

# PENGGUNAAN MEDIA GO KREASI UNTUK GENERASI DIGITAL NATIVE DI GANESHA OPERATION

Putri Beny Mawarsih<sup>1</sup>, Djodjok Soepardjo<sup>2</sup>, Wisma Kurniawati<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

[putribeny.23001@mhs.unesa.ac.id](mailto:putribeny.23001@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [djodjoksoepardjo@unesa.ac.id](mailto:djodjoksoepardjo@unesa.ac.id)<sup>2</sup>, [wismakurniawati@unesa.ac.id](mailto:wismakurniawati@unesa.ac.id)<sup>3</sup>

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 18-01-2024

Disetujui: 02-04-2024

### Kata Kunci:

Digital native;  
GO-Kreasi;  
Dampak positif

## ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian yang dilakukan saat ini bertujuan untuk menjabarkan mengenai dampak positif penggunaan media GO Kreasi untuk generasi digital native. Pada era ini sistem di kehidupan masyarakat bergeser menjadi keseimbangan antara manusia dengan teknologi, melihat siswa yang dihadapi masa kini adalah siswa *digital native* merupakan generasi yang lahir dan tumbuh bersama berkembangnya teknologi yang sangat pesat. Mereka memiliki karakteristik menyukai segala sesuatu berkaitan teknologi dan inovasi serta kolaborasi. Oleh karena itu penting bagi sebagai guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan melakukan observasi dan wawancara. Data yang telah terkumpul akan dianalisis sesuai dengan pembahasan topik terkait dengan menggunakan metode reduksi data, penyajian, dan simpulan. Hasil penelitian yang dihasilkan adalah mengenai gambaran digital native di Ganesha Operation, gambaran aplikasi GO Kreasi, dan dampak positif dalam penggunaan aplikasi tersebut.

**Abstract:** The current research aims to describe the positive impact of using GO Kreasi media for the digital native generation. In this era the system in society's life is shifting to a balance between humans and technology, seeing that the students faced today are digital native students, a generation that was born and grew up with the very rapid development of technology. They have the characteristic of liking everything related to technology, innovation and collaboration. Therefore, it is important for teachers to utilize technology in the teaching and learning process. The research method used is descriptive qualitative by conducting observations and interviews. The data that has been collected will be analyzed according to the discussion of related topics using data reduction, presentation and conclusion methods. The resulting research is about the digital native image in Ganesha Operation, the description of the GO Kreasi application, and the positive impact of using the application.

## A. LATAR BELAKANG

Perkembangan zaman yang saat ini terjadi menjadikan kebutuhan manusia terus berubah dengan perubahan yang signifikan. Salah satunya adalah kebutuhan manusia terhadap penggunaan teknologi. Akses yang mudah dijangkau pada saat ini menjadi sebuah hal yang menarik sehingga mampu memberikan pengaruh terhadap perubahan budaya dan paradigma yang terjadi di masyarakat. Kunci dalam pelaksanaan di era sekarang adalah dengan melakukan pemanfaatan terhadap teknologi yang canggih pada saat ini seperti AI, internet of things, big data, dan robotika (Rais, 2021). Menurut Putra (2022) ancaman yang saat ini sudah tampak di depan mata sebagai ancaman yang besar adalah peran dari manusia yang cepat atau lambat akan tergeser dengan teknologi robotika. Maka, sebagai upaya untuk mencegah hal tersebut, siswa perlu dibekali dengan pemahaman mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi yang baik sehingga menjadi generasi yang tidak kalah dengan

kecanggihan teknologi saat ini (Rahmatullah dkk, 2020).

Pendidikan di abad 21 saat ini kehadiran teknologi menjadi tunjangan di saat kegiatan pembelajaran yang dibutuhkan. Manfaat dari kehadiran teknologi di dunia pendidikan mempunyai peranan yang penting ketika pembelajaran dimulai yang didasarkan pada peningkatan kualitas proses belajar dan motivasi belajar siswa sehingga mampu membantu untuk melakukan konstruksi dari pengetahuan siswa agar berjalan secara efektif dan efisien (Mariyati, 2022). Pendapat tersebut didukung dengan pendapat lain oleh Juliane (2017) yang melihat peserta didik pada saat ini merupakan era generasi digital native yang merupakan era yang terlahir dan bertumbuh bersamaan dengan perkembangan teknologi yang masif. Karakteristik dari siswa di era digital native lebih menyukai banyak hal yang berkorelasi antara teknologi, inovasi, dan kolaborasi (Yuni, 2016). Karakteristik yang berbeda antara generasi saat ini

dengan generasi sebelumnya adalah perkembangan teknologi saat ini semakin pesat bahkan era saat ini mulai disebut sebagai era 5.0 di Jepang karena kecanggihan teknologi yang mulai merambah ke banyak sektor seperti di pendidikan. Oleh karena itu penting bagi sebagai guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar (Sari dan Oktavia, 2021).

Digitalisasi merupakan hasil yang bersumber dari kecanggihan teknologi yang dikolaborasikan dengan informasi dan komunikasi. Lebih spesifik lagi, digitalisasi digambarkan sebagai peralihan dari media cetak menjadi digital yang mampu mengubah tulisan menjadi ragam bentuk seperti gambar, angka, data, gerakan, suara, bahkan binary (Asaniyah, 2017). Kelebihan dari digitalisasi dalam kehidupan manusia menurut Sudirman (2020) adalah untuk memudahkan kehidupan manusia, selain itu juga mampu melindungi sumber asli, menghemat media penyimpanan, memberi kemudahan dalam pengelolaan dokumen, memudahkan pembagian informasi, dan memudahkan untuk pencadangan. Kemudahan-kemudahan tersebut menjadi nilai unggul dari digitalisasi sehingga hal tersebut dapat dimanifestasikan ke dalam dunia pendidikan (Rozikin, 2020). Lembaga pendidikan menjadi wadah untuk membentuk dan membina generasi penerus bangsa harus mampu mepresentasikan pola pendidikan yang sejalan dengan globalisasi dan tantangan digital. Salah satunya adalah dengan digitalisasi sebagai representasi dari literasi digital.

