

Analisis Implementasi Kebijakan Inovasi Program Gerakan IT (GENIT) untuk Meningkatkan Kualitas Siswa di Sekolah Dasar

Azhar Syifa Fauzia*, Ajeng Putri Maharani, Deborah, Keren Hapug Hutabarat, Muhammad Zulfikar, Naufia Nurzakiyyah Azzahra, Afridha Laily Alindra

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

ARTICLE INFO

Article history:

Received May 05, 2025

Revised May 10, 2025

Accepted May 19, 2025

Available online May 25, 2025

Kata Kunci:

Teknologi, Kebijakan pendidikan, Program GENIT, Kualitas siswa, Sekolah dasar, Digital

Keywords:

Technology, Education policy, GENIT program, Student quality, Elementary school, Digital



This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi kebijakan inovasi Program Gerakan IT (GENIT) dalam meningkatkan kualitas siswa di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Purwakarta. Latar belakang penelitian ini adalah pentingnya integrasi teknologi informasi dalam pendidikan dasar guna membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21. Metode yang digunakan adalah kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara kepada guru dan angket tertutup kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebijakan pengembangan teknologi, termasuk penyediaan perangkat digital dan pelatihan guru, telah meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pembelajaran. Program GENIT sebagai kegiatan ekstrakurikuler terbukti mendorong peningkatan prestasi siswa dalam bidang teknologi. Meskipun terdapat tantangan seperti kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan teknologi, keterlibatan orang tua dan dukungan kebijakan sekolah memainkan peran penting dalam keberhasilan implementasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kolaborasi antara sekolah, guru, siswa, dan orang tua, serta perencanaan kebijakan yang terstruktur, merupakan kunci dalam

menciptakan kualitas pendidikan yang adaptif dan berdaya saing di era digital.

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of the innovation policy of the IT Movement Program (GENIT) in improving the quality of students in one of the elementary schools in Purwakarta Regency. The background of this research is the importance of integrating information technology in primary education to equip students with 21st century skills. The method used is qualitative, with data collection techniques in the form of interviews with teachers and closed questionnaires to students. The results show that technology development policies, including the provision of digital devices and teacher training, have improved interactivity and learning effectiveness. The GENIT program as an extracurricular activity has been proven to encourage the improvement of student achievement in the field of technology. Despite challenges such as lack of student participation in technology activities, parental involvement and school policy support play an important role in successful implementation. This study concludes that collaboration between schools, teachers, students, and parents, as well as structured policy planning, is key in creating an adaptive and competitive quality of education in the digital age.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memainkan peran penting dalam pembentukan kepribadian dan kemampuan generasi muda. Sekolah dasar diharapkan dapat menyesuaikan diri dengan perubahan di era globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat, terutama dengan menggunakan teknologi informasi (TI) untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu lembaga pendidikan di Kabupaten Purwakarta, menanggapi masalah ini dengan membuat kebijakan pengembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dunia pendidikan telah mengalami perubahan besar karena kemajuan teknologi, termasuk perubahan dalam kurikulum, metode pembelajaran, dan media yang digunakan. Untuk menyesuaikan kualitas pendidikan dengan tuntutan zaman, pengembangan kurikulum dan inovasi pembelajaran berbasis IT menjadi sangat penting (Rosmana, dkk., 2023).

Kebijakan pengembangan teknologi di SD Negeri Purwakarta diharapkan dapat meningkatkan lingkungan belajar, meningkatkan keterampilan digital siswa, dan meningkatkan akses ke sumber daya pendidikan. Selain itu, penggunaan IT dapat membantu kolaborasi, transparansi, dan komunikasi antara sekolah, guru, dan masyarakat luas. Oleh karena itu, salah satu strategi utama untuk meningkatkan kualitas

pendidikan dan menyiapkan siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21 adalah penggunaan (Rosmana, dkk., 2023). Kebijakan pengembangan teknologi di SD Negeri Purwakarta adalah langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tengah tantangan dan kemajuan teknologi di era globalisasi. Teknologi informasi di sekolah dasar tidak hanya membantu proses pembelajaran, tetapi juga membantu siswa memperoleh keterampilan digital, memperluas akses ke sumber daya pendidikan, dan meningkatkan kerja sama antara guru, siswa, dan masyarakat (Farid, dkk., 2024). Kebijakan ini mencakup banyak hal, seperti menyediakan infrastruktur digital seperti jaringan internet yang stabil, perangkat keras seperti komputer, proyektor, dan tablet, serta mengajar guru bagaimana menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

