

Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Metode Pembelajaran Gen Z (Studi Kasus: Anak-Anak)

Adhi Kusuma¹, Mad Nasir², Siti Yuli Yani³, Shabilla Intan Amaly⁴, M.Dzakwan Andriana⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Dakwah, UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten

Email: adhi.kusuma@uinbanten.ac.id¹, madnasirr04@gmail.com²,
st.yuliy4ni@gmail.com³, shabillaintan31@gmail.com⁴, dzakwanandrian@gmail.com⁵

Abstrak

Manusia merupakan makhluk potensional, cerdas dan mudah beradaptasi, jika dibandingkan dengan makhluk hidup yang lainnya. Manusia juga disebut sebagai makhluk sosial yang memerlukan orang lain dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Seiring berkembangnya zaman dari masa ke masa kemajuan teknologi terus berkembang, mulai dari era teknologi pertanian, era teknologi industri, era teknologi informasi, dan era teknologi komunikasi. Diera 4.0 ini, sudah banyak sekali perubahan yang terjadi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan studi pustaka yang di narasikan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber-sumber primer penulis dapatkan dari jurnal artikel yang telah terindeks google secholar, ditambah dengan data sekunder yang bersumber dari internet. Dari banyak nya data yang penulis dapat kan metode triangulasi data dengan tujuan agar memperoleh data yang memiliki tingkat kredibilitas yang dapat di pertanggung jawabkan. Hasil dari penelitian ini menerangkan bahwa pada Era 4.0 ini pembelajaran TIK sangatlah dibutuhkan, dengan tujuan, 1) mengikuti perkembangan zaman, 2) meningkatkan kualitas pendidikan, mengajari generasi milenial untuk menjadi produsen dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, 3) memanfaatkan layanan yang telah disediakan oleh peradaban. Dalam bidang pendidikan Teknologi informasi dan komunikasi menjadi sumber belajar paling utama meningkatnya peran media dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran, adalah 1) waktu belajar yang lebih fleksibel, 2) penggunaan pembelajaran berbasis komputer, komputer dibantu instruksi, 3) penggunaan media televisi/ video, mobile learning, e-learning, 4) sistem manajemen pembelajaran, 5) kurikulum on-line, e-library, model pembelajaran dengan pembelajaran sistem individual, 6) kompetensi patokan terutama bukan dari institusi sekolah yang dengan ijazah, melainkan dikembangkan melalui standarisasi, akreditasi, dan sertifikasi oleh kelompok profesional. Dari hasil penelitian diatas dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan teknologi dan informasi merupakan suatu hal yang sudah lumrah terjadi, sebab adanya penemuan-penemuan yang telah dilakukan para ahli di bidang IT. Oleh karena itu adanya penelitian ini telah memberikan suatu gambaran bahwa kita harus memberikan edukasi kepada genZ untuk mempelajari teknologi informasi dan komunikasi, agar dapat menjadi produsen yang memperoleh penemuan baru.

Kata Kunci: Teknologi, Informasi, Komunikasi, Media Pembelajaran, Generasi Milenial

Abstract

Humans are potential creatures, intelligent and easy to adapt, when compared to other living creatures. Humans are also referred to as social creatures who need other people to fulfill their life needs. As time goes by, technological progress continues to develop, starting from the era of agricultural technology, the era of industrial technology, the era of information technology, and the era of communication technology. In the 21st century, many changes have occurred. In this research the author used a literature study which was narrated using qualitative descriptive methods. The author got primary sources from journal articles indexed

by Google Scholar, plus secondary data sourced from the internet. From the large amount of data that the author obtained, the data triangulation method was used with the aim of obtaining data that has a level of credibility that can be accounted for. The results of this research explain that in Era 4.0, ICT learning is really needed, with the aim of, 1) keeping up with current developments, 2) improving the quality of education, teaching the millennial generation to become producers in the field of information and communication technology, 3) utilizing the services provided by civilization. In the field of education, information and communication technology is the most important source of learning, the increasing role of media and multimedia in learning activities, namely 1) more flexible learning time, 2) use of computer-based learning, computer assisted instruction, 3) use of television/video, mobile media. learning, e-learning, 4) learning management system, 5) on-line curriculum, e-library, learning model with individual system learning, 6) benchmark competency, especially not from school institutions with diplomas, but rather developed through standardization, accreditation, and certification by professional groups. From the results of the research above, the author can conclude that the development of technology and information is something that is commonplace, because there are discoveries that have been made by experts in the IT field. Therefore, this research has provided an illustration that we must provide education to the millennial generation to study information and communication technology, so that they can become producers who obtain new discoveries.