Digitalisasi di dalam pendidikan merupakan usaha untuk memanfaatkan teknokogi sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran di sekolah mulai dari sistem administrasi hingga ke bagian kurikulum (Gumelar dan Dinnur, 2020). Digitalisasi yang dilakukan ke dalam proses pembelajaran mampu memaksimalkan kegiatan pendidikan serta menghemat waktu. Selain itu, dengan digitalisasi di dunia pendidikan mampu menciptakan siswa-siswa yang menguasai literasi digital. Literasi digital diartikan sebagai sebuah keterampilan dan pengetahuan untuk menguasai teknologi digital dengan mengutamakan cara berpikir kritis dan kreatif (Ni'mah, Chamalah, dan Azizah, 2021) Secara garis besar, literasi digital adalah kemampuan individu untuk memanfaatkan teknologi untuk memudahkan kegiatan belajar (Nafiah dan Barokah, 2021). Bentuk literasi digital dalam dunia pendidikan adalah menggunakan teknologi dalam pembelajaran dengan wujud digitalisasi bahan ajar. Salah satunya adalah bahan ajar bahasa Indonesia.

Bahan ajar bahasa Indonesia memuat materi pelajaran bahasa Indonesia yang berisikan keempat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara,

membaca, dan menulis. Penggunaan bahan ajar yang dulu masih berbasis teks dapat diubah menjadi penggunaan teknologi berupa aplikasi. Salah satu lembaga pendidikan yang menggunakan aplikasi untuk kegiatan pembelajaran adalah lembaga pendidikan nonformal berbasis bimbingan belajar Ganesha Operation. Lembaga bimbingan belajar Ganesha Operation berdiri pada tahun 1984 hingga saat ini. Ganesha Operation atau disingkat GO sudah banyak mendapat penghargaan bergengsi TOP BRAND sebagai lembaga bimbingan belajar terbaik. Dalam perjalanan yang dilalui oleh bimbingan belajar ini, banyak terobosan inovasi yang tercipta salah satunya adalah dimunculkannya aplikasi pembelajaran dengan nama GO Kreasi. Aplikasi tersebut menyajikan materi pembelajaran dan latihan-latihan soal bagi siswa dan pengajar, salah satunya adalah materi ajar bahasa Indonesia.

Dalam perkembangannya, teknologi telah mengubah sistem pendidikan konvensional menjadi modern. Perkembangan tersebut mendorong perubahan dalam kinerja pendidikan dan proses pembelajaran (Habibah dkk, 2020). Salah satu usaha yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan teknologi dengan pendidikan di era globalisasi adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital atau online (Fatihahsari dan Darujati, 2021). Materi pembelajaran yang diajarkan oleh pengajar akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dengan bantuan media pembelajaran yang tepat (Marlina, 2020). Hal tersebut didukung oleh kemunculan aplikasi yang membantu pembelajaran di Indonesia. Pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis digital mampu memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik (Sari dan Oktavia, 2021).

Proses pembelajaran pada saat ini tidak hanya memanfaatkan metode tradisional saja, tetapi juga memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan pembelajaran berbasis online. Berbagai macam produk teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Wolo dan Nugroho, 2021). Hal tersebut mulai diaplikasikan pada pembelajaran yang dilaksanakan di Ganesha Operation. Proses belajar berbasis digital menghadirkan sebuah pemahaman baru mengenai kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan menggunakan teknologi modern dan mendorong kemampuan siswa untuk berliterasi digital.

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan kajian lebih mendalam mengenai gambaran proses pembelajaran untuk generasi digital native. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjabarkan dampak

positif dari penggunaan media GO Kreasi untuk generasi digital native di Ganesha Operation.

## B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus di Ganesha Operation Sugiono dalam Hasanudin dkk (2022) menjelaskan jika penelitian studi pustaka berisikan kajian literatur, referensi, dan teoritis pada lingkup sosial. Pengumpulan data dilakukan dengan metode catat, dokumentasi, dan wawancara. Data primer yang digunakan adalah gambaran penggunaan GO Kreasi bagi digital native dan data sekunder berupa kajian literatur yang berasal dari buku, artikel, prosiding, skripsi, tesis, dan media lain yang mampu menunjang ketersediaan informasi terkait topik terkait. Data yang telah terkumpul akan dianalisis sesuai dengan pembahasan topik terkait dengan menggunakan metode reduksi data, penyajian, dan simpulan (Miles dkk, 2014).

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Digital Native

Karakteristik dari digital native lebih diperdalam menjadi beberapa hal yaitu, 1) Freedom, yaitu berisikan kebebasan yang dimiliki oleh generasi digital native untuk melakukan aktivitas yang diinginkan dan rasa keingintahuan yang ingi diperoleh dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi berupa internet. 2) Customization, artinya generasi digital native mampu memperoleh hal yang diinginkan terhadap suatu hal yang disesuaikan agar mampu sesuai dengan keinginan dan mampu dimiliki, penyesuaian yang dimaksud adalah penyesuaian manusia dan teknologi untuk memanfaatkan teknologi agar mampu memenuhi kebutuhan dari manusia. 3) Scrunity, yaitu karakteristik dari digital native yang mampu berpikir kritis, kemampuan ini mampu diperoleh karena kemudahan masuknya informasi dengan adanya akses yang mudah didapat dengan menggunakan internet atau teknologi. 4) Integrity, artinya karakteristik dari generasi digital native mempunyai kekuatan integritas yang tinggi, sadar, dan mampu mempertanggungjawabkan terhadap perlakuan yang dilakukan. 5) Collaboration, memiliki makna bahwa generasi digital native mempunyai instring yang alami untuk melakukan aktivitas kolaborasi dan berinovasi karena adanya interaksi secara daring tanpa tatap muka yang telah berkembang. 6) Speed, generasi digital native

menyukai segala hal yang cepat dan instan, hal ini karena generasi digital native terbiasa untuk memperoleh respon yang cepat karena adanya kecanggihan teknologi yang menyebabkan adanya ketergantungan antara digital native dan kecepatan saat ini. 7) Innovation, memiliki arti bahwa generasi digital native memiliki ide kreatif yang baru yang senantiasa ingin dihasilkan oleh generasi tersebut. 8) Entertainment, artinya generasi digital native mempunyai karakteristik membutuhkan hiburan yang menjadikan mereka merasa senang (Srirahayu, 2021).