Penggunaan alat digital seperti komputer, proyektor, dan aplikasi pembelajaran daring telah membantu melaksanakan Kurikulum Merdeka di SD Negeri Purwakarta. Teknologi sekarang memungkinkan guru menyajikan materi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Ini mendukung prinsip pembelajaran diferensiasi, di mana guru dapat memberikan tugas dan modul yang dipersonalisasi untuk menyesuaikan kecepatan dan gaya belajar siswa (Farid, dkk., 2024). Pemanfaatan teknologi dalam kurikulum merdeka di SD Negeri Purwakarta juga membuat proses formatif dan diagnostik lebih mudah. Guru dapat menggunakan berbagai platform digital untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa, memantau perkembangan belajar mereka, dan memberikan umpan balik secara real-time. Hal ini memungkinkan guru untuk segera mengubah strategi pembelajaran mereka untuk memastikan semua siswa mencapai kompetensi yang diharapkan.

Program dari salah satu sekolah di Kabupaten Purwakarta yang mengembangkan kemampuan siswa di bidang IT yang bernama Program Gerakan IT (GENIT). Penelitian ini menganalisis implementasi dari program IT tersebut yang dapat meningkatkan kuantitas siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi berjudul "Analisis Implementasi Kebijakan Inovasi Program Gerakan IT (GENIT) untuk Meningkatkan Kualitas Siswa di Sekolah Dasar" adalah metode kualitatif. Menurut Moleong (dalam Sabella, dkk., 2025) memaparkan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami suatu fenomena dari sudut pandang subjek yang diteliti, seperti perilaku, persepsi, tindakan, motivasi, dan sebagainya secara menyeluruh. Subjek penelitian ini adalah siswa salah satu sekolah dasar yang berada di Kabupaten Purwakarta. Penelitian dilakukan pada 22 April 2025. Data dikumpulkan dengan melakukan wawancara kepada guru dan penyebaran angket tertutup kepada siswa. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi atau data yang berkaitan dengan penelitian ini. Angket ini dirancang untuk mengukur persepsi siswa terhadap penerapan teknologi informasi di sekolah, mencakup aspek penggunaan perangkat digital, akses terhadap sumber belajar berbasis IT, dan dampaknya terhadap motivasi serta pemahaman belajar, sehingga hasil analisis dari angket tersebut dapat memberikan gambaran empiris mengenai kebijakan pengembangan teknologi yang diterapkan di salah satu SD Negeri di Kabupaten Purwakarta yang memiliki kebijakan inovasi dengan nama program Gerakan IT (GENIT).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebijakan Pengembangan Teknologi di Sekolah Dasar

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Di tingkat sekolah dasar (SD), pengembangan teknologi menjadi salah satu kebijakan strategis yang ditempuh untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan kesiapan siswa menghadapi tantangan era digital. Bentuk utama dari kebijakan ini meliputi pengadaan perangkat teknologi seperti laptop, dan proyektor di ruang kelas untuk kegiatan belajar.

Pengembangan teknologi di SD juga meliputi peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan. Guru-guru dibekali dengan keterampilan menggunakan berbagai platform pembelajaran digital seperti Google Classroom, Canva, Kahoot, dan aplikasi interaktif lainnya. Pelatihan ini bertujuan agar guru mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan proses evaluasi siswa. Guru didorong untuk menyajikan materi dengan bantuan media digital, membuat video pembelajaran, serta memberikan tugas dan asesmen melalui platform daring. Selain itu siswa juga belajar word, excel dengan membuat text dan kolom yang akan membuat siswa lebih paham mengenai teknologi.

