

Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital Terhadap Etika Belajar dan Hasil Belajar Siswa di SMA

Norenta Sitohang^{1*}, Genimas Hulu², Nurwince Augustian Gulo³, Sutiyoso Halawa⁴

^{1,2,3,4}Teknologi Pendidikan, Universitas Budi Darma, Indonesia

¹sitohangnorenta@gmail.com, ²masgenihulu@gamil.com, ³nurwincewince@gmail.com, ⁴sutiyosohalawa9@gmail.com

Keywords:

Digital Technology,
Learning Ethics,
Learning Outcomes,
High School Students,
Digital Learning.

ABSTRACT

Ethics are the attitudes and behaviors inherent in each student's personality. Student learning ethics are the students' ethical behavior in participating in the learning process in the classroom, whether good or bad. Student learning outcomes are the results that provide final grades, such as good or bad results. The use of technology can influence students' learning styles. If utilized properly, it will have a positive impact, and if misused, it can have a negative impact. The research method used was quantitative, with a descriptive approach. The research location was at Air Bersih Advent High School, Medan. The population in the study was all 62 tenth-grade students at Air Bersih Advent High School, Medan. The sampling technique used the total population, meaning the entire population was used as a sample in the study, amounting to 62 students. The research instrument used a questionnaire. Data collection was conducted using primary data. The research results showed that the use of digital technology has an impact on student ethics and learning outcomes. This is because, based on the results of multiple linear regression tests on the correlation results, technology use partially has a significant effect on student learning ethics (p-value 0.008 < 0.05), and partially technology use has a significant effect on student learning outcomes (p-value 0.000 < 0.05).

Kata Kunci:

Teknologi Digital,
Etika Belajar,
Hasil Belajar,
Siswa SMA,
Pembelajaran Digital.

ABSTRAK

Etika adalah sikap maupun perilaku siswa yang telah ada didalam setiap kepribadian masing-masing siswa. Etika belajar siswa merupakan etika siswa dalam mengikuti proses belajar di dalam kelas baik yang buruk maupun yang baik. Hasil belajar siswa merupakan hasil yang memberikan nilai akhir seperti hasil yang baik dan yang buruk. Penggunaan teknologi dapat mempengaruhi cara belajar siswa, jika di manfaatkan dengan baik, maka akan berdampak positif dan jika disalah gunakan akan berdampak negatif bagi siswa. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif, dengan pendekatan deskriptif. Lokasi penelitian dilakukan di SMA Advent Air Bersih Medan. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa/siswi kelas X di SMA Advent Air Bersih Medan sebanyak 62 orang siswa/siswi. Teknik pengambilan sampel menggunakan total populasi yang artinya seluruh jumlah populasi dijadikan sampel dalam penelitian sebanyak 62 orang. Instrument penelitian menggunakan lembar kuesioner. Pengumpulan data dilakukan dengan dan primer. Hasil penelitian di dapatkan bahwa penggunaan teknologi digital memiliki pengaruh terhadap etika siswa dan hasil belajar siswa, hal ini di karenakan berdasarkan hasil uji regresi linear berganda pada hasil correlation dimana secara persial penggunaan teknologi berpengaruh signifikan terhadap etika belajar siswa, nilai p-Value 0,008 < 0,05 dan secara persial penggunaan teknologi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, nilai p-value 0,000 < 0,05

Korespondensi Penulis *):

Genimas Hulu
Universitas Budi Darma
Jalan Sisingamangaraja No. 338, Simpang Limun, Kota Medan, Sumatera Utara 20219, Indonesia.

Diajukan: 05-05-2026 | Direvisi: 06-05-2026 | Diterima: 15-05-2026 | Diterbitkan: 18-05-2026

1. PENDAHULUAN

Globalisasi adalah suatu proses pembaharuan yang mencakup semua aspek kehidupan, menggunakan teknologi sebagai media utama. Memasuki era globalisasi yang identik dengan istilah modernisasi, semua aspek kehidupan

menunjukkan perubahan yang signifikan, terutama dalam bidang teknologi digital [1]. Perubahan mengikuti perkembangan teknologi yang tergolong pesat. Teknologi merupakan salah satu penawaran yang sangat menggugurkan bagi setiap orang, banyak ide, proses, dan hasil dari upaya Inovasi yang telah mengubah lanskap interaksi sosial dan sistem pendidikan secara fundamental [2].