Dewasa ini istilah generasi muda Indonesia banyak didominasi oleh yang dikenal sebagai generasi digital native, digital native merupakan suatu penyebutan yang dialamatkan kepada bagian dari generasi zilenial. Adapun klasifikasi dari generasi zilenial merupakan generasi yang lahir di sekitar tahun 2000 an, atau lebih tepatnya generasi yang sejak kecil ia sudah akrab dengan dunia digital. Generasi ini sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan budaya dari negara lain (Ghufron, 2018). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa generasi digital asli adalah generasi yang selalu berdampingan dengan teknologi modern, seperti laptop, smartphone, telepon, video game, dan teknologi lainnya. Teknologi yang semakin berkembang ini telah memiliki kemampuan untuk mengubah tingkah laku seseorang dan secara signifikan mengubah cara mereka berpikir, bertindak, dan hidup (Shrivastava, 2017). Generasi digital asli adalah kelompok generasi yang memainkan peran penting dalam pengembangan dan memberdayakan dunia teknologi modern. Tiga karakter utama generasi ini disebut sebagai 3C: creative, connect, and confident atau yang bisa diartikankreatif, terhubung, dan percaya diri. Generasi milenial memiliki kemampuan untuk menghasilkan perubahan signifikan dalam peradaban manusia kontemporer (Waliyuddin dan Sulisworo, 2021). Hal ini didukung oleh banyaknya generasi digital native, intensitas tinggi mereka dalam mengakses internet, penggunaan berbagai peralatan teknologi canggih, dan gaya hidup modern yang dapat mengubah kultur tertentu dan sekaligus melahirkan budaya baru (Afni, 2021).

Pada lingkup Ganesha Operation, siswa yang belajar di lembaga tersebut tergolong pada generasi digital native karena setiap pembelajaran di Ganesha Operation menggunakan aplikasi yang terhubung dengan teknologi dan internet. Keberadaan teknologi dan internet memberikan manfaat bagi generasi saat ini karena mampu mendukung kemampuan untuk menggunakan internet dan

menciptakan daya kreatif, terhubung dengan dunia, dan percaya diri. Generasi digital native memiliki hubungan yang erat dengan digitalisasi. Pada dunia pendidikan, digitalisasi adalah sebuah keahlian guna melakukan pengadaaan perubahan di banyak perspektif dan kegiatan pembelajaran menjadi bentuk digital. Selain itu, kehadiran teknologi mampu memberikan perubahan manusia agar lebih baik, menciptakan tempat untuk siswa menjadi kreatif, mampu menumbuhkan keinginan dari siswa untuk mampu melakukan pemikiran secara kritis dan memberikan peningkatan terhadap mutu di tatanan pendidikan, dan memberikan bantuan agar melancarkan kegiatan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Maka, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar perlu dilakukan penekanan pada usaha siswa dalam pencarian sumber pembelajaran dan memunculkan keterampilan dalam pemecahan masalah serta mampu berpikir secara kritis analisis. Abad 21 khususnya memunculkan realitas pendidikan secara global yang belum seutuhnya untuk mencukupi output dari kegiatan pembelajaran yang masih konvensional dan terkurung pada konsep belajar adalah untuk berkompetisi (Mariyati, Cholifah, dan Sukanti, 2021).

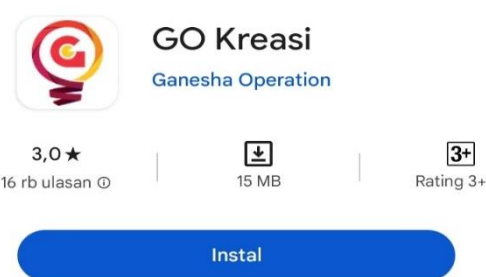
Pada dasarnya, pola pikir untuk berkompetisi hanya melakukan penekanan pada aspek kognitif sehingga budaya untuk bekerja sama dan berkolaborasi menjadi terpinggirkan. Apabila ditinjau dari sudut pandang bagi generasi yang lahir di abad ke 21, hal ini jelas bertolak belakang karena gambaran di abad 21 adalah representasi dari individu yang hidup pada lingkungan yang dilingkupi dengan pemakaian teknologi yang menunjukkan kemudahan untuk melakukan pengaksesan yang terbuka lebar, pola dalam komunikasi dan kolaborasi yang terjadi menciptakan sebuah cara kerja yang baru (Sukirman, 2017). Pada era yang terbuka dengan informasi di abad ini, bentuk digitalisasi menjadi sebuah hal yang penting ada di masyarakat. Kemampuan untuk mengoperasikan teknologi atau media digital menjadi sebuah keharusan yang perlu dimiliki dan dikuasai oleh generasi digital native. Selain itu, kemampuan untuk berinteraksi antara dunia digital dengan generasi digital native perlu untuk diasah dan dikolaborasikan. Hal ini terjadi karena adanya komunikasi yang berlangsung secara efektif dan efisien sehingga mampu terjadi apabila siswa dapat memahami bentuk-bentuk dalam komunikasi yang ada di dalam ranah digital. Pada saat ini, sebagian aspek di dalam kehidupan manusia telah mengenal bahkan sudah mampu menggunakan internet sehingga urengsi untuk menaikkan kualitas dalam digitalisasi menjadi meningkat, diawali dengan pemahaman dasar yang perlu dimiliki oleh digital

native terhadap pemakaian produk digital, penggunaan produk digital yang dilaksanakan dengan rasa tanggung jawab, dan mampu melakukan pemanfaatan terhadap sumber data yang dapat diakses melalui jaringan.

