



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Upaya Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Meningkatkan Kreativitas Siswa di Lingkungan Sekolah

Cantika Atmariyani¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

cantikaa.atma0815@gmail.com¹, cahyo.hasanudin@ikip PGRI Bojonegoro.ac.id²

abstrak— Pengembangan kreativitas siswa di lingkungan sekolah dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan teknologi pendidikan dalam pengembangan kreativitas siswa di lingkungan sekolah. Teknologi pendidikan merupakan salah satu alat yang dapat mendukung proses pembelajaran siswa dengan cara yang lebih baik, inovatif, dan menarik. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (SLR) dengan mengumpulkan berbagai sumber primer berupa jurnal, buku, dan makalah penelitian. Data penelitian ini berupa sumber sekunder. Proses pengumpulan data dilakukan melalui mendengarkan dan menulis, sedangkan metode triangulasi digunakan pada data formal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pendidikan memberikan beberapa manfaat dalam menumbuhkan kreativitas siswa di lingkungan sekolah. Manfaat tersebut meliputi 1) peran teknologi pendidikan sebagai lingkungan belajar baru di sekolah, 2) teknologi e-learning sebagai pendukung pembelajaran, 3) mendukung pengembangan pembelajaran interaktif, 4) peran dalam menciptakan lingkungan sekolah yang kreatif dan positif, 5) mendorong partisipasi dan komunikasi siswa dalam belajar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa teknologi pendidikan memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan lebih menarik, serta berpotensi untuk menumbuhkan kreativitas siswa di lingkungan sekolah.

Kata kunci— Kreativitas, Lingkungan sekolah, Teknologi pendidikan.

Abstract—Improving Student Creativity in the School Environment can utilize educational technology. This study aims to determine the efforts to utilize educational technology in improving student creativity in the school environment. Educational technology is one of the tools that can support a more effective, innovative, and interesting learning process for students. This study uses a literature study (SLR) method by collecting various relevant reference sources in the form of journals, books, and scientific articles. The data for this study is in the form of secondary data. The data collection technique was carried out through the listening and note-taking method, while the data validity used triangulation techniques. The results of the study indicate that the use of educational technology provides various benefits in improving student creativity in the school environment. These benefits include: 1) The Role of Educational Technology as Learning Innovation in Schools, 2) E-Learning Technology as a supporting learning media, 3)

Supporting the creation of Interactive Learning 4) Role in creating a creative and conducive school environment, 5) Encouraging collaboration and communication between students in learning activities. The conclusion of this study is that educational technology plays an important role in creating a more effective, interesting learning process and is able to improve student creativity in the school environment.

keywords – Creativity, School Environment, Educational Technology.

PENDAHULUAN

Teknologi pendidikan adalah penggunaan teknologi dalam pendidikan untuk mendukung dan meningkatkan pengajaran dan pembelajaran. Perkembangan teknologi memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan (Agustian & Salsabila, 2021). Menurut Aliyah & Masyithoh (2024), teknologi pendidikan mencakup berbagai alat dan proses yang digunakan untuk mengolah informasi, menganalisis data, dan membantu memecahkan masalah pendidikan. Selain itu, penggunaan teknologi juga membuat guru lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Selanjutnya, Saputra & Gunawan (2021) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan sebagai lingkungan belajar dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh lebih banyak informasi dan memiliki pengalaman belajar yang berbeda. Konten pembelajaran dapat disampaikan melalui berbagai media, seperti video, audiovisual, teks, dan media digital lainnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Menurut Dalu & Rohman (2019), salah satu jenis teknologi dalam pendidikan yang saat ini sangat populer adalah e-learning. E-learning adalah sistem pembelajaran yang menggunakan internet atau jaringan komputer untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Selanjutnya, Sari & Munir (2024) menjelaskan bahwa penggunaan platform digital seperti ruang kelas virtual, webinar, dan kelas online membuat proses pembelajaran lebih fleksibel, interaktif, dan dapat diakses kapan saja. Sementara itu, Julita & Purnasari (2022) menyatakan bahwa penggunaan e-learning telah meningkat sejak pandemi COVID-19 dan masih banyak digunakan dalam pendidikan. Teknologi juga berperan sebagai alat pendukung pembelajaran yang dapat membantu menyelesaikan banyak masalah pembelajaran di era digital.