Di era globalisasi seperti sekarang ini, pelajar lebih akrab dengan teknologi khususnya *smartphone*. Selain *smartphone* atau gadget yang dapat digunakan untuk mengirim pesan, kini internet juga berperan sebagai sumber informasi yang bahkan jaringannya tersebar hingga ke seluruh bagian bumi. Dunia pendidikan pun tak luput dari sentuhan teknologi. Kehadiran internet mengubah perilaku dan cara berfikir siswa. Efeknya, perangkat digital kini menjadi sarana komunikasi dan kerja pilihan karena dilengkapi dengan fitur-fitur yang menarik, efektif, efisien, dan interaktif [3].

Proses pembelajaran pun tidak asing lagi dilakukan dengan bantuan *smartphone* tersebut, baik menggunakan mesin pencari (Google, Chrome, Mozilla Opera) maupun web browser berbasis android yang dapat dengan mudah di dapat melalui play store dan app store. Namun, meskipun teknologi digital menawarkan kemudahan akses informasi dan interaksi, penggunaannya juga menimbulkan tantangan signifikan terhadap etika dan moral peserta didik [4], [5]. Dengan teknologi tersebut, sering kali pelajar lebih senang bahkan lebih paham belajar melalui bantuan aplikasi belajar online dari pada belajar konvensional di kelas. Namun, kemudahan akses informasi dan interaksi ini juga memunculkan kekhawatiran mengenai dampak negatifnya terhadap etika dan karakter siswa, mengingat potensi paparan konten yang tidak sesuai serta risiko degradasi moral [6], [7].

Ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi di monopoli oleh kehadiran guru di dalam kelas. Siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja. Teknologi informasi dalam dunia pendidikan telah menciptakan pengaruh besar. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi, mutu dan efisiensi pendidikan dapat di tingkatkan. Pengaruh pengguna teknologi digital pada saat ini mempengaruhi etika belajar dan hasil belajar siswa di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam bagaimana integrasi teknologi digital, khususnya penggunaan *smartphone* dan platform daring, mempengaruhi pembentukan etika belajar dan capaian hasil belajar siswa pada jenjang SMA. Penelitian ini akan mengkaji secara komprehensif aspek positif dan negatif dari pemanfaatan teknologi digital, seperti akses informasi instan dan fasilitas pembelajaran daring, terhadap perilaku etis siswa, serta mengukur korelasinya dengan peningkatan atau penurunan performa akademik mereka [8], [9], [10].

Etika adalah sikap maupun perilaku siswa yang telah ada didalam setiap kepribadian masing-masing siswa. Etika belajar siswa merupakan etika siswa dalam mengikuti proses belajar di dalam kelas baik yang buruk maupun yang baik. Etika siswa pada saat ini berkaitan dengan penggunaan teknologi dimana siswa dapat menggunakan teknologi saat belajar yang bertujuan untuk mengerjakan tugas-tugas memanfaatkan waktu luang untuk mencari informasi guna menambah ilmu pengetahuan. Dampak buruk penggunaan teknologi terhadap etika siswa seperti tidak menghitungkan pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Lebih mengutamakan main game di bandingkan belajar kecenderungan ini juga dapat berakibat pada menurunnya semangat belajar dan timbulnya perilaku acuh tak acuh, bahkan berpotensi memicu kecanduan gawai yang mengubah etika dan sopan santun siswa terhadap guru dan orang tua [11].

Hasil belajar siswa merupakan hasil yang memberikan nilai akhir seperti hasil yang baik dan yang buruk. Penggunaan teknologi dapat mempengaruhi cara belajar siswa, jika di manfaatkan dengan baik, maka akan berdampak positif dan jika disalah gunakan akan berdampak negatif bagi siswa. Teknologi dapat membantu siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan mudah dan cepat sebaliknya jika siswa tidak menggunakan teknologi dengan baik akan berdampak buruk bagi proses belajarnya seperti kecanduan main hp yang didalamnya main game, sehingga lupa waktu belajar, dampak dari itu hasil dan prestasi siswa kurang baik. Untuk itu orang tua tidak lepas dalam melakukan pemantauan kepada anak agar anak dapat memiliki hasil belajar yang baik dan begitu juga dengan sekolah yang bekerja sama dalam membentuk karakter siswa. Observasi menunjukkan bahwa meskipun teknologi menawarkan berbagai keuntungan edukatif, penggunaan gawai yang tidak terawasi berpotensi mengikis etika siswa, terlihat dari kecenderungan mereka mengabaikan proses pembelajaran di kelas demi hiburan digital [12].