Pemanfaatan dari kecanggihan teknologi, informasi, dan komunikasi di dunia pendidikan menjadi berkembang di berbagai pola dan strategi yang pada prinsipnya mampu untuk dikelompokkan ke sistem e-learning yang merupakan penggabungan antara perangkat elektronik dan produk digital, maupun pemanfaatan mobile learning sebagai bentuk pembelajaran yang secara khusus dapat dimanfaatkan perangkat dan teknologi komunikasi yang bergerak. Faktor pendorong yang memberikan kemudahan yang meluas dalam penggunaan kecanggihan di dunia digital adalah tingkat penetrasi dari teknologi, informasi, dan komunikasi bergerak secara beriringan dengan diikuti oleh kesadaran pada pengguna media digital tersebut atau disebut sebagai digital native, kemudahan akses untuk dijangkau dan dimanfaatkan, harga perangkat dari media digital yang terjangkau, dan adanya pemanfaatan mobile learning di dalam dunia pendidikan membentuk sebuah paradigma terkait dengan peningkatan efisiensi dan efektivitas dari proses dan hasil belajar (Maulidi, 2014). Segala faktor pendukung yang disajikan oleh media digital membentuk generasi digital native untuk mengembangkan kemampuan dan berpikir kritis di dalam kehidupan yang dimiliki, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi di dunia pendidikan dengan memanfaatkan internet untuk melakukan akses materi ajar sehingga memudahkan generasi digital native untuk belajar dan mengembangkan kemampuan di manapun dan kapanpun.

## 2. Aplikasi Go Kreasi

Aplikasi GO Kreasi merupakan aplikasi yang terhubung dengan lembaga bimbingan belajar Ganesha Operation. Aplikasi ini dapat didownload di *play store* karena aplikasi ini dapat diakses bagi siapapun yang ingin menggunakan aplikasi tersebut, tetapi untuk bisa login ke aplikasi GO Kreasi diperlukan akses khusus bagi pengajar dan siswa.



Gambar 1. Aplikasi GO Kreasi di PlayStore

Kehadiran aplikasi GO Kreasi memberikan warna baru terhadap dunia pendidikan karena proses pembelajaran yang selama ini konvensional mampu diimbangi dengan kecanggihan teknologi sehingga membantu generasi digital native untuk terus terhubung dengan dunia. Kecanggihan ini memberikan dampak tersendiri bagi penggunaannya yang merasa terbantu dengan kehadiran GO Kreasi. Dalam tampilan GO Kreasi diperlukan akses yang diperuntukkan oleh siswa dan pengajar, selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan oleh wali siswa untuk mengakses progress dari anaknya. Pemanfaatan dalam media digital yang berhubungan dengan teknologi dan informasi di dalam perangkat lunak di dunia pendidikan yang interaktif mampu disajikan dalam digitalisasi media pembelajaran. Teknologi akan memberikan kekayaan terhadap pendidikan sebagai bentuk integrasi dari teknologi dalam kelas yang konvensional. Teknologi ini memiliki fungsi untuk menjadi sumber daya yang baik bagi guru untuk menunjang kegiatan proses mengajar di kelas, baik kelas secara formal maupun kelas nonformal. Guru mendapat tuntutan untuk mampu memasuki dunia digital untuk melakukan pengembangan terhadap proses pembelajaran siswa. Salah satu yang bisa dilakukan adalah dengan menentukan metode pembelajaran yang saat ini banyak berkembang salah satunya adalah metode pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi (Huda, 2020).

Metode pembelajaran yang mengkolaborasikan antara pembelajaran di kelas dengan kecanggihan teknologi dilaksanakan di kelas yang dijalankan di Ganesha Operation dengan adanya aplikasi GO Kreasi. Bertalian dengan hal itu, setidaknya terdapat dua hal yang memberikan pengaruh dalam hasil belajar siswa, yaitu adanya faktor internal dan faktor yang mempengaruhi secara eksternal. Faktor yang mempengaruhi secara internal berhubungan dari minat dan motivasi belajar siswa yang memiliki hubungan yang kuat terhadap hasil belajar yang dimiliki siswa. Dalam hal ini, hal yang paling penting dan mempunyai peran sentral adalah kehadiran guru karena guru memiliki peranan untuk menentukan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini karena penentuan metode dan model dalam pembelajaran yang dilakukan guru mampu memberikan tunjangan terhadap keberhasilan dalam pengelolaan kelas. Tidak hanya itu saja, teknologi yang ada saat ini memberikan bantuan kepada guru untuk memperoleh sumber belajar serta kecanggihan dari model pembelajaran mampu meningkatkan rasa ketertarikan dan rasa semangat untuk belajar.

Salah satu metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di Ganesha Operation adalah memanfaatkan aplikasi GO Kreasi untuk menjelaskan materi pembelajaran dan berlatih soal bersama dengan siswa di kelas karena di dalam aplikasi tersebut memiliki fitur untuk menyajikan soal-soal dan materi pembelajaran dengan kurikulum. Kehadiran GO Kreasi merupakan inovasi yang dicetuskan di dalam dunia pendidikan untuk menciptakan nuansa baru dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Kecanggihan teknologi yang dimanfaatkan oleh Ganesha Operation dengan mengaplikasikannya di GO Kreasi mampu menarik perhatian dari siswa untuk menciptakan ketertarikan dalam proses belajar.



Gambar 2. Tampilan GO Kreasi



Gambar 3. Tampilan Latihan Soal di GO Kreasi

Pada aplikasi GO Kreasi terdapat banyak fitur yang mampu digunakan oleh siswa untuk mengakses soal-soal latihan sesuai dengan bidang pelajaran yang diinginkan. Salah satunya Bahasa Indonesia, mata pelajaran Bahasa Indonesia ditampilkan di GO Kreasi dengan banyak pilihan di dalamnya, seperti latihan soal, pembahasan, dan ranking dari nilai tertinggi. Kemudahan akses untuk mengerjakan soal Bahasa Indonesia memberikan kesempatan bagi siswa untuk terus berlatih dalam pengerjaan soal dimanapun berada. Buku yang berbentuk konvensional mampu dialih wacana menjadi aplikasi yang mampu digenggam sehingga memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar. Dalam hal bereksplorasi, mereka bisa menjangkau populasi yang lebih luas, karena mereka dapat belajar dan mengakses materi kapan pun dan di mana pun selama mereka memiliki perangkat digital yang mampu memfasilitasinya. Pembelajaran digital mendorong praktek interaksi siswa karena adanya

keragaman budaya. Materi ajar dapat diakses kapan pun dan diulang sesuai keinginan.