Namun, menurut Fitri (2017), penggunaan teknologi dalam pendidikan memiliki dampak positif dan negatif. Dari sisi positif, teknologi dapat memfasilitasi pembelajaran baru dan memudahkan siswa mengakses informasi. Di sisi lain, Yuhendra dkk. (2021) berpendapat bahwa penggunaan teknologi yang berlebihan juga dapat berdampak negatif, seperti mengurangi fokus belajar karena siswa lebih menyukai hiburan digital, seperti media sosial, game online, dan menonton video. Sementara itu, Hakim dkk. (2024) menjelaskan bahwa efek positif dan negatif ini dapat menyebabkan siswa menghabiskan lebih banyak waktu di dunia digital daripada di sekolah, sehingga memengaruhi perhatian dan pembelajaran mereka.

Selain pengaruhnya terhadap pembelajaran dan konsentrasi, penggunaan teknologi digital yang efektif penting dalam mendukung pemikiran siswa, terutama dalam mengembangkan keterampilan kreatif. Menurut Murpati dkk. (2018), kreativitas adalah kemampuan setiap individu untuk menghasilkan ide, konsep, atau aktivitas baru. Kreativitas muncul dari dalam diri individu dan berkembang seiring dengan proses kehidupan. Di dunia saat ini, kreativitas sangat penting, terutama dalam pendidikan. Lebih lanjut, Komarudin (2011) menyatakan bahwa melalui pengajaran dan pembelajaran, kreativitas siswa dapat didukung dan dikembangkan sehingga mereka dapat lebih inovatif dan belajar secara aktif. Sementara itu, menurut Waritsman & Hastina (2020), kreativitas, yang merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau mengembangkan ide yang sudah ada, juga dipengaruhi oleh kemampuan untuk berpikir dan menerapkan ide-ide tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Muqodas (2015), perkembangan kreativitas dipengaruhi oleh banyak faktor baik dalam diri individu maupun lingkungannya. Anak-anak dengan kemampuan berpikir positif sering merasa nyaman menghasilkan ide-ide baru dan menemukan solusi untuk masalah sosial. Lebih lanjut, menurut Titu (2015), dukungan dan antusiasme orang tua dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dalam terlibat dalam kegiatan kreatif. Lingkungan pendidikan yang mendukung juga sangat penting dalam menumbuhkan kreativitas siswa. Sementara itu, Widiyaningrum & Harnanik (2016) menyatakan bahwa lingkungan yang terbuka, kesempatan untuk

bertanya, mendorong tanggung jawab dan kemandirian, serta mendorong inisiatif diri dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas mereka. Oleh karena itu, perhatian keluarga, lingkungan sekolah, dan motivasi diri merupakan faktor umum yang memainkan peran penting dalam pengembangan kreativitas siswa dalam proses pendidikan modern.

Lingkungan sekolah adalah tempat anak-anak terpapar situasi pembelajaran, dan lingkungan ini memengaruhi perkembangan karakter mereka. Lubis (2022) mencatat bahwa, menurut Latief (2016), lingkungan sekolah adalah lingkungan sosial kedua yang ditemui siswa setelah keluarga. Sementara itu, Nurfirdaus & Sutisna (2021) berpendapat bahwa sekolah adalah lembaga yang memiliki kegiatan pembelajaran terorganisir yang melibatkan perencanaan, pengorganisasian, pemikiran, dan praktik oleh guru.