Keywords: Technology, Information, Communication, Learning Media, and Millennial Generation

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk potensial, cerdas dan mudah beradaptasi, jika dibandingkan dengan makhluk hidup yang lainnya. Manusia juga disebut sebagai makhluk sosial yang memerlukan orang lain dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, di sisi lain manusia juga dibekali IQ, dengan pengertian bahwa IQ merupakan kecerdasan yang ada pada diri manusia sejak pertama kali dilahirkan. Oleh sebab itu seiring berjalannya waktu, dengan memanfaatkan kecerdasannya manusia mampu merubah tatanan dunia. Dengan kecerdasan itu manusia memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, yang pada akhirnya dari rasa penasarannya itu terwujudlah sebuah percobaan, penelitian dan pada akhirnya mendapati sebuah penemuan.

Perkembangan tatanan dunia dimulai dari proses sederhana dalam kehidupan manusia, berawal dari kesadaran alamiah, bahwa manusia memerlukan media dalam menyampaikan sebuah pesan yang ada dipikirkannya, lantas dengan mulut dan bahasa isyarat manusia berkomunikasi. Seiring berkembangnya zaman dari masa ke masa kemajuan teknologi terus berkembang, mulai dari era teknologi pertanian, era teknologi industri, era teknologi informasi, dan era teknologi komunikasi. Perkembangan ini membawa berbagai dampak kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, setiap individu tertarik untuk menggunakan dan memanfaatkan setiap perkembangan ini. (Danuri, 2019)

Tentu dalam semua sisi kehidupan manusia terdapat dua jenis sudut pandang yaitu positif dan negatif. Adanya perkembangan teknologi tentu membawa kabar gembira sekaligus kabar duka bagi keberlangsungan hidup manusia. Berkat adanya teknologi informasi dan komunikasi, sangat membantu manusia dalam mencari sebuah informasi dengan cepat dan mampu berkomunikasi dengan siapapun dan kapanpun.

Diera 4.0 ini, sudah banyak sekali perubahan yang terjadi. Oleh karena itu sebagai akibat dari globalisasi informasi melalui media internet dapat terlihat dengan jelas khususnya generasi muda yang dikenal sebagai digital natives, multitasker atau genZ. Baru-baru ini genZ telah menjadi penguasa tahta dunia maya mengisi ruang publik di media sosial dengan berbagai komentar pedas, lekas dan bergegas. (Amarini, 2018)

Dalam hal ini tidak menutup kemungkinan anak-anak remaja kita akan mendapati permasalahan yang amat serius bagi keberlangsungan hidup mereka. Prof. Suryani, S.Kp., M.HSc., PhD., mengatakan bahwa remaja sangat berisiko mengalami kecanduan internet.

Hal ini disebabkan kelompok remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kontrol diri yang masih minim. Berdasarkan penelitian dari Prof Suryani ada 45% anak remaja di kota Bandung menggunakan internet selama enam jam per hari. Lebih parahnya tidak digunakan untuk belajar, akan tetapi hanya digunakan untuk bermain. Maka dari itu dampak yang dialami oleh remaja masa kini adalah kecanduan, gangguan kesehatan mental, pemborosan, halusinasi yang berlebihan dan memiliki emosi yang tidak seimbang. (Hendriyana, 2023)

Sedangkan hasil dari penelitian Pratama, mengutip dari laman *okezon* pada senin, (8/2/2016), bahwa 80% generasi Z yang berusia 12 sampai 17 menggunakan media sosial setiap hari. Anak laki-laki cenderung lebih sering bermain game online, sedangkan anak perempuan mendominasi media sosial. (Nuraeni) ditambah dengan beberapa fenomena yang terjadi saat ini: a). Individu menjadi malas untuk bersosialisasi secara fisik b). Meningkatnya penipuan dan juga kejahatan cyber c). Cyber Bullying d). Konten negative yang berkembang pesat e). Fitnah dan juga pencemaran nama baik secara luas f). Menjauhkan yang dekat g). Mengabaikan tugas dan juga pekerjaan h). Mebuang-buang waktu untuk hal yang tidak berguna i). Menurunnya prestasi belajar dan juga kemampuan bekerja seseorang. Berikut ini adalah beberapa dampak negative dari teknologi informasi dan juga komunikasi. (Lita Kurnia, 2021) dari data data tersebut dapat kita ketahui dampak penggunaan teknologi bagi generasi milenial cukup terbilang sangat memprihatinkan.