### 1. Dampak Positif GO Kreasi

Segala program yang dicanangkan tentunya bagian dari layanan yang diberikan kepada siswa agar siswa merasa bersemangat untuk belajar dan meningkatkan daya tarik dalam belajar. Terdapat kutipan yang disampaikan oleh Fauziati (2016) *children will study when they are motivated to study, when they are given chance to learn effectively, when they feel that the competence they will learn will lead to success, when they receive positive feedback from friends, teachers, and parents who compliment them on how well they are studying.* Pada awalan dari kutipan tersebut menyatakan bahwa siswa menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran dengan bantuan dari guru, orang tua, dan lingkungan yang mendukung untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal tersebut menjadi sebuah dasar yang menyatakan bahwa fasilitas yang lengkap memberikan kesempatan untuk menciptakan semangat dan kemauan untuk melakukan aktivitas belajar yang baik dengan harapan hasil yang didapatkan juga berbanding lurus dengan usaha yang telah dilakukan. Secara tidak langsung keberadaan dari fasilitas yang disediakan oleh institusi pendidikan mampu menciptakan nuansa yang menarik dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah digitalisasi terhadap metode dan media pembelajaran.

*In Indonesia, the implementation of child-friendly schools refers to six essential components, including: 1) Written commitment as a policy; 2) Implementation of a child-friendly learning process; 3) Well-trained teachers and personnel on children's rights; 4) Child-friendly facilities and infrastructure; 5) Children's participation; and 6) Parent participation, community institutions, business world, other stakeholders, and alumni, which are somewhat similar to the component by UNICEF* (Suharjuddin & Markum, 2021). Bertalian dengan hal itu, Kemendikbudristek menjelaskan bahwa guna melakukan pembangunan terhadap paradigma pembelajaran di abad 21 memberikan penekanan terhadap kemampuan dari siswa untuk mencari tahu dan mengembangkan wawasan yang diperoleh dari beragam sumber, kolaborasi dalam penyelesaian masalah serta mampu melakukan pemikiran secara kritis dan analitis. Perubahan di dunia pendidikan perlu dilaksanakan karena zaman selalu mengalami perubahan. Perubahan yang terjadi karena adanya percepatan dalam teknologi dan informasi (Diknas, 2020). Dampak dari perubahan yang terjadi di dunia pendidikan menciptakan banyak pergeseran dari

segi metode dan model yang menjadi bahan ajar dalam penyampaian materi.

Dalam dunia pendidikan saat ini siswa perlu memiliki keterampilan dan kemampuan untuk mempertahankan hidup yang didasarkan pada tujuh keterampilan yang dituntut untuk dikuasai oleh generasi digital native adalah :

- a. Generasi digital native diharuskan mampu berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah secara kolaboratif dengan daya kepemimpinan yang dimiliki oleh generasi saat ini
- b. Generasi digital native diharuskan untuk memiliki ketangkasan
- c. Generasi digital native diharuskan memiliki jiwa entrepreneur yang ditanamkan oleh dirinya sendiri
- d. Generasi digital native diharuskan memiliki inisiatif untuk memecahkan masalah
- e. Generasi digital native diharuskan mampu beradaptasi
- f. Generasi digital native diharuskan mampu melakukan analisis terhadap informasi yang diterima
- g. Generasi digital native diharuskan mampu berimajinasi dan mampu melakukan komunikasi dengan baik

Perkembangan dari beragam aplikasi yang terdapat di gawai dan komputer memberikan peluang setiap saat bagi tenaga pendidik untuk menciptakan inovasi. Peluang yang ada perlu dimanfaatkan dengan bijaksana oleh guru untuk mampu memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang berbasis teknologi digital. Terlebih dengan munculnya generasi digital native yang mayoritas berinteraksi secara dekat dengan gawai dan melakukan interaksi secara mendalam dengan gawai tersebut. Peluang yang ada mampu menjadi sebuah tantangan apabila tidak dimanfaatkan dengan baik. Perkembangan dari paradigma dengan munculnya teknologi dalam kegiatan pembelajaran menciptakan pengajaran yang tidak hanya terpaku pada pembelajaran tatap muka saja, tetapi juga pembelajaran yang bisa dilaksanakan secara online dengan materi pembelajaran dan soal latihan yang dapat diakses dan dikerjakan di manapun dan kapan pun. Perubahan dari konsep pembelajaran dari mulai konvensional menjadi pembelajaran berbasis digital dikaitkan dengan metode pengembangan metode pembelajaran akademik dengan menciptakan kebiasaan untuk mengintegrasikan antara pendidikan dan media digital.

Pemaparan mengenai dampak positif diperoleh dari hasil wawancara dan pernyataan dari pengajar di Ganesha Operation dan siswa yang belajar di Ganesha Operation terkait dengan

penggunaan aplikasi GO Kreasi. Semua pengajar di Ganesha Operation mempunyai nama singkatan untuk penyebutan nama pengajar. Adapun lima orang pengajar yang memberikan jawaban terkait pertanyaan yang diajukan adalah : EK, PR, DR, EF, dan RS. Kelima pengajar tersebut telah menjadi pengajar di Ganesha Operation lebih dari 10 tahun. Berikut pertanyaan dan jawaban yang diperoleh dari hasil wawancara :

(1) Apakah Anda selalu menggunakan aplikasi GO Kreasi ketika mengajar di kelas?  
EK = Iya, saya selalu menggunakan aplikasi GO Kreasi

PR = Iya

DR = Iya, benar

EF = Tentu

RS = Iya, karena beberapa soal relevan dengan materi pembelajaran sehingga mendukung pengajar ketika mengajar di kelas.