Menurut penjelasan ini, peran lingkungan sekolah memengaruhi minat siswa dalam belajar, yang pada gilirannya memengaruhi prestasi akademik mereka. Fajri (2019) juga menyatakan bahwa sekolah harus mengadopsi sikap positif dan mengajarkan perilaku positif dengan menciptakan program pengajaran dan pembelajaran yang dapat mendukung perilaku anak. Irhamna & Purnama (2022) juga berpendapat bahwa sekolah juga memainkan peran penting dalam membentuk perilaku sosial siswa, sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai dengan cara terbaik. Abdullah dan Lastri (2024) juga berpendapat bahwa sekolah penting karena mereka meneliti penggunaan teknologi pendidikan untuk membantu menumbuhkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Selain membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, teknologi juga membantu siswa menjadi lebih aktif, inovatif, dan mampu mengikuti perkembangan di era digital. Penelitian ini juga penting untuk menentukan efektivitas penggunaan teknologi di lingkungan sekolah dan dapat memberikan data evaluasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan tinjauan literatur sistematis, yang biasa disebut SLR. Hal ini didukung oleh fakta bahwa penelitian SLR merupakan metode yang

digunakan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menginterpretasikan semua penelitian yang berkaitan dengan topik dan pertanyaan penelitian tertentu (Triandini dkk., dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Data untuk penelitian ini adalah data sekunder. Menurut Amrwah dan Hasanudin (2024), data sekunder dapat diperoleh dari artikel di berbagai jurnal nasional. Selain itu, pengumpulan data diperluas dengan meninjau buku teks, disertasi, jurnal penelitian tambahan, dan berbagai dokumen relevan yang mendukung penelitian. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah kata, frasa, kalimat, atau bahkan kalimat yang diambil dari sumber yang sudah ada, seperti bahan pustaka, dokumen tertulis, penelitian sebelumnya, dan bahan pendukung penelitian lainnya, termasuk buku dan jurnal yang diterbitkan di negara ini.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan penulisan. Mendengarkan dan menulis digunakan untuk memperoleh informasi dengan mengamati penggunaan bahasa, sedangkan menulis digunakan untuk mencatat informasi yang telah diamati (Sudaryanto, 2015). Dalam penelitian ini, metode mendengarkan dilakukan oleh peneliti dengan berpartisipasi dalam percakapan atau wawancara dengan informan. Peneliti berpartisipasi dalam percakapan dan mendorong percakapan untuk memperoleh informasi yang diperlukan sambil mendengarkan. Proses menulis dalam penelitian ini, yang tidak hanya tentang mengumpulkan data, tetapi juga tentang mengubah data menjadi alat ukur yang disebut lembar data.

Metode validasi data menggunakan perbandingan. Menurut Paspita dan Hasanuddin (2024), perbandingan adalah metode untuk meningkatkan kualitas dan reliabilitas data serta memverifikasi kebenaran dengan menggabungkan data dari berbagai sumber. Perbandingan dalam penelitian ini menggunakan perbandingan teoritis. Dalam penelitian ini, hipotesis yang dibuat dari temuan penelitian atau pendapat ahli digunakan untuk memvalidasi pernyataan atau teori yang disajikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan teknologi dalam pendidikan memainkan banyak peran dalam meningkatkan karakter dan kreativitas siswa di sekolah. Peran-peran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Peran Teknologi dalam Inovasi di Sekolah

Teknologi dapat membantu siswa berinovasi dalam proses pembelajaran di sekolah. Teknologi membantu guru menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan inovatif, sehingga membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Inovasi dapat merangsang imajinasi, pemikiran kritis, dan kreativitas siswa dalam memahami dan menciptakan informasi yang dipelajari. Teknologi dalam pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terintegrasi yang melibatkan banyak faktor, seperti orang, proses, ide, alat, dan organisasi, yang digunakan untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah pendidikan (Susanti, 2013). Sementara itu, inovasi pendidikan telah didefinisikan sebagai upaya untuk berinovasi dalam penggunaan strategi pendidikan dengan tujuan meningkatkan kualitas dan efektivitas pengajaran dan pembelajaran (Haryanto, 2007). Lebih lanjut, pemikiran kritis adalah proses berpikir yang melibatkan interpretasi, analisis, evaluasi, penalaran, dan penjelasan berdasarkan bukti dan ide (Unwakoly, 2022).