Kebijakan ini melibatkan kepala sekolah yang berperan sebagai pengarah dan penanggung jawab kebijakan di tingkat satuan pendidikan. Guru menjadi pelaksana teknis di lapangan yang berinteraksi langsung dengan siswa. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota berkontribusi dalam hal regulasi, anggaran, dan pelatihan. Selain itu, orang tua juga berperan dalam mendukung pembelajaran digital di rumah dengan menyediakan internet dan perangkat elektronik, selain itu ketika siswa sedang menggunakan perangkat

elektronik orang tua memiliki peran yang paling penting yaitu mengawasi dan menemani selama proses pembelajaran di rumah.

Tahapan pelaksanaan kebijakan pengembangan teknologi di SD sudah dilakukan secara bertahap pada tahun 2021, yang dimana sekolah memulai tahap perencanaan dan sosialisasi kepada warga sekolah. Tahun 2022 menjadi awal implementasi, ditandai dengan pengadaan perangkat dan pelatihan guru. Tahun 2023, kebijakan mulai diimplementasikan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran harian. Memasuki tahun 2024 dan 2025, sekolah melakukan evaluasi serta pengembangan lanjutan seperti pembuatan e-modul, video pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh guru, serta pengembangan perpustakaan digital sekolah.

Analisis Data Kuesioner

Tingkat Pemanfaatan Teknologi oleh Siswa

Berdasarkan hasil kuesioner, seluruh responden (100%) menyatakan bahwa mereka pernah menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Jenis perangkat yang paling banyak digunakan oleh siswa adalah laptop (33%) dan smartphone (27%), disusul oleh tablet (22%) dan komputer (16%). Frekuensi penggunaannya juga terbilang tinggi, dengan 50% siswa menggunakan teknologi setiap hari dan sisanya beberapa kali dalam seminggu. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019) bahwa "penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan menjangkau sumber belajar yang luas."

Persepsi Siswa terhadap Efektivitas Teknologi

Sebagian besar siswa menunjukkan respons positif terhadap efektivitas teknologi. Sebanyak 100% siswa menyatakan bahwa belajar melalui internet menyenangkan. Selain itu, seluruh responden pernah belajar dari video di YouTube atau Google, dan 88% menggunakan Google untuk mencari jawaban atas pertanyaan belajar. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menggunakan teknologi, tetapi juga menganggapnya sebagai media belajar yang efektif dan menyenangkan. Menurut UNESCO (2019), "teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa jika digunakan dengan pendekatan yang sesuai dan memperhatikan konteks lokal." Hal ini memperkuat data bahwa penggunaan teknologi tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga berdampak pada aspek psikologis dan motivasi belajar siswa.

Kebijakan Inovasi Program Gerakan IT (GENIT)

Kebijakan inovasi yang dimiliki oleh salah satu sekolah dasar di Kabupaten Purwakarta bernama Program Gerakan IT (GENIT). Program ini berjalan sebagai ekstrakurikuler yang dapat diikuti siswa kelas tinggi di sekolah tersebut. Menurut hasil wawancara yang peneliti lakukan pada 22 April 2025, program ini mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan IT. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler IT akan di ajarkan mengenai hal-hal dasar seperti penggunaan aplikasi microsoft dan canva. Program IT tersebut terbukti membantu meningkat prestasi siswa dengan aktif mengikutsertakan siswa dalam berbagai perlombaan yang berkaitan dengan IT. Beberapa siswa yang mengikuti program tersebut pernah beberapa kali memenangkan perlombaan tingkat Kabupaten Purwakarta. Salah satu lomba yang telah diikuti yaitu lomba pantun tentang KPK yang berbasis website.