Berdasarkan data (1) memberikan gambaran bahwa penggunaan aplikasi GO Kreasi merupakan sebuah keharusan yang perlu dilakukan oleh pengajar ketika mengajar di kelas. Hal ini karena penggunaan aplikasi GO Kreasi mampu memberikan pengalaman baru bagi siswa di Ganesha Operation yang merupakan generasi digital native. Penggunaan aplikasi tersebut dapat meningkatkan kemampuan dari generasi digital native untuk mengkolaborasikan antara pendidikan dan kecanggihan teknologi yang berkembang saat ini.

(2) Apakah materi pembelajaran Anda peroleh dari GO Kreasi?

EK = Iya

PR = Iya dan saya mencari juga di sumber lain

DR = Tentu

EF = Iya karena materi di GO Kreasi sangat lengkap

RS = Iya, materi di GO Kreasi mendukung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Materi yang ada juga sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Berdasarkan data (2) menjabarkan mengenai adanya materi-materi pembelajaran di aplikasi GO Kreasi yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Kelima narasumber menyatakan bahwa penggunaan aplikasi GO Kreasi di kelas sebagai penunjang penyampaian materi ketika mengajar. Materi yang ada di GO Kreasi telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia sehingga antara pembelajaran di sekolah siswa dan pembelajaran di Ganesha Operation memiliki kesesuaian.

(3) Adakah sumber lain yang digunakan untuk memperoleh materi pembelajaran?

EK = Ada, seperti buku koding yang disediakan oleh Ganesha Operation

PR = Iya

DR = Selain GO Kreasi, ada juga buku koding GO, buku paket, ebook, dan dari google

EF = Iya yaitu buku koding

RS = Saya menggunakan buku cetak yang disebut koding

Berdasarkan data (3) menjabarkan mengenai sumber lain yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran selain GO Kreasi. Pada setiap sesi pembelajaran di kelas, pengajar di Ganesha Operation diberikan dua bahan untuk digunakan ketika mengajar yaitu buku koding dan aplikasi GO Kreasi. Aplikasi GO Kreasi yang dimiliki oleh pengajar dan siswa memiliki perbedaan dalam fitur yang ada. Milik pengajar disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu, sementara fitur yang dimiliki siswa berisikan semua mata pelajaran yang ada. Selain aplikasi GO Kreasi, setiap pengajar dan semua siswa diberikan buku koding yang berisikan materi dan latihan soal

(4) Menurut Anda, apakah GO Kreasi memberikan kemudahan saat mengajar?

EK = Iya benar

PR = Iya

DR = Iya, karena jadwal yang ada, materi ajar, soal-soal latihan, dan informasi yang tercantum memudahkan saya dalam mengajar di kelas

EF = Benar

RS = Iya, karena dengan menggunakan aplikasi GO Kreasi dapat melakukan review materi, soal dimanapun dan kapanpun

Berdasarkan data (4) para pengajar menyampaikan bahwa akses dalam penggunaan GO Kreasi memberikan kemudahan di dalam penggunaannya. Misalnya, kesesuaian antara jadwal, materi, soal-soal latihan, dan informasi yang ada. Selain itu, kemudahan lainnya adalah kemudahan dalam mengakses soal dan materi dimanapun dan kapanpun. Hal ini disebabkan oleh aplikasi GO Kreasi dapat diakses dengan menggunakan ponsel sehingga menjadi lebih mudah untuk diakses.

(5) Menurut Anda, apakah aplikasi GO Kreasi efektif ketika digunakan dalam pembelajaran? Lalu, apa saja manfaat yang Anda rasakan ketika menggunakan GO Kreasi?

EK = Efektif karena penggunaan aplikasi GO Kreasi tergolong praktis dan mampu mencakup banyak fitur.

PR = Efektif karena mudah ketika melihat jadwal untuk mengajar dan memberikan kemudahan ketika mengajar tidak perlu membawa buku yang banyak.

DR = Cukup efektif, aplikasi GO Kreasi memberikan manfaat dalam pengaksesan materi ajar, soal-soal untuk latihan, dan TOBK

EF = Penggunaan aplikasi GO Kreasi efektif karena pemakaiannya lebih praktis dan soal-soal yang digunakan juga soal terbaru

RS = Iya efektif karena materi dan soal di GO Kreasi sesuai dan tersedia sesuai mata pelajaran dan jenjang kelas

Berdasarkan data (5) para pengajar menyebutkan manfaat yang diperoleh dari penggunaan aplikasi GO Kreasi diantaranya adalah aplikasi ini tergolong praktis, banyaknya fitur yang bisa digunakan, kemudahan akses bagi pengajar dan siswa ketika menggunakan aplikasi tersebut, terdapat banyak soal-soal yang bisa dipakai untuk latihan, materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, dan adanya sistem ranking sehingga memicu motivasi siswa dalam belajar.

Selain informasi yang diperoleh dari hasil wawancara terhadap pengajar, disajikan pula pernyataan yang disampaikan oleh siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran di Ganesha Operation dengan menggunakan aplikasi GO Kreasi.

(6) "Mengerjakan soal di GO Kreasi bisa menambah semangat saya dalam belajar"

Pernyataan (6) disampaikan oleh Tyandra Amellya yang merupakan siswa di Ganesha Operation, menurutnya dengan adanya aplikasi GO Kreasi mampu menambah semangat dalam belajar. Hal ini didasarkan pada adanya fitur rangking yang disediakan oleh aplikasi tersebut sehingga siswa mampu mengetahui tingkat kemampuan dalam mengerjakan soal dan menjadi terpacu untuk terus belajar.

(7) "Belajar di GO sangat mempermudah saya dalam meningkatkan nilai ujian. Banyak sekali fasilitas dari GO yang mendukung pembelajaran seperti GO Kreasi yang memiliki banyak fitur untuk mendukung kegiatan belajar. Pada aplikasi ini terdapat racing, TOBK, dan soal buku sakti"

Pernyataan (7) diujarkan oleh Cantika Aurora Firdaus yang menyatakan merasa terbantu dengan adanya aplikasi GO Kreasi. Hal ini karena banyaknya fitur di aplikasi GO Kreasi yang bisa digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga siswa dapat berlatih soal dengan mudah. Kemudahan lainnya adalah kepraktisan dalam aplikasi tersebut. Selain itu, di dalam aplikasi GO Kreasi juga terdapat fitur video pembelajaran yang mampu menambah kemampuan siswa dalam menguasai materi.