2. Menggunakan E-Learning sebagai Pendukung Pembelajaran

E-learning sebagai metode pembelajaran daring memungkinkan pembelajaran daring melalui platform digital. Melalui pembelajaran daring, siswa dapat mengakses informasi, menyelesaikan tugas, berpartisipasi dalam diskusi, dan belajar kapan saja dan di mana saja. Kebebasan ini memberi siswa kesempatan untuk mengeksplorasi lebih banyak pengetahuan dan mengembangkan kreativitas dalam belajar. Pembelajaran daring adalah jenis pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik dan media digital untuk mendukung penyampaian informasi melalui internet atau teknologi digital lainnya (Basak dkk., 2018). Dalam praktiknya, pembelajaran daring dapat membuat pembelajaran lebih menarik karena

memungkinkan guru untuk mengintegrasikan berbagai media dan metode pembelajaran berbasis teknologi (Buton dkk., 2022). Sementara itu, otonomi berarti seseorang mampu beradaptasi dengan perubahan dalam tugas, lingkungan, atau keadaan mereka (Barak dkk., 2016).

3. Mendukung pembelajaran interaktif

Pendidikan teknik menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti grafik, pemodelan, dan pertanyaan interaktif. Media interaktif dapat membuat siswa lebih tertarik belajar, membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran, dan mendorong kreativitas mereka. Media interaktif adalah alat pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan informasi yang disajikan (Koesnandar, 2008). Di sisi lain, minat belajar dapat didefinisikan sebagai minat atau dorongan yang muncul dari dalam diri individu untuk terlibat dalam pembelajaran guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman baru (Achru, 2019). Sementara itu, pembelajaran berbasis inkuiri memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman dunia nyata dengan mengamati dan menyelidiki objek atau situasi yang sedang dipelajari (Rahayuningtyas dkk., 2022).

4. Peran dalam menciptakan lingkungan sekolah yang kreatif dan kondusif

Teknologi pendidikan tidak hanya berperan dalam menciptakan sekolah yang kreatif tetapi juga mendukung kreativitas siswa. Penggunaan teknologi seperti perangkat digital, proyektor, dan aplikasi pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, inovatif, dan efektif. Lingkungan belajar yang didukung teknologi mendorong siswa untuk lebih aktif, percaya diri dalam menyampaikan ide, dan mengembangkan kreativitas dalam berbagai mata pelajaran. Lingkungan sekolah mencakup semua faktor lingkungan belajar, baik fisik maupun non-fisik, yang dapat memengaruhi perkembangan dan perilaku siswa (Nurfirdaus & Sutisna, 2021). Dalam proses pendidikan, penggunaan aplikasi digital memiliki banyak manfaat, seperti

meningkatkan efektivitas kegiatan belajar, meningkatkan akses ke berbagai bahan pembelajaran, dan mendorong siswa untuk belajar lebih mandiri (Sulistyowati & Asriati, 2024). Selain itu, kreativitas memainkan peran penting dalam pembelajaran karena memfasilitasi kebutuhan siswa, menghasilkan berbagai solusi untuk masalah, dan meningkatkan kemampuan mereka secara keseluruhan (Hasanah dkk., 2018).

5. Mendorong kolaborasi serta komunikasi antar siswa dalam kegiatan pembelajaran

Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membantu siswa berkolaborasi dalam kelompok melalui platform digital. Kolaborasi ini memungkinkan siswa untuk bertukar ide, berkomunikasi, dan menyelesaikan tugas bersama, sehingga mendukung kreativitas mereka melalui komunikasi dengan teman sebaya. Platform digital adalah perangkat teknologi yang menyediakan layanan penting dan memungkinkan banyak orang untuk berinteraksi, bertukar informasi, dan menciptakan berbagai layanan pendukung dalam sistem kolaborasi digital (Tian & Pawar, 2024). Sementara itu, kolaborasi dapat didefinisikan sebagai proses interaktif yang melibatkan dua atau lebih individu untuk mencapai tujuan bersama (Wahyuningrum, 2024). Dialog adalah proses pembelajaran di mana guru dan siswa, serta siswa, berkomunikasi satu sama lain untuk menemukan solusi atas masalah atau pemahaman bersama (Tumbak, 2015).