Di sisi lain tentu ada hal positif yang dapat kita rasakan dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, 1). bagi generasi milenial, teknologi informasi dan komunikasi sangat berguna dalam memberikan suatu peayanan mengakses informasi dari sumber mana saja, serta mampu menjalin komunikasi tanpa harus menunggu waktu yang lama, 2). menjadi media baca tulis yang potensinya akan menumbuhkan kembangkan pengetahuan generasi milenial dan 3). Tidak ketinggalan zaman. Dari adanya fenomena tersebut, tentu hal ini sangat menarik jika kita dapat mengetahui arah dan tujuan dalam menggunakan teknologi yang serba cepat ini, oleh karena itu kita harus bisa memberikan edukasi serta memberikan bimbingan belajar kepada generasi milenial agar mereka mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai metode pembelajaran.

METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan studi pustaka yang di narasikan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber-sumber primer penulis dapatkan dari jurnal artikel yang telah terindeks google secholar, ditambah dengan data sekunder yang bersumber dari internet. Dari banyak nya data yang penulis dapat kan metode triangulasi data dengan tujuan agar memperoleh data yang memiliki tingkat kredibilitas yang dapat di pertanggung jawabkan. Berikut alur pencarian sumber:

No	Alat Penelitian	Keterangan
1	Google Secholar	Merupakan alat yang di gunakan seseorang dalam mencari sebuah data literature. Biasa nya kaum akademisi menggunakan google secholar untuk mencari sebuah data berupa artikel jurnal yang sesuai dengan tema pembahasan dalam melakukan sebuah penelitian.
2	Studi Pustaka	Alat ini di gunakan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan seorang peneliti, seperti teori-teori. pendapat para ahli yang bersumber melalui artikel jurnal, internet dan buku yang relevan dengan fenomena yang sedang dikajikan. (M.Adrianto.S)
3	Deskriptif Kualitatif	Menurut Sutopo yang dikutip oleh Subandi bahwa Kualitatif memiliki karakteristik bersifat deskriptif. Data yang yang dikumpulkan berupa pertama langsung dari sumbernya, peneliti menjadi bagian dari instrumen pokok analisisnya, kedua data

4 Triangulasi data

berupa kata-kata dalam kalimat atau gambar yang mempunyai arti. (Subandi, 2011)
Triangulasi merupakan alat untuk mencari sebuah kebenaran data atau informasi yang diperoleh peneliti dari berbagai sudut pandang yang berbeda dengan cara mengurangi sebanyak mungkin informasi yang tidak memiliki validitas pada saat pengumpulan dan analisis data. (Rahardjo, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Teknologi Informasi

Mengutip dari wikipedia. Teknologi Informasi (TI), dikenal dengan istilah *Information technology* (IT) adalah istilah umum untuk teknologi apapun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan menyebarkan informasi. Teknologi informasi memberikan kesempatan untuk umat manusia untuk komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga telepon, TV, peralatan rumah tangga elektronik, dan perangkat genggam modern (misalnya ponsel). (Williams, 2007)

Perkembangan teknologi informasi saat ini bukan lagi perihai yang istimewa bagi genZ, sebab sejak dari lahir genZ sudah dikenalkan teknologi berupa *smartphone* oleh kedua orang tua nya. Dewasa ini tentu bukan lagi hal yang dianggap tabu, jika ada anak-anak berusia 7-14 tahun sudah bisa mengakses informasi berupa pornografi, judi online, game online dan sejenisnya. Karena saking mudahnya informasi yang diperoleh anak-anak, alih-alih dapat memberikan dampak yang positif malah memberikan dampak negatif bagi anak-anak generasi milenial.

Tentu dalam penggunaan teknologi informasi (TI) memiliki dampak yang positif dan negatif tergantung pada kemampuan pengguna dalam memanfaatkannya, tak terkecuali anak-anak. Kebijakan dalam penggunaan TI mempunyai pengaruh yang cukup besar bagi pembentukan kemampuan otak anak dan akan berpengaruh terhadap tingkat kecerdasan anak. (Gilang Wisnu Saputra, 2017)

Maka dari itu solusi dari permasalahan diatas, kita sebagai orang tua harus bisa memberikan edukasi kepada anak-anak, tentang bagaimana cara menggunakan teknologi informasi ke arah yang positif. Menurut Resnick (2002) yang dikutip oleh Marzoon bahwa, modernisasi pendidikan paling tidak ada tiga hal penting yang harus dipikirkan kembali, yaitu : *How people learn* (bagaimana kita belajar); *what people learn* (apa yang kita pelajari); *where and when people learn* (kapan dan di mana kita belajar). Perkembangan TI memberikan pengaruh yang berbeda-beda pada setiap penggunaanya, tak terkecuali anak-anak. Maka dari itu peran orang tua sangat diperlukan dalam mengajari dan mengawasi perkembangan pertumbuhan anak.