Karena itu, pendidikan merupakan salah satu proses pembentukan manusia beragama, berilmu, dan beretika. Tujuan pendidikan dapat dicapai melalui proses pembelajaran. Adapun proses pembelajaran pada hakekatnya mengandung inti dari aktivitas belajar mengajar yang dilaksanakan oleh siswa dan guru yang kemudian akan bermuara pada pencapaian dari proses pembelajaran itu sendiri. Untuk terwujudnya tujuan pendidikan ini tentu banyak yang perlu diperhatikan baik dari pendidik maupun peserta didik. Pendidik memiliki tanggung jawab untuk membawa peserta didik memiliki nilai-nilai karakter mulia, seperti hormat dan peduli pada orang lain, tanggung jawab, memiliki integritas, dan disiplin. Pemanfaatan literasi digital secara bijak sangat penting dalam membentuk karakter siswa, terutama dalam menghadapi dampak negatif teknologi yang dapat memicu kurangnya etika dan menurunnya konsentrasi belajar [13], [14].

Sedangkan peserta didik harus mampu menghindari sikap dan perilaku tercela dan dilarang. Peran pendidik yaitu mengembangkan seluruh potensi peserta didik baik secara afektif, kognitif, maupun psikomotorik. Jadi, jika ingin mendapatkan hasil pembelajaran yang ideal, maka proses pembelajaran tersebut harus dilaksanakan secara sadar, sengaja, dan terorganisasi dengan baik. Dalam rangka membentuk karakter peserta didik sehingga beragama, beretika, bermoral dan sopan santun dalam berinteraksi dengan masyarakat. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari yang sebelumnya sehingga saat pelaksanaan proses pembelajaran seorang guru perlu melakukan asesmen berupa tes lisan maupun tulisan untuk mengetahui keberhasilan

belajar yang ideal bagi siswa yang dapat dilihat dari hasil belajarnya setelah mengikuti satuan pembelajaran tertentu. Masalah kemerosotan moral menjadi problematika keseharian siswa. Berbagai bentuk pelanggaran moral terkesan semakin meresahkan. Sejak beberapa tahun terakhir ini merasakan bahwa mulai banyak norma-norma tata krama yang dilanggar oleh siswa. Penanaman nilai-nilai budi pekerti di sekolah, untuk saat ini memang sudah mengalami kemunduran. Kondisi yang terjadi dalam dunia pendidikan sungguh sangat memprihatinkan. Perilaku siswa yang sudah tidak sesuai dengan etika peserta didik dalam belajar. Semakin berkurang rasa hormat terhadap Guru, siswa cenderung kurang mendengarkan nasihat dari Guru maka hal ini akan berdampak pada hasil belajar.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Subhan pada tahun 2023, ditemukan bahwa salah satu dampak negatif kemajuan teknologi digital terhadap pembentukan karakter siswa adalah kemerosotan moral, yang menjadi tantangan serius dalam konteks sosial budaya [15]. kemudian hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital mempengaruhi etika siswa, hal ini dikarenakan nilai-nilai etika penggunaan teknologi pembelajaran ialah guru harus mengetahui dampak akhir baik dan buruk pada peserta didik ketika menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Prasangka moral dalam teknologi pembelajaran bersifat relatif artinya guru dituntut untuk mengetahui dan mempertimbangkan nilai-nilai budaya (Digital Culture) suatu kelompok atau organisasi tentang sudut pandang terhadap teknologi tradisional dan modern, khususnya teknologi dalam proses pembelajaran oleh guru di kelas. Adapun nilai-nilai praktis, berdasarkan tingkat kemanfaatan (pragmatism) dalam pembelajaran bermakna.