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan teknologi pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kreativitas siswa di lingkungan sekolah. Peran-peran tersebut meliputi 1) peran teknologi pendidikan sebagai lingkungan belajar baru di sekolah, 2) teknologi e-learning sebagai sistem pendukung pembelajaran, 3) mendukung terciptanya pembelajaran interaktif, 4) peran dalam menciptakan lingkungan sekolah yang kreatif dan positif, 5) mendukung partisipasi siswa dalam belajar dan berkomunikasi.

REFERENSI

- Abdullah, M. N., & Lasri, L. (2024). Peran lingkungan sekolah terhadap pembentukan karakter siswa di SD Rumah Sekolah Cendekia Makassar. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 4(02), 101-109. DOI: <https://doi.org/10.47709/jpsk.v4i02.5032>.
- Achru, A. P. (2019). Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205-215. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133. Retrived form: <https://www.kompasiana.com/tutinamaku/5bcaf02643322f2c44578c72/peran-an-teknologi-dalam-dunia-pendidikan>.
- Aliyah, H., & Masyithoh, S. (2024). Tinjauan literatur: Peran teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN:3026-6629, 1(4), 681-687. Retrived form: <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/153>.
- Barak, M., Watted, A., & Haick, H. (2016). Flexible thinking in learning: An individual differences measure for learning in technology-enhanced environments. *Computers & Education*, 99, 39-52. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.04.003>.
- Basak, S. K., Wotto, M., & Bélanger, P. (2018). E-learning, M-learning and D-learning: Conceptual definition and comparative analysis. *E-Learning and Digital Media*, 15(4), 191-216. <https://doi.org/10.1177/2042753018785180>.
- Buton, S., Soumokil, A., & Tuharea, J. (2022). Manfaat Pembelajaran Daring dalam Menciptakan Proses Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi di SMP Negeri 20 Ambon. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2). <https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.2485>.
- Dalu, Z. C. A., & Rohman, M. (2019). Pengembangan e-learning sebagai media pembelajaran simulasi dan komunikasi digital bagi siswa SMK. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 4(1), 25-33 Retrived form: <https://sinta.kemdiktisaintek.go.id/journals/detail?id=503>.
- Fajri, Z. (2019). Peran Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa SD/MI. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 7(2), 46. Retrieved form: <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/issue/view/65>
- Fitri, S. (2017). Dampak positif dan negatif sosial media terhadap perubahan sosial anak: dampak positif dan negatif sosial media terhadap perubahan sosial anak. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 118-123. Retrived form: https://www.researchgate.net/publication/334040862_DAMPAK_POSITIF_D

AN NEGATIF SOSIAL MEDIA TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL ANAK.

- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145-163. Retrieved from: <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.
- Haryanto, D. P. (2007). Inovasi pembelajaran. *Perspektif Ilmu Pendidikan, Jurnal Universitas Negeri Jakarta* 16(VIII), 102-119. <https://doi.org/10.21009/PIP.162.11>.
- Hasanah, A., Ilyas, A., & Afdal, A. (2018). Kreativitas siswa dan upaya guru bimbingan dan konseling/konselor dalam pengembangannya. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 7(1). <https://doi.org/10.21009/INSIGHT.071.01>.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Irhamna, I., & Purnama, S. (2022). Peran lingkungan sekolah dalam pembentukan karakter anak usia dini di paud nurul ikhlas. *Jurnal Pendidikan Anak (WEBSITE INI SUDAH BERMIGRASI KE WEBSITE YANG BARU==> https://journal.uny.ac.id/v3/jpa)*, 68-77. DOI: <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i1.46688>.
- Julita, J., & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam pendidikan era digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227-239. DOI: <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>.
- Koesnandar, A. (2008). Pengembangan software pembelajaran multimedia interaktif. *Jurnal Teknodik*. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.548>.
- Komarudin, D. (2011). Hubungan antara kreativitas dengan prestasi belajar siswa. *Psymphatic Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 278-287. Retrived form: https://www.researchgate.net/publication/323609659_HUBUNGAN_ANTARA_KREATIVITAS_DENGAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA.
- Latief, A. (2016). Pengaruh lingkungan sekolah terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan pada peserta didik di smk negeri paku kecamatan binuang kabupaten polewali mandar. *Pepatudzu: Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 7(1), 13-26. Retrieved form: <https://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/pepatudzu/article/view/11/10>.
- Lubis, N. S. (2022). Pembentukan akhlak siswa di madrasah: Kontribusi lingkungan sekolah, kompetensi guru, dan mutu pendidikan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 137-156. DOI: [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).8847](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).8847).