Efektivitas dari peningkatan rasa semangat dan minat siswa dalam belajar didasarkan pada dua hal utama yang menjadi alibi untuk mengarah pada tujuan yang masuk akal dari digitalisasi untuk secara bertahap mampu berkembang dan berjalan secara terus menerus. Digitalisasi di dunia pendidikan memberikan inovasi yang dibutuhkan untuk

melakukan peningkatan dari hasil kegiatan pembelajaran, melakukan rasangan terhadap penyediaan layanan di dunia pendidikan secara lebih efisien sehingga mampu menurunkan dana yang masuk dan memaksimalkan kekuatan dan peluang. Hal ini berjalan beriringan dengan hasil pembelajaran yang terfasilitasi dengan media digital yang digunakan. Maka, proses digitalisasi metode dan media di dunia pendidikan menjadi sebuah hal yang harus dimiliki oleh sekolah atau lembaga bimbingan belajar nonformal agar terus menerus melakukan inovasi dalam proses pendidikan, berkembang sejalan dengan perkembangan zaman sebagai upaya untuk menciptakan pelayanan yang baik bagi siswa. Proses digitalisasi ini adalah bentuk perubahan yang terjadi melalui proses manual menjadi proses yang memanfaatkan kecanggihan dunia teknologi dan informasi.

Sejatinya, proses digitalisasi di lingkup pendidikan adalah sebuah bentuk perubahan yang mengedepankan kecanggihan dari teknologi, hal itu sejalan dengan dengan konsep digitalisasi di dunia pendidikan yang menciptakan siswa untuk menjadi subjek dalam pendidikan sehingga siswa ditempatkan pada posisi utama dan menempati posisi sentral dalam pembelajaran dan guru bertugas sebagai fasilitator untuk memfasilitasi siswa dalam belajar. Model pembelajaran yang berbasis digital merupakan serangkaian proses kegiatan pendidikan yang mempunyai karakteristik siswa menjadi pusat dalam proses pendidikan, kolaborasi, penciptaan koneksi antara satu dengan yang lain, berpikir kritis, keterampilan dari pengambilan keputusan untuk memanfaatkan multimedia dalam kegiatan belajar mengajar. Seluruh elemen di sekolah perlu difasilitasi akses untuk melakukan akses terhadap media digital. Hal ini menjadikan proses pembelajaran berbasis digital menciptakan lingkungan pendidikan menjadi tempat siswa untuk menjadi pusat dalam kegiatan belajar mengajar. Peningkatan terhadap kompetensi siswa di dunia penguasaan teknologi, komputer, komunikasi, kerjasama, dan kemampuan untuk beradaptasi terhadap di lingkungan pembelajaran.

Harapan yang diinginkan adalah agar siswa mampu menemukan cara dalam belajar dengan melakukan pembangunan terhadap komunikasi yang mengkorelasikan dan memanfaatkan seperangkat teknologi. Hal ini jelas dengan adanya dukungan dan motivasi dari kehadiran guru dan lingkungan sekolah untuk memberikan arahan agar siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran mandiri. Proses digitalisasi yang marak ditemui tidak hanya dalam pemakaian seperangkat teknologi, tetapi juga mampu berbentuk aplikasi lunak yang digunakan dalam proses penyampaian pembelajaran dengan



kemajuan teknologi yang ada. Penyediaan sarana dan prasarana di dalam dunia pendidikan mampy menjadi target khusus di dunia pendidikan dan lingkup kementerian. Penyediaan dari media seperti laptop, proyektor, komputer, gawai mampu memberikan akses yang mudah untuk menggunakan kecanggihan teknologi. Hal ini memberikan bantuan terhadap guru untuk mengajar di dunia pendidikan. Pemanfaatan platform dari teknologi di dunia pendidikan menjadi sebuah keharusan yang perlu dilakukan di abad 21 (Prabowo, 2021). Penggunaan dari platform yang ada mampu menciptakan dan meningkatkan kualitas di dunia pembelajaran dan memberikan kemudahan untuk guru mnegajar. Pemakaian gawai yang dimiliki oleh siswa menjadi dalam proses digitalisasi bagi generasi digital native.

## 2. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian yang dapat ditarik simpulan bahwa sebagai berikut 1) Gambaran digital native yang ada di lingkup Ganesha Operation, siswa yang belajar di lembaga tersebut tergolong pada generasi digital native karena setiap pembelajaran di Ganesha Operation menggunakan aplikasi yang terhubung dengan teknologi dan internet. 2) Gambaran aplikasi GO-Kreasi terdiri dari fitur soal dan juga pembahasa, selain itu juga termuat hasil evaluasi pembelajaran. 3) Keberadaan teknologi dan internet memberikan manfaat bagi generasi saat ini karena mampu mendukung kemampuan untuk menggunakan internet dan menciptakan daya kreatif, terhubung dengan dunia, dan percaya diri. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan aplikasi GO Kreasi diantaranya adalah aplikasi ini tergolong praktis, banyaknya fitur yang bisa digunakan, kemudahan akses bagi pengajar dan siswa ketika menggunakan aplikasi tersebut, terdapat banyak soal-soal yang bisa dipakai untuk latihan, materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, dan adanya sistem ranking sehingga memicu motivasi siswa dalam belajar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan penulis kepada pihak-pihak yang mendukung proses penelitian yaitu kepada lembaga Ganesha Operation, tutor-tutor yang berkontribusi sebagai narasumber, dosen matakuliah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Mutakhir program studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Surabaya.

## DAFTAR RUJUKAN

Afni, Nur, Abdul Wahid, Sri Hastati, Abrina Maulidnawati Jumrah, Muthmainnah Mursidin, Pend Bahasa Inggris, and Universitas Islam Makassar. (2021).