Penelitian yang dilakukan Muhammad Mujib pada tahun 2024 menyimpulkan bahwa peran guru agama sangat krusial dalam menanamkan nilai-nilai moral dan etika pada siswa di era digital, mengingat teknologi canggih dapat dengan mudah memengaruhi moral dan etika mereka [16]. selain itu juga hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi internet mempengaruhi hasil belajar siswa, nilai-nilai etika penggunaan teknologi pembelajaran ialah guru harus mengetahui dampak akhir baik (hasan) dan buruk (qabih) pada peserta didik ketika menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Prasangka moral dalam teknologi pembelajaran bersifat relatif artinya guru dituntut untuk mengetahui dan mempertimbangkan nilai-nilai budaya (Digital Culture) suatu kelompok atau organisasi tentang sudut pandang terhadap teknologi tradisional dan modern, khususnya teknologi dalam proses pembelajaran oleh guru di kelas. Adapun nilai-nilai praktis, berdasarkan tingkat kemanfaatan (pragmatism) dalam pembelajaran bermakna.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hilda Nathaniela dan Nadya Saphira Esfandiari pada tahun 2024 menyimpulkan bahwa strategi guru memiliki peran krusial dalam menumbuhkan etika dan integritas siswa di tengah pengaruh teknologi digital, meskipun terdapat kendala seperti kurangnya dukungan orang tua dan akses siswa yang tidak terkontrol terhadap teknologi [17]. Hasil penelitiannya juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan teknologi pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa di sekolah menengah hal ini dikarenakan Adanya pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep pembelajaran. Selain itu, siswa juga mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan dan keterampilan abad ke 21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan komunikasi. Namun, tantangan seperti ketergantungan siswa pada teknologi dan masalah aksesibilitas di wilayah pedesaan harus diatasi dengan membatasi penggunaan teknologi dan menyediakan alternatif yang sesuai. Kesuksesan penggunaan teknologi pembelajaran juga sangat tergantung pada peran guru sebagai fasilitator dan pengelola pembelajaran. Dengan pemahaman yang holistik tentang keberagaman perspektif dan dukungan yang diberikan kepada guru, penggunaan teknologi pembelajaran dengan metode integrasi pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan berdaya guna bagi siswa di era digital ini. Penting untuk diingat bahwa teknologi bukanlah pengganti peran vital guru, melainkan alat bantu yang harus diintegrasikan dengan strategi pengajaran efektif dan metode pembelajaran yang terbukti [18]. Sejatinya, teknologi digital dapat berperan sebagai katalisator dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan memfasilitasi akses terhadap sumber belajar global, namun efektivitasnya sangat bergantung pada bagaimana teknologi tersebut diintegrasikan ke dalam kurikulum dan didukung oleh strategi pedagogis yang memadai [19], [20].

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan di SMA Advent Air Bersih Medan, diketahui bahwa dalam proses belajar mengajar siswa masih mementingkan kepentingan pribadi daripada kepentingan pendidikan, siswa belum bertanggung jawab atas pendidikan yang mereka tempuh dan sebagian siswa juga memahami aturan-aturan dalam proses belajar. Etika siswa masih kurang seperti kurang menghiraukan teguran dari guru, keseriusan belajar kurang, hal itu akibat terlalu bebas pemakaian teknologi seperti hp kepada siswa sehingga siswa tidak memiliki konsentrasi belajar, kurang menghargai guru dalam hal memiliki rasa cuek atau apatis sehingga hasil belajar siswa masih kurang baik.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif, dengan pendekatan deskriptif (13). Lokasi penelitian dilakukan di SMA Advent Air Bersih Medan. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa/siswi kelas X di SMA Advent Air Bersih Medan sebanyak 62 orang siswa/siswi. Teknik pengambilan sampel menggunakan total populasi yang artinya seluruh jumlah populasi dijadikan sampel dalam penelitian sebanyak 62 orang. Instrument penelitian menggunakan lembar kuesioner (14). Pengumpulan data dilakukan dengan data primer yaitu data diperoleh secara langsung oleh peneliti dengan membagikan kuesioner kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi digital terhadap etika dan hasil belajar siswa (15).

3. HASIL DAN ANALISIS

Hasil uji coba sistem yang telah diimplementasikan. Pada penelitian ini, peneliti mengimplementasikan perancangan sistem yang akan dibuat. Pada tahap implementasi sistem merupakan prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan rancangan sistem yang ada pada dokumen rancangan disetujui dalam rancangan dan pengujian, menginstal kebutuhan baik software dan pendukung lainnya. Berikut ini implementasi antar muka Sistem Informasi pemesanan tiket berbasis web berbasis Web. Berikut hasil dan pembahasan dari metode *Design Thinking* adalah sebagai berikut:

3.1. Hasil

Hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti pada judul “Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital Terhadap Etika Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di SMA Adven Air Bersih Medan”, yang di uji menggunakan SPSS.