- Merpati, T., Lonto, A. L., & Biringan, J. (2018). Kreativitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa Di smp katolik Santa Rosa siau Timur kabupaten sitaro. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 55-61. DOI: <https://doi.org/10.23969/civicedu.v2i1>.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Metodik Didaktik*, 9(2), 25-33. Retrived form: <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/viewFile/3250/2264>.
- Nurfirdaus, N., & Sutisna, A. (2021). Lingkungan sekolah dalam membentuk perilaku sosial siswa. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2b), 895-902. DOI: <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2b.1219>.
- Nurfirdaus, N., & Sutisna, A. (2021). Lingkungan sekolah dalam membentuk perilaku sosial siswa. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2b), 895-902. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2b.1219>.
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.
- Rahayuningtyas, A. C., Utami, B., & Khasanah, A. N. (2022). The Effect of the Environmental Exploration Approach on Curiosity, Critical Thinking Skills, and Science Learning Outcomes. *JPPIPA (Jurnal Penelitian Pendidikan IPA)*, 8(2), 98-104. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v8n2.p98-104>.
- Saputra, P. W., & Gunawan, I. G. D. (2021, June). Pemanfaatan teknologi pendidikan sebagai media komunikasi dalam pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya* (No. 4, pp. 84-96) DOI: <https://doi.org/10.33363/sn.v0i4.148>.
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977-983. DOI: <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>.
- Sudaryanto. (1993/2015). Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa. Yogyakarta: Duta Wacana University Press. <https://media.neliti.com/media/publications/91521-ID-verba-temiru-kajian-struktur.pdf>.
- Sulistyowati, C., & Asriati, N. (2024). Pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan belajar di era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4542>.

- Susanti, R. (2013). Teknologi pendidikan dan peranannya dalam transformasi pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2). https://www.academia.edu/90807073/Teknologi_Pendidikan_Dan_Peranannya_Dalam_Transformasi_Pendidikan.
- Tambak, S. (2015). Metode diskusi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 12(1), 1–20. [https://doi.org/10.25299/jaip.2015.vol12\(1\).1444](https://doi.org/10.25299/jaip.2015.vol12(1).1444).
- Tian, S., & Pawar, K. S. (2024). A systematic literature review on the digital platform and its role in the circular economy: State-of-the-art and future research directions. *Journal of Digital Economy*, 3, 132–145. <https://doi.org/10.1016/j.jdec.2024.12.001>.
- Titu, M. A. (2015). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi. In *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 9, No. 1, pp. 176–186). Retrived form: <https://aspropendo.or.id/prosiding/>.
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370–378). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Unwakoly, S. (2022). Critical Thinking in the Philosophy of Science: Studies in Ontology, Epistemology and Axiology. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i2.42561>.
- Wahyuningrum, P. M. E. (2022). Analisis penerapan collaborative learning dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *Journal on Education*, 4(4), 2029–2035. <https://doi.org/10.31004/joe.v4i4.3060>.
- Waritsman, A., & Hastina, R. (2020). Kreativitas guru dalam mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MA Madinatul Ilmi DDI Siapo. *Nusantara Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 27–34. Retrived form: https://ojs.umada.ac.id/index.php/nusantara_umada/article/viewFile/128/126.
- Widiyaningrum, W., & Harnanik, H. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa kelas XII pemasaran pada pembelajaran produktif pemasaran di SMK Negeri 1 Purbalingga. *Economic Education Analysis Journal*, 5(3), 729–729. Retrived form: <https://journal.unnes.ac.id/sju/eeaj/article/view/13569>.
- Yuhandra, E., Akhmaddhian, S., Fathanudien, A., & Tendiyanto, T. (2021). Penyuluhan hukum tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget dan media sosial. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(01), 78–84. DOI: <https://doi.org/10.25134/empowerment.v4i01.4028>.