B. Teknologi Komunikasi

Secara bahasa teknologi berasal dari kata *texere* yang dilahirkan oleh bahasa latin. Kata teknologi mempunyai sebuah pengertian yaitu menyusun atau membangun, Arti kata ini sangat identik dengan fungsi dari teknologi sendiri yaitu untuk mendorong kemajuan. Sehubungan dengan hal itu, teknologi bisa diartikan sebagai satu kesatuan atau sistem yang dapat mempermudah kehidupan manusia. Josep Adeyito mengatakan bahwa komunikasi merupakan penyampaian dan penerimaan pesan di antara dua orang atau kelompok yang melahirkan hubungan timbal balik. Sedangkan Bernald Barelson menyatakan bahwa komunikasi adalah proses transmisi informasi dan penyampaian pesan menggunakan simbol-simbol. Walaupun terdengar berbeda, pendapat para ahli tersebut memiliki kesamaan yaitu adanya proses penyampaian pesan atau informasi. (Baguna, 2022)

Menurut Alfin Toffler dalam bukunya *Tumanggor* (2010), mengimajinasikan teknologi sebagai mesin penyimpan data base dan ilmu pengetahuan sebagai bahan bakarnya. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan secara kuantitatif dan kualitatif, maka kian meningkat pula, proses akselerasi yang ditimbulkan oleh mesin pengubah, lebih-lebih iptek mampu menghasilkan teknologi yang lebih banyak dan lebih baik. (Ana Puji Astuti, 2014). Dalam buku ilmu sosial dan budaya dasar, terdapat sebuah pengertian bahwa pengaruh negatif iptek dapat dirasakan oleh fenomena remaja pada saat ini. Menurut Rusmin Tumanggor dkk, Terbentuknya suatu peradaban baru akibat iptek, generasi milenial pada saat ini sudah benar-benar membuat suatu kesenjangan perilaku sosial yang memberikan dampak negatif bagi keberlangsungan hidup manusia.

Fenomena saat ini telah menggambarkan bahwa perubahan norma dalam masyarakat sangat terasa sekali efeknya. Generasi tua pada umumnya masih memegang nilai-nilai asli (primordial) seperti agama atau adat istiadat secara ideologis, akan tetapi generasi muda sudah mulai meninggalkan nilai-nilai asli budaya setempat. Dan mengikuti trend budaya barat. Secara tidak langsung peradaban saat ini melahirkan proses sekularisasi. Proses massifikasi yang melanda kaum remaja telah menghilangkan nilai-nilai hubungan sosial suatu komunitas, padahal individu perlu hubungan sosial.

Menilik dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Aminullah, dan Marzuki Ali yang berjudul Muhammad Aminullah dan Marzuki Ali "Konsep Pengembangan Diri Dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi Komunikasi era 4.0". terdapat suatu pengertian bahwa:

"The results explain that self-development becomes the potential and self-readiness that must be possessed by every human being in the face of the development of communication technology. The development of communication technology can classify humans in two positions, namely technology coaches or technology consumers. Adjustment to the position as consumers can deliver us to easy and practical communication, such as the benefits of the internet, smartphones, television and so on". (Ali, 2020)

Oleh karena itu, adanya sistem peradaban baru ini kita harus bisa menjadi produsen bukan lagi konsumen. Maka adanya revolusi peradaban seperti saat ini, langkah yang paling tepat adalah memanfaatkan layanan-layanan teknologi sebagai sarana media pembelajaran dan ikut andil dalam memberikan suatu *discovery* dan Inovasi yang memberikan dampak positif bagi peradaban genZ.

