hanya mengembangkan aplikasi yang menguntungkan secara ekonomi tetapi berbahaya, seperti aplikasi pinjaman online ilegal, judi online, atau aplikasi yang mempromosikan pornografi dan prostitusi.

4. KESIMPULAN

Digitalisasi dalam kegiatan pendidikan merupakan sarana yang efektif untuk menjamin kualitas pendidikan yang inklusif dan merata serta meningkatkan kesempatan dan keinginan belajar sepanjang hayat untuk semua jenjang pendidikan seperti yang dirumuskan dalam tujuan pembangunan berkelanjutan. Digitalisasi pendidikan mampu menjangkau lebih banyak orang, bersifat interaktif, dan menarik khususnya bagi kelompok usia pelajar yaitu Generasi Z. Perkembangan teknologi digital yang terus berkembang, termasuk penggunaan kecerdasan buatan perlu mendapatkan perhatian dan terus menerus didorong untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas, sehingga diperlukan inovasi dalam perilaku penggunaan teknologi (AI) serta perbaikan teknologinya (seperti algoritma dan fasilitas antarmuka) untuk memastikan bahwa teknologi digital ini memberikan manfaat positif dalam kegiatan pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Program Studi Ekonomi Pembangunan UNISBA atas kesempatan luar biasa yang telah diberikan kepada peneliti. Sehingga penelitian ini dapat menjadi wadah bagi para siswa-siswi untuk senantiasa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menuangkan ide dan gagasan inovasi yang bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia di era digitalisasi bagi Gen Z yang menjadi penerus bangsa dalam pemenuhan program SDG's (*Sustainable Development Goals*). Kami peneliti berharap untuk dapat terus menghasilkan inovasi untuk pendidikan yang lebih baik. Kami ucapkan terimakasih kepada semua pihak atas kesempatan, bantuan, dan dukungannya dalam pembuatan jurnal "Peningkatan Pendidikan Berkualitas pada Gen Z melalui Digitalisasi Berbentuk Algoritma AI."

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, S. (2021). Peningkatan Kualiiitas Pendidikan Di Indonesia Untuk Mengerjar Ketertinggalan Dari Negara Lain. *Cermin: Jurnal Penelitian*, 5(1). https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v5i1.968
- Anjelita, C. (2022). Pendidikan Yang Berkualitas. 01.
- Chairiyah. (2014). Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Literasi*, 4, 42-51.
- Ghofur, A. 2022. Pemanfaatan Digitalisasi Pendidikan dalam Pengembangan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1). <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6531>
- Megayanti. (2016). Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Siswa Malas Belajar Pada Kelas V . *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 30 Tahun ke-5*.
- Mulyasana, D. (2011). Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing. *Remaja Rosdakarya*, 120-123.
- Muslimah, H. (2022, Januari 31). Melembagakan Inovasi di Lingkungan DJKN. Retrieved from Kementerian Keuangan Republik Indonesia: [https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-lampungbengkulu/baca-artikel/14687/Melembagakan-Inovasi-di-Lingkungan-DJKN.html#:~:text=Menurut%20Luecke%20\(2003%3A2\),produk%2C%20proses%2C%20atau%20ja sa.](https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-lampungbengkulu/baca-artikel/14687/Melembagakan-Inovasi-di-Lingkungan-DJKN.html#:~:text=Menurut%20Luecke%20(2003%3A2),produk%2C%20proses%2C%20atau%20ja sa.)
- Omeri, N. (2015). Pentingnya Pendididkan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Manajer Pendidikan*, 9(3).
- Pradana, V., Galih, B., & Pratama, Y. M. (2022). Peran Digitalisasi Media Pembelajaran Terhadap Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 13(2), 146. <https://doi.org/10.30997/jsh.v13i2.4989>
- Ramadhan, A. (2023). Optimalisasi Literasi Digital Terhadap Generasi Z dan Merekonstruksi Moral Menuju Pendidikan Berkualitas Prespektif SDGs 2030. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 01(2), 161-167.
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096-7106. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>
- Sakitri, G. (2021). Selamat Datang Gen Z, Sang Penggerak Inovasi! *Forum Manajemen Prasetiya Mulya*, 35(2) :Bertahan dan Berjalan dalam Pandemi, 01. <https://journal.prasetiyamulya.ac.id/journal/index.php/FM/article/view/596>
- Salsabilah, A. S., & dkk. (2021). Peran Guru Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3). <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2106>
- Siahaan, R. L., & dkk. (2023). Perkembangan Pendidikan Berkualitas Di Indonesia: Analisis SDGs 4. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2).
- Sufyan, Q. A., & Ghofur, A. (2022). Pemanfaatan Digitalisasi Pendidikan Dalam Pengembangan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1)
- Suryana. (2014). *Kewirausahaan, Edisi IV*. Jakarta: Salemba Empat
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantatif*. Alfabeta.
- Utomo, S. T. (2019). Pendidikan Berkualitas Di Sekolah Akses Menuju Sumber Daya Manusia Yang Berintegritas Di Era Revolusi Industri 4.0.
- Wijana, N. 2007. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Pengaruhnya pada Kinerja Individual pada Bank Perkreditan Rakyat di Kabupaten Tabanan.. *Jurnal. Universitas Udayana:Bali*.
- Wijoyo, H., Musnaini, S., & Indrawan, I. (2020). Digital Marketing. In *IKAPI (Pertama, Vol. 1)*. CV. Pena Persada Redaksi.
- Yandri A., S. M. (2023, Oktober 18). " Digitalisasi Pendidikan " Mendorong Peningkatan Daya Saing. Retrieved from Direktorat Guru Pendidikan Dasar: <https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/%E2%80%9C-digitalisasipendidikan-%E2%80%9C-mendorong-peningkatan-daya- saing#nav-mobile>