Program IT ini memiliki sekitar 60 anggota yang merupakan siswa gabungan dari siswa kelas tinggi. Siswa yang mengikuti program tersebut difasilitasi komputer yang tersedia di sekolah. Orang tua dari masing-masing siswa yang mengikuti program tersebut juga memfasilitasi anak-anaknya smartphone untuk digunakan ketika dibutuhkan. Program Gerakan IT (GENIT) ini menjadi contoh nyata bagaimana kebijakan pengembangan teknologi yang dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dapat menciptakan perubahan positif dalam dunia pendidikan. Kolaborasi, inovasi, dan keberpihakan terhadap kebutuhan siswa menjadi kunci utama dalam membentuk masa depan pendidikan yang lebih adaptif dan berdaya saing.

Dampak Teknologi terhadap Proses Belajar Mengajar

Penggunaan teknologi secara aktif oleh siswa menunjukkan adanya perubahan dalam cara belajar dan mengajar. Dengan 100% siswa menyatakan bahwa guru mereka pernah memberikan tugas berbasis internet, ini menunjukkan bahwa guru telah mulai mengadopsi teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa pun menjadi lebih mandiri dan kreatif dalam mencari sumber belajar secara digital. OECD (2019) menyebutkan bahwa "pemanfaatan teknologi digital dapat memperkaya pengalaman belajar dan memfasilitasi pembelajaran yang dipersonalisasi." Hal ini menunjukkan bahwa teknologi membuka jalan bagi model pembelajaran yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.

Hambatan dan Dukungan dalam Implementasi Teknologi

Walaupun data menunjukkan tingkat adopsi teknologi yang tinggi, tetap ada hambatan yang perlu diperhatikan. Sebanyak 17% siswa tidak mengetahui adanya penggunaan teknologi di sekolah mereka, yang menandakan kurangnya informasi atau sosialisasi kebijakan. Dari segi penilaian kebijakan, hanya 38% siswa yang menilai kebijakan sekolah sangat baik, sementara 22% menilai cukup. Selain itu, 72% siswa tidak mengikuti ekstrakurikuler di bidang teknologi, dan hanya 50% yang berminat mengikuti

kegiatan atau lomba teknologi. Menurut Kemendikbud (2019), “tantangan utama dalam pengembangan teknologi pendidikan adalah rendahnya minat siswa terhadap program pengayaan berbasis teknologi dan kurangnya bimbingan dalam literasi digital.”

Fakta ini menunjukkan bahwa meskipun pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tinggi, masih diperlukan upaya dalam membina dan mendorong keterlibatan siswa dalam program pengembangan berbasis teknologi secara lebih luas.

Dampak Terhadap Kualitas Pendidikan

Untuk bisa mengukur dan mengamati kualitas pendidikan pengembangan indeks mutu pendidikan dengan standar nasional akan menjadi alat ukur yang sangat bermanfaat (Syafi'i, 2023). Indikator kualitas pendidikan meliputi kualitas guru, sarana prasarana, kurikulum, pengelolaan sekolah dan keterlibatan orang tua.

Salah satu dari tolak ukur pendidikan yaitu fasilitas atau prasarana. Pada era sekarang ini kecanggihan teknologi IT menjadi sebuah sarana prasarana penting dalam pendidikan. Penyediaan fasilitas teknologi IT dalam pendidikan akan membuat pendidikan menjadi lebih maju. Kemampuan guru berpengaruh untuk siswa dalam pemahaman teknologi. Keterlibatan orang tua juga penting untuk siswa belajar dengan teknologi.

Perkembangan teknologi dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan hal ini juga berpengaruh untuk prestasi siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri di Purwakarta yang memiliki program ekstrakurikuler IT, siswa yang mengikutinya sekitar 60 orang. Siswa-siswa tersebut dilatih untuk mengikuti lomba-lomba digital untuk mewakili sekolah. Siswa-siswa yang mengikuti program sekolah tersebut selalu mendapatkan dukungan penuh dari orang tua mereka guna mendukung prestasi siswa. Jadi dapat dikatakan kualitas pendidikan bisa dilihat salah satunya dari prestasi siswa. Dalam hal ini teknologi berperan dalam peningkatan prestasi siswa. Prestasi siswa di pengaruhi oleh adanya fasilitas dan dukungan dari kebijakan sekolah dan juga orang tua.

Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan bergantung pada kerja sama antara berbagai elemen pendidikan: guru, siswa, fasilitas, kebijakan sekolah, dan dukungan orang tua. Hubungan antar komponen dikuatkan oleh teknologi. Prestasi digital siswa di SD Negeri Purwakarta menunjukkan proses pendidikan yang menggunakan pendekatan konvensional dan memungkinkan inovasi dan adaptasi. Selain itu, evaluasi berkala terhadap pelaksanaan kebijakan dan dampak implementasi kebijakan terhadap hasil belajar siswa diperlukan untuk meningkatkan indeks kualitas pendidikan melalui penggunaan teknologi. Evaluasi ini meliputi pengukuran tingkat prestasi siswa, pemanfaatan fasilitas digital, dan efektivitas pelatihan guru. Dengan begitu, sekolah dapat mengetahui aspek mana yang perlu ditingkatkan dan strategi apa yang perlu disesuaikan untuk mencapai mutu pendidikan yang lebih tinggi.

Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran berbasis teknologi juga merupakan indikator penting untuk mengevaluasi kualitas pendidikan. Orang tua yang aktif dengan anak-anak mereka memberikan motivasi dan sumber daya untuk membantu mereka berkembang secara optimal. Ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya menjadi tugas sekolah; itu adalah kerja sama keluarga dan sekolah.

Sukses siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler IT tidak hanya mempengaruhi reputasi sekolah, tetapi juga mendorong siswa lain untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang membangun keterampilan modern seperti kreativitas, literasi digital, dan kerja sama. Dalam jangka panjang, program seperti ini akan menghasilkan lulusan yang tidak hanya berpendidikan tinggi tetapi juga tangguh dan fleksibel untuk menghadapi tantangan dunia digital yang terus berubah.

Oleh karena itu, memasukkan teknologi ke dalam sarana pendidikan harus dianggap sebagai investasi jangka panjang untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Dengan fasilitas yang baik, didukung oleh kebijakan yang tepat, dan partisipasi aktif orang tua dan guru, lingkungan belajar akan menjadi baik dan berorientasi pada kemajuan. Oleh karena itu, komitmen bersama untuk memperkuat infrastruktur, meningkatkan kemampuan sumber daya manusia, dan memastikan bahwa setiap kebijakan benar-benar menjawab kebutuhan dan tantangan pendidikan di era digital.

REKOMENDASI

Hasil evaluasi implementasi kebijakan pengembangan teknologi di SD Negeri Purwakarta menghasilkan beberapa saran yang dapat digunakan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Disarankan agar pemerintah sekolah dan dinas pendidikan setempat menyusun kebijakan teknologi yang lebih terstruktur yang mencakup rencana jangka panjang untuk penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Untuk menilai seberapa efektif teknologi digunakan di kelas, diperlukan sistem evaluasi dan pengawasan berkala. Pelatihan lanjutan harus diberikan secara teratur untuk meningkatkan kemampuan guru, terutama berkaitan dengan integrasi TI ke dalam proses pembelajaran, manajemen kelas digital, dan pengembangan media ajar interaktif. Pelatihan dapat difokuskan pada penggunaan platform pembelajaran

digital, aplikasi edukatif, dan pembuatan konten berbasis teknologi informasi. Disarankan agar sekolah lain yang ingin mengadopsi kebijakan serupa:

- a) Analisis kebutuhan dan kesiapan infrastruktur harus dilakukan terlebih dahulu.
- b) Untuk menyediakan pelatihan dan dukungan teknis, bekerja sama dengan dinas pendidikan, komunitas IT, atau universitas.
- c) Melibatkan siswa dan pendidik secara aktif di setiap tahap implementasi untuk menumbuhkan rasa memiliki dan semangat inovasi.
- d) Memastikan anggaran yang memadai untuk pemeliharaan dan pengembangan program berkelanjutan.
- e) Disarankan pula agar pihak sekolah menjalin kemitraan dengan lembaga eksternal, seperti perusahaan teknologi, LSM pendidikan, atau institusi riset, guna memperoleh dukungan dalam bentuk pelatihan, perangkat teknologi, maupun akses ke platform pembelajaran inovatif.
- f) Penting juga untuk melibatkan orang tua dalam proses transformasi digital dengan menyediakan sosialisasi dan pelatihan singkat agar mereka dapat mendukung anak-anak dalam penggunaan teknologi secara bijak dan produktif di rumah.
- g) Untuk meningkatkan efektivitas implementasi, sekolah dapat membentuk tim teknologi atau gugus tugas inovasi digital yang terdiri dari guru, tenaga kependidikan, dan siswa, yang bertanggung jawab dalam perencanaan, pemantauan, serta evaluasi berkelanjutan terhadap penggunaan teknologi di lingkungan sekolah.
- h) SD Negeri Purwakarta juga diharapkan dapat mendokumentasikan praktik baik (best practices) dan tantangan yang dihadapi selama proses implementasi untuk dijadikan bahan pembelajaran bagi sekolah lain yang ingin mengembangkan kebijakan serupa.

Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan kebijakan pengembangan teknologi dapat berjalan secara berkelanjutan, adaptif terhadap perubahan, serta memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas pendidikan dan kesiapan siswa menghadapi era digital.

SIMPULAN

Penggunaan teknologi informasi di sekolah dasar tidak hanya meningkatkan keterampilan digital siswa, tetapi juga memperkuat keterlibatan orang tua, memperluas akses ke sumber belajar, dan memperbaiki efektivitas pengajaran. Penggunaan teknologi informasi di sekolah dasar tidak hanya meningkatkan keterampilan digital siswa, tetapi juga memperkuat keterlibatan orang tua, memperluas akses ke sumber belajar, dan memperbaiki efektivitas pengajaran. Keberhasilan program ini sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator teknologi dan dukungan dari orang tua. Untuk memastikan keberlanjutan, artikel merekomendasikan peningkatan pelatihan guru, perbaikan infrastruktur, dan evaluasi kebijakan secara berkala untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa.

REFERENSI

- Alindra, A. L., Fazriyah, A., Farhatunnisa, G., Ghessiani, L., Safitri, R., Rosyani, W. A., Guru, P., & Dasar, S. (2024). Implementasi Kebijakan Inovasi Pendidikan Sekolah Anti Korupsi di SDN Ciwangi Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2516-2522.
- Ashari, Y. A., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2022). Peran mahasiswa dalam membantu adaptasi teknologi terhadap guru pada program kampus mengajar 1 di SD Pelita Bangsa Surabaya. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 42-53.
- Farid, M., Putri, M., Rahmah, R., Putra, M. J., & Nisa, M. (2024). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Di Sdn 06 Belantik. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 4(3), 557-567.
- Kemendikbud. (2019). *Pedoman Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- OECD. (2019). *Trends Shaping Education 2019*. Paris: OECD Publishing.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Azizah H.A, A. N., & Widiya, N. (2023). Peranan Teknologi Pada Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Kabupaten Purwakarta. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 3097-3110.
- Sabella, S. O., Aini, A. N., & Zuliana, E. (2025). Mengasah Pemahaman Waktu Dengan Papan Jam: Penerapan PMR di Kelas 2 SD. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 9(1).
- Syafi¹, A., Saied, M., & Hakim, A. R. (2023). Efektivitas Manajemen Pendidikan dalam Membentuk Karakter Diri. *Journal of Economics and Business UBS*, 12(3), 1905-1912.
- UNESCO. (2019). *Technology in Education: A Tool on the Rise*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444-451.
- Wahyuni, N. (2022). Increasing Student Solidarity with Traditional Game Media, Playing Methods in Lower Classes. *Edumaniora : Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1(01), 61-64. <https://doi.org/10.54209/edumaniora.v1i01.22>
- Widodo, H. (2023). Transformasi Digital di Sekolah Dasar: Studi Kasus pada SD Negeri di Jawa Barat. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1-10.