C. Metode Pembelajaran Generasi Milenial

Adanya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih, langkah yang tepat adalah kita mempelajari dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran, dengan tujuan agar kita tidak ketinggalan zaman. Teruntuk genZ tentu merupakan suatu kewajiban dalam mempelajari teknologi informasi dan komunikasi, sebab jika tidak demikian suatu kepastian mereka akan tertindas oleh peradaban. Berikut temuan hasil penelitian yang dilakukan oleh Unik Hanifah Salsabila dkk yang berjudul "Teknologi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam"

"Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa teknologi yang terus meningkat pada era ini, pendidik dan peserta didik diharuskan untuk mengembangkan teknologi dalam pembelajaran. Dalam menerapkan model pembelajaran blended learning ada 3 tahapan yaitu; tahap persiapan yang berisi mengenai persiapan guru dalam memulai pembelajaran, tahap pelaksanaan yang dalam tahap ini pembelajaran dilaksanakan dengan daring, luring, dan tatap muka dikelas. tahap evaluasi yang berisi penilaian dan seberapa efektif pembelajaran blended learning digunakan terhadap peserta didik." (Unik Hanifah Salsabila*, 2022)

Penelitian dengan pembahasan yang relevan dilakukan oleh Irsa Lina Aulia dkk dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar” dengan hasil sebagai berikut:

“Masa Pandemi berdampak pada sektor Pendidikan, sejak 2020 Sistem Pembelajaran diubah yang tadinya luar jaringan menjadi dalam jaringan. Hal tersebut tentu saja membuat banyak pihak terutama Guru dan Siswa harus menyiapkan segala hal untuk bisa menyesuaikan diri dalam perubahan ini. Dalam pembelajaran Online tentu saja media, metode, maupun strategi pembelajaran harus menyesuaikan dengan keadaan saat ini. Dalam Pembelajaran Jarak Jauh teknologi sangat dibutuhkan terlebih untuk Media Pembelajaran. Google Classroom menjadi solusi untuk media pembelajaran karena aplikasi ini mempunyai fitur-fitur yang lengkap seperti absen, memberikan tugas dan memberikan penilaian, sehingga ini sangat bermanfaat untuk Guru maupun Siswa.” (Irsa Lina Aulia, 2022)

Dalam hal ini setrategi menggunakan teknologi dalam model pembelajaran merupakan suatu keputusan yang tepat, sebab adanya teknologi sudah menjadi bagian dari sarana dan prasarana yang wajib diadakan oleh semua lembaga pendidikan. Oleh karena itu mengenalkan manfaat teknologi sebagai media pembelajaran kepada genZ merupakan salah satu upaya yang harus dilakukan, tentu objektivitasnya adalah orang tua yang mengajari anak-anak dalam menggunakan teknologi, guru-guru sebagai fasilitator terhadap peserta didik dan dosen sebagai pembimbing mahasiswa dalam mencari dan mengembangkan ilmu pengetahuan sesuai dengan disiplin ilmu yang di tekuni. Hal ini dapat kita pelajari, manfaat apa yang akan didapatkan dalam penggunaan teknologi

“Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan mutlak dilakukan untuk menjawab permasalahan di bidang pendidikan terutama akses dan pemerataan serta mutu pendidikan. Semuanya akan berjalan lancar tergantung dengan kondisi teknologi dan jaringan yang tersedia. Standarisasi dan pemanfaatan ICT dalam pendidikan sangat penting untuk menjamin mutu proses dan hasil pendidikan. Guru sebagai pelaksana pendidikan dituntut untuk merancang proses pembelajaran dengan menghadirkan suasana belajar yang tepat agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat sebagai acuan desain model dan materi pembelajaran berbasis adalah model ADDIE.” (Rahman, 2018)

Permintaan global memerlukan pendidikan untuk selalu terus-menerus melakukan sebuah penemuan, agar dapat menyesuaikan dengan kondisi dan situasi saat ini, sebab media pembelajaran yang efektif dan efisien sangat berpengaruh terhadap kecerdasan penguasa tahta yaitu generasi milenial. Era 4.0 ini pembelajaran TIK sangatlah dibutuhkan, dengan tujuan, 1) mengikuti perkembangan zaman, 2) meningkatkan kualitas pendidikan, mengajari genZ untuk menjadi produsen dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, 3) memanfaatkan layanan yang telah disediakan oleh peradaban. Kini perubahan yang dapat kita rasakan adalah mudahnya mengakses informasi dan merasakan akselerasi dalam berkomunikasi,