Tabel 1. Jumlah Siswa Kelas X SMA Advent Air Bersih Medan

Nama Kelas	Jumlah	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
IPA	28	26	36
IPS	34		
Total	62	62	

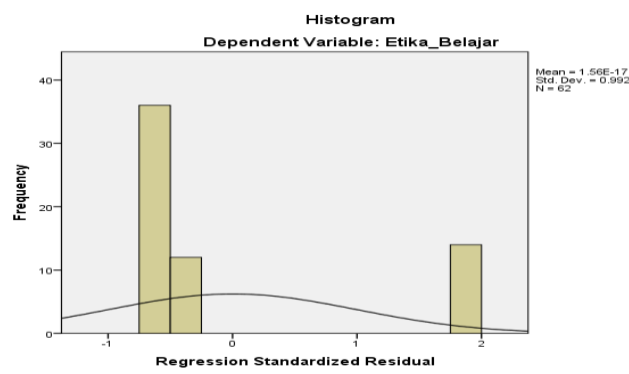
Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa kelas X di SMA Advent Air Bersih Medan ada 2 kelas yaitu kelas IPS berjumlah 29 orang dan kelas IPS berjumlah 34 orang dengan total keseluruhan sebanyak 62 orang. 62 orang tersebut di antaranya laki-laki berjumlah 26 dan perempuan berjumlah 36 orang.

Tabel 2

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Etika Belajar di Kelas X di SMA Advent Air Bersih Medan

Etika Belajar	Jumlah	
	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Kurang	48	77,4
Baik	14	22,6
Total	62	100

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa dari 62 orang siswa, etika belajar siswa yang kurang baik sebanyak 48 orang (77,4%) dan etika belajar siswa yang baik sebanyak (22,6%). Dari hasil penelitian etika siswa yang kurang baik masih tinggi, hal ini di karenakan siswa di sekolah tersebut lebih besar waktunya menggunakan hp, main game dari pada meluangkan waktu untuk belajar, dan etika siswa kurang sering tidak menghiraukan guru dan aturan yang di buat di dalam kelas saat proses belajar mengajar.



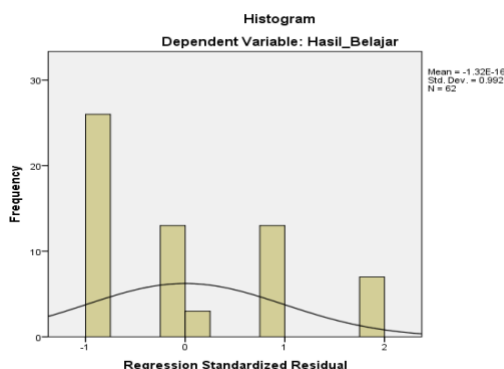
Tabel 3. Distri

ersih Medan

Hasil Belajar	Jumlah	
	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Kurang Baik	26	41,9
Cukup Baik	16	25,8
Baik	13	21,0
Sangat Baik	7	11,3
Total	62	100

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa dari 62 orang siswa hasil belajar siswa yang kurang baik sebanyak 26 orang (41,9%), hasil belajar siswa yang cukup baik sebanyak 16 orang (25,9%) dan hasil belajar siswa yang baik sebanyak 13 orang (21,0%) dan hasil belajar siswa yang sangat baik sebanyak 7 orang (11,3%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang paling tinggi yaitu kurang baik. Hal ini di karenakan siswa lebih bebas menggunakan teknologi seperti hp bahkan saat jam proses belajar mengajar masih terdapat siswa yang menggunakan

hp sehingga hal ini dapat mempengaruhi prestasi siswa dan nilai akademik siswa. Dan masih juga terdapat nilai siswa yang sangat baik, hanya saja dalam jumlah yang kecil. Dalam penelitian ini. Di temukan bahwa penggunaan teknologi digital sangat memberikan dampak negative terhadap siswa jika di salah gunakan oleh siswa disekolah maupun dirumah.