- “Kemajuan Model Pembelajaran Abad 21 Di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba” 2 (2): 137– 42. Madaniya, 2(2), 137-142. <https://doi.org/10.53696/27214834.6>
- Asaniyah, N. (2017). Pelestarian Informasi Koleksi Langka: Digitalisasi, Restorasi, Fumi-Gasi. *Buletin Perpustakaan*, (57), 85-94. Retrieved from <https://jour-nal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/9105>.
- Diknas, G. (2020). *pgdiknas.kemendikbud.go.id/read-news*. Diambil kembali dari <http://pgdiknas.kemendikbud.go.id>: <http://pgdiknas.kemendikbud.go.id/read-news/perubahandalam-dunia-pendidikan-perlu-dilakukan>
- Fauziati, E. (2016). Child Friendly School: Principles and Practices. The First International Conference on Child - Friendly Education, 95–101. Retrieved from <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/7200/1-Fauziati.pdf?sequence=1#:~:text=A school is considered child,-centered and learningfriendly>.
- Fatihahsari, F., & Darujati, C. (2021). Analisis Usability Mobile Apps Edlink dengan Menggunakan Heuristic Evaluation. *Sistemasi*, 10(2), 404-413.
- Gumelar, D. R., & Dinnur, S. S. (2020). Digitalisasi Pendidikan Hukum Dan Prospeknya Pasca Pandemi Covid-19. *Al-Ahwal Al-Syakhshiyah: Jurnal Hukum Keluarga Dan Peradilan Islam*, 1(2), 111-122. Doi <https://doi.org/10.15575/as.v1i2.9909>.
- Ghufroon, G. (2018). “Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan Solusi bagi Dunia Pendidikan. Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat 23 Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022 2018, 1(1): 332– 337 <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/dispanas2018/article/view/73/45>
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), <https://doi.org/10.30742/Tpd.V2i2.1070>
- Hasanuddin, H., Puryadi, P., & Jayadi, A. (2022). Analisis Kesiapan Digitalisasi Sekolah Jenjang SMP di Kabupaten Sumbawa Barat. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.35326/Pencerah.V8i1.1855>
- Juliane, Christina (2017). Digital Teaching Learning For Digital Native; Tantangan dan Peluang. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*. <http://dx.doi.org/10.24014/rmsi.v3i2.4273>
- Mariyati, D., Cholifah, P. S., & Sukamti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 991–1002. [https://doi.org/10.17977/um065v1i12202\\_1p991-1002](https://doi.org/10.17977/um065v1i12202_1p991-1002)
- Marlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran

- Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 104-110.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, dan Johnny Saldana. (2014). *Qualitative Data Analysis, Methods Sourcebook, Third Edition*. Washington: Sage Publications. Inc.
- Nafi'ah Setiani, N., & Barokah, N. (2021). Urgensi Literasi Digital Dalam Menyongsong Siswa Sekolah Dasar Menuju Generasi Emas Tahun 2045. *Prosiding Semai Seminar Nasional Pgmi 2021*, 411-427.
- Ni'mah, D. Z., Chamalah, E., & Azizah, A. (2021). Fleksibilitas Dan Aksesibilitas Digitalisasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 3(01), 84-90. Doi <https://doi.org/10.46772/semantika.v3i01.570>.
- Prabowo, D. A., Fathoni, M. Y., Toyib, R., & Sunardi, D. (2021). Sosialisasi Aplikasi Merdeka Mengajar Dan Pengisian Konten Pembelajaran Pada SMKN 3 Selama Untuk Mendukung SMK-PK Tahun 2021. *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, 1(2), 55-60.
- Putra, A. H. (2022). Bimbingan dan konseling di perguruan tinggi pada era society 5.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 1(1), 128-136. Retrieved from <http://www.putrapublisher.org/ojs/index.php/jipsi/article/view/24>.
- Rahmatullah, D., Suryani, E., Fatmawati, F., Merdekawati, A., & Yahya, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi MIPA SMA Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(4), 179-186. Retrived from <https://journal.publication-center.com/index.php/ijte/article/view/473>
- Rais, N. A. R. (2021). Komparasi Aplikasi Daring dalam Pembelajaran Kuliah dimasa Pandemi Virus Corona. *Jurnal Informatika, Komputer Dan Bisnis (JIKOBIS)*, 1(01), 19-31.
- Rozikin Mochammad, R. A. (2020). Library 4.0: Eco-Blended Library And Library Inclusion. *Khizanah Al-Hikmah Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 117-118.
- Sarasvananda, I. B. G., Anwar, C., & ... (2021). Analisis Survei Kepuasan Masyarakat Menggunkan Pendekatan E-CRM (Studi Kasus: BP3TKI Lampung). ... *Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1-9. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JDMSI/article/view/1026>
- Sudirman, E. (2020). Strategi Usaha Kecil Menghadapi Digitalisasi Pemasaran. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 9(2), 142-151. DOI <https://doi.org/10.32502/jimn.v9i2.2554>.
- Sukirman. (2017). Peningkatan Atmosfer Belajar Siswa Generasi Digital Native Melalui Pembelajaran Berbasis Game. *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan Dan Menggembirakan, August 2017*, 21-30. <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/9601>
- Suharjuddin, & Markum. (2021). Child-Friendly School Policy w ith Children ' s Rights Approach in Bekasi City. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(2), 387-397.
- Srirahayu, D. P. (2021). Alasan Generasi Digital Native Menggunakan Perpustakaan. Retrieved Juli 25, 2022, from [news.unair.ac.id: https://news.unair.ac.id/2021/07/28/alasan-generasi-digital-native-menggunakan-perpustakaan/?lang=id](https://news.unair.ac.id/news.unair.ac.id/2021/07/28/alasan-generasi-digital-native-menggunakan-perpustakaan/?lang=id)
- Waliyuddin, D. S., & Sulisworo, D. (2022). Tes Instrumen Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dan Keterampilan Literasi Digital. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 47-52 <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.310>
- Yuni, E., Dwi, W. ., Sudjimat, A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global. In *Repository.Unikama.Ac.Id (Vol. 1)* .<https://Repository.Unikama.Ac.Id/840/32/263-278> Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global