Adanya internet, aplikasi dan AI menjadi salah satu penemuan terdahsyat seebab kecanggihannya. Disisi lain adanya media komunikasi seperti instagram, facebook, youtube, twiter, dan telegram merupakan media layanan digital yang paling laris digunakan oleh genZ di era 4.0 ini. Dalam bidang pendidikan Teknologi informasi dan komunikasi menjadi sumber belajar paling utama meningkatnya peran media dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran, adalah 1) waktu belajar yang lebih fleksibel, 2) penggunaan pembelajaran berbasis komputer, komputer dibantu instruksi, 3) penggunaan media televisi/ video, mobile learning, e-learning, 4) sistem manajemen pembelajaran, 5) kurikulum on-line, e-library, model pembelajaran

dengan pembelajaran sistem individual, 6) kompetensi patokan terutama bukan dari institusi sekolah yang dengan ijazah, melainkan dikembangkan melalui standarisasi, akreditasi, dan sertifikasi oleh kelompok profesional. (Anih, 2016)

SIMPULAN

Dari hasil penelitian diatas dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan teknologi dan informasi merupakan suatu hal yang sudah lumrah terjadi, sebab adanya penemuan-penemuan yang telah dilakukan para ahli di bidang IT. Tentu tidak adanya revolusi ini memberikan dampak yang dapat dirasakan oleh semua ummat manusia di dunia. Terlebih khusus genZ yang menjadi penguasa tatanan dunia di era 4.0 ini. Pengaruh negatif dan positif yang sudah pasti terjadi dan tidak bisa kita hindari, oleh karena itu sikap yang tepat adalah dengan mempelajari, mengajarkan dan mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi ini. Oleh karena itu adanya penelitian ini telah memberikan suatu gambaran bahwa kita harus memberikan edukasi kepada genZ untuk mempelajari teknologi informasi dan komunikasi, agar dapat menjadi produsen yang memperoleh penemuan baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. A. (2020). Konsep Pengembangan Diri Dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi Komunikasiera 4.0. *Komunike, Volume Xii, No. 1 Juni*, 1.
- Amarini, I. (2018). Pencegahan Dampak Negatif Perkembangan Teknologi. *Jurnal Kosmik Hukum Vol. 18 No. 1 Januari*, 66.
- Ana Puji Astuti, A. N. (2014). Teknologi Komunikasi Dan Perilaku Remaja. *Jurnal Analisa Sosiologi April 2014, 3(1)*, 92.
- Anih, E. (2016). Modernisasi Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Memasuki Abad 21. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*.
- Baguna, A. (2022). <https://act.net.id/blog/jelaskan-tentang-teknologi-komunikasi/>. Retrieved From Pengertian Teknologi Komunikasi Secara Rinci Per Istilahnya: <https://act.net.id/blog/j>
- Danuri, M. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 1.
- Gilang Wisnu Saputra, M. A. (2017). Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kecerdasan (Intelektual, Spiritual, Emosional Dan Sosial) Studi Kasus Anak-Anak. *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi, 10(2)*, 77.
- Hendriyana, A. (2023, Januari 26). *Remaja Berisiko Kecanduan Internet, Perlu Sadari Dampak Negatifnya*. Retrieved From <https://www.unpad.ac.id/2023/01/remaja-berisiko-kecanduan-internet-perlu-sadari-dampak-negatifnya/>: <https://www.unpad.ac.id/2023/01/>
- Irsa Lina Aulia, J. M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Ebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar. *Soshumdik - Volume 1, No. 2, Juni*, 59.
- Lita Kurnia, A. E. (2021). Pengaruh Negatif Di Era Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Remaja (Persepektif Pendidikan Islam). *Kordinat Vol. Xx No.2*, 9.
- M.Adrianto.S. (N.D.). *Studi Pustaka Adalah: Pengertian, Fungsi, Proses, Dan Jenisnya*. Retrieved From https://www.gramedia.com/literasi/studi-pustaka/#Google_Vignette: <https://www.gramedia.com>
- Nuraeni. (N.D.). *Begini Cara Cegah Dampak Negatif Internet Untuk Anak*. Retrieved From https://www.kominfo.go.id/content/detail/6702/begini-cara-cegah-dampak-negatif-internet-untuk-anak/0/sorotan_media: <https://www.kominfo.go.id>
- Rahardjo, M. (2010). Triangulasi Dalam Penelitian Kualitatif. *Sekolah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Rahman, A. (2018). Desain Model Dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Al-Ishlah | Juli - Desember*, 129.
- Subandi. (2011). Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan. *Harmonia, Volume 11, No.2 / Desember*, 176.

- Unik Hanifah Salsabila*, J. F. (2022). Teknologi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Educatio Vol. 8, No. 4*, 1635.
- Williams, S. (2007). *Using Information Technology Terjemahan Indonesia*,. Penerbit Andi Isbn 979-763-817-0.