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Siswa

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		Penggunaan_Teknologi_Digital	Etika Belajar	Hasil Belajar
N		62	62	62
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	1.76	1.23	2.02
	Std. Deviation	.13200	.12200	14800
Most Extreme Differences	Absolute	.170	.178	.153
	Positive	.188	.078	.153
	Negative	-.170	-.196	-.166
Test Statistic		.170	.178	.153
Asymp. Sig. (2-tailed)		.116 ^c	.200 ^c	.143 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas yang dilakukan didapatkan bahwa data berdistribusi normal dengan hasil sig. (2-tailed) pada semua variabel nilainya semua berada di >0,05 maka data dikatakan normal.

Tabel 5. Hasil Uji Korelasi PearsonCorrelations

		Etika Siswa	Hasil Belajar
Penggunaan Teknologi Digital	Pearson Correlation	490	496
	Sig. (2-tailed)	0,008	0,000
	N	62	62

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa penggunaan teknologi digital memiliki pengaruh terhadap etika siswa dan hasil belajar siswa, hal ini di karenakan berdasarkan hasil uji regresi linear berganda pada hasil *correlation* dimana secara persial penggunaan teknologi berpengaruh signifikan terhadap etika belajar siswa, nilai p-Value 0,008 <0,05dan secara persial penggunaan teknologi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa , nilai p-value 0,000 <0,05.

3.2. Pembahasan

Pada hasil penelitian di dapatkan bahwa penggunaan teknologi digital memiliki pengaruh terhadap etika siswa dan hasil belajar siswa, hal ini di karenakan berdasarkan hasil uji regresi linear berganda pada hasil *correlation* dimana secara persial penggunaan teknologi berpengaruh signifikan terhadap etika belajar siswa, nilai p-Value 0,008 <0,05dan secara persial penggunaan teknologi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa , nilai p-value

0,000 < 0,05. Hal ini disebabkan karena di sekolah SMA Advent Air Bersih Medan, etika siswanya masih terdapat siswa yang belum bias menghargai guru ketika dalam proses belajar mengajar dan hasil belajar pun masih banyak siswa yang tidak bersungguh-sungguh belajar sehingga ketika peneliti melakukan tes dalam bentuk tes tulis, maka masih banyak terdapat siswa yang nilainya kurang baik.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang didapatkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan teknologi digital mempengaruhi etika dan hasil belajar siswa di SMA Advent Air Bersih Medan dengan nilai p-value pada 0,008 (penggunaan teknologi digital terhadap etika) dan nilai p-value 0,000 (penggunaan teknologi digital terhadap hasil belajar siswa).

REFERENSI

- [1] N. N. P. Nursanti, H. Handayani, C. Paramita, S. Tofanie, and A. R. Ramadhan, "Urgensi Pendidikan Karakter Dalam Membentuk Digital Citizenship yang Kritis," *Educatio*, vol. 18, no. 1, pp. 129–142, Jun. 2023, doi: 10.29408/edc.v18i1.14054.
- [2] R. Triposa, Y. A. Arifianto, and Y. Hendrilia, "Peran Guru PAK sebagai Teladan dalam Meningkatkan Kerohanian dan Karakter Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)*, vol. 2, no. 1, pp. 109–126, Jun. 2021, doi: 10.52489/jupak.v2i1.24.
- [3] S. P. Sari and J. E. Bermuli, "Etika Kristen dalam Pendidikan Karakter dan Moral Siswa di Era Digital [Christian Ethics in Teaching Character and Moral for Students in the Digital Era]," *Diligentia Journal of Theology and Christian Education*, vol. 3, no. 1, pp. 46–46, Jan. 2021, doi: 10.19166/dil.v3i1.2782.
- [4] A. E. Budiyo, "PERAN KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH DALAM PENDIDIKAN KARAKTER PESERTA DIDIK DI ERA DIGITAL," *NUSRA Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 3, pp. 755–765, Aug. 2023, doi: 10.55681/nusra.v4i3.1448.
- [5] I. N. I. Sihombing, "Terapan Pendidikan Etika Kristen dalam Moral Peserta Didik," *EDUKATIF JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, vol. 4, no. 6, pp. 8052–8061, Jan. 2023, doi: 10.31004/edukatif.v4i6.4256.
- [6] M. Risanasari et al., "Edukasi Guru SMPN 4 Kamal terkait Gaya Belajar Siswa Berbasis Kearifan Lokal," *Jurnal Anugerah*, vol. 5, no. 2, pp. 247–255, Dec. 2023, doi: 10.31629/anugerah.v5i2.6387.
- [7] A. Prihatmojo and B. Badawi, "Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral di Era 4.0," *DWIJA CENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik*, vol. 4, no. 1, pp. 142–142, Aug. 2020, doi: 10.20961/jdc.v4i1.41129.
- [8] R. Ferliza, A. Hamid, and E. Mahzum, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Pelajaran Fisika," *Jurnal Pendidikan Fisika*, vol. 11, no. 1, pp. 121–121, Mar. 2023, doi: 10.24127/jpf.v11i1.5954.
- [9] D. E. M. Manik, E. Nainggolan, and P. Loo, "EDUCATING THE IMPACT OF GADGET USE ON THE ETHICS OF WR SUPRATMAN 1 MEDAN HIGH SCHOOL STUDENTS," *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, vol. 5, no. 1, pp. 155–155, May 2025, doi: 10.54314/jpstm.v5i1.3370.
- [10] M. F. Ubaidillah, "Penerapan Flipped Classroom Berbasis Teknologi Informasi pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Al-Chusnaniyah Surabaya," *Islamika Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, vol. 19, no. 1, pp. 34–45, Sep. 2019, doi: 10.32939/islamika.v19i01.375.
- [11] W. S. Risnawati, I. Purbasari, and L. Kironoratri, "Analisis Penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap Perubahan Perilaku Sosial Siswa SD N 2 Temulus," *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 5, no. 8, pp. 3029–3036, Aug. 2022, doi: 10.54371/jiip.v5i8.792.
- [12] T. M. Feranina and C. Komala, "Sinergitas Peran Orang Tua dan Guru dalam Pendidikan Karakter Anak," *Jurnal Perspektif*, vol. 6, no. 1, pp. 1–1, Jul. 2022, doi: 10.15575/jp.v6i1.163.
- [13] C. I. Galingging et al., "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA MAN 3 MEDAN DI MASA PANDEMI COVID-19," *Jurnal Handayani*, vol. 13, no. 1, pp. 14–14, Jun. 2022, doi: 10.24114/jh.v13i1.35871.
- [14] D. A. Dewi, S. I. Hamid, F. Annisa, M. Oktafianti, and P. R. Genika, "Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5249–5257, Oct. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1609.
- [15] J. Jonatan and A. T. M. Waruwu, "Peran Teknologi Digital dalam Pengembangan Pembelajaran Kristen di Era Digital," *ANTHOR Education and Learning Journal*, vol. 2, no. 6, pp. 805–811, Sep. 2023, doi: 10.31004/anthor.v2i6.233.
- [16] A. Parnawi and D. A. A. Ridho, "PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI MORAL DAN ETIKA SISWA DI SMK NEGERI 4 BATAM," *Berajah Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 167–178, Feb. 2023, doi: 10.47353/bj.v3i1.209.

- [17] S. S. Nurjannah and C. Z. Susilo, "Peran Guru Untuk Meningkatkan Etika dan Integritas Siswa dalam Menghadapi Teknologi Digital di SDN Ngoro 2 Jombang," *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, vol. 6, no. 1, pp. 32–36, Nov. 2025, doi: 10.33752/ijpse.v6i1.8991.
- [18] M. K. Ashari, S. Athoillah, and Moh. Faizin, "Model E-Asesmen Berbasis Aplikasi pada Sekolah Menengah Atas di Era Digital: Systematic Literature Review," *TA DIBUNA Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 6, no. 2, pp. 132–132, Dec. 2023, doi: 10.30659/jpai.6.2.132-150.
- [19] M. Rizqi, "Perubahan Sosial Budaya Dalam Modernisasi Dan Teknologi Dipandang Dari Proses Belajar," *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, vol. 25, no. 2, pp. 233–233, Dec. 2023, doi: 10.26623/jdsb.v25i4.7304.
- [20] E. Eryandi, "Integrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Pendidikan Karakter di Era Digital," *Deleted Journal*, vol. 1, no. 1, pp. 12–16, Mar. 2023, doi: 10.62070/kaipi.v1i1.27.