



Peran Teknologi Interaktif Berbasis Web dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di SMP NW Mataram

Muhammad Kasyiful Kurabi¹, Rozi Fadillah², Devani Espana³, Fitria Ningsih⁴, Ema Suryani Azmi⁵, Lidya Arini Sholeha⁶

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan MIPA, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.683>

Article Info

Received: 03 January 2025

Revised: 21 February 2025

Accepted: 24 February 2025

Correspondence:

Phone: +6287865943034

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran teknologi interaktif berbasis web dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP NW Mataram. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, dimana pemilihan sampel menggunakan teknik sampel jenuh. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner berbasis skala Likert, kemudian diolah lebih lanjut menggunakan software SPSS. Dari hasil analisis regresi diketahui bahwa Teknologi Informasi dan Kemudahan Penggunaan merupakan faktor yang efektif terhadap motivasi belajar siswa. Nilai koefisien regresi masing-masing sebesar 0,608 dan 0,632. Kemudahan Penggunaan juga lebih berpengaruh terhadap variabel terikat motivasi belajar, dengan nilai t-hitung sebesar 6,194 dan signifikansi dibawah 0,001. Keseluruhan model regresi signifikan berdasarkan hasil uji ANOVA: $F=23,439$; oleh karena itu, nilai p-nya juga di bawah 0,001. Temuan ini menegaskan bahwa kegunaan dan kemudahan penggunaan teknologi informasi diperlukan secara bersama-sama untuk membuat lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung yang akan sangat meningkatkan motivasi belajar di kalangan siswa.

Keywords: Teknologi Interaktif; Web; Motivasi Belajar

Citation: Kurabi, M. K, Fadillah, R., Espana, D., Ningsih, F., Azmi, E. S., & Sholeha, L. A. (2025). Peran Teknologi Interaktif Berbasis Web dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di SMP NW Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd)* 6(2), 630-635. DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.683>

Pendahuluan

Pendidikan memberikan bekal penting untuk mencapai semua tujuan hidup yang diinginkan dan mempersiapkan seseorang untuk menghadapi berbagai tantangan, dari yang terkecil hingga yang terbesar, yang biasanya akan dilalui setiap orang. Menurut Fitriah & Mirianda (2019), tanpa pendidikan akan sangat sulit untuk mewujudkan impian tersebut. Pendidikan merupakan komponen penting dalam mendorong peradaban dan kemajuan dunia. Institusi pendidikan formal sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknologi siswa. Pendidikan formal juga membantu dalam membentuk karakter siswa.

Pendidikan merupakan suatu aspek yang penting dalam pembangunan dan kemajuan suatu bangsa, pembicaraan ini menguraikan mengenai reformasi sistem pendidikan sehingga generasi mendatang dapat siap menghadapi tantangan kehidupan yang semakin kompleks (Inanna, 2018). Dalam menjalani rintangan masa depan tentunya pendidikan sangat penting karena membekali individu dengan kepengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dibutuhkan untuk beradaptasi dengan perubahan yang cepat, seperti kemajuan teknologi, globalisasi, dan isu lingkungan. Melalui pendidikan, generasi mendatang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kewirausahaan, yang semuanya

Email: kurabiey@gmail.com

sangat penting untuk mengatasi masalah kompleks dan menciptakan solusi inovatif.

Salah satu cara untuk mengembangkan Pendidikan ialah dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran agar fasilitas yang sudah disediakan oleh sekolah dapat digunakan secara maksimal. Berbagai aspek kehidupan seperti pendidikan, ekonomi, politik, dan budaya diuntungkan oleh kemajuan teknologi. Perkembangan ini berdampak pada banyak bidang termasuk ekonomi, kesehatan, sosial, dan tentu saja pendidikan. Menurut Marimba, bimbingan diberikan secara sadar oleh guru kepada siswa dengan tujuan membentuk kepribadian mereka secara fisik dan spiritual. Dalam situasi seperti ini, ada peluang untuk terus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan termasuk penggunaan media pembelajaran seperti Chromebook, akun belajar.id, Canva, Quizizz, dan Google Workspace for Education (Anggraeni, dkk., 2023).

Salah satu program di bawah Microsoft Office adalah PowerPoint, yang memungkinkan kita membuat presentasi yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran. Media Powerpoint adalah jenis presentasi yang disajikan dengan rangsangan multimedia. Rangsangan ini dapat berupa teks, audio, visual, video, animasi, dan lainnya, dan dirancang sebagai media pembelajaran (Muthoharoh, 2019). Pemakaian teknologi dalam pembelajaran sangat mendukung siswa untuk membekalkan diri dalam melalui rintangan serta peluang yang timbul pada dunia yang semakin kompleks, global, dan didorong oleh teknologi. Keterampilan ini tidak hanya mencakup pengetahuan teknis, tetapi juga keterampilan interpersonal, kreatif, dan berpikir kritis yang esensial untuk sukses di era modern.

Pendidikan yang didukung TIK tidak akan pernah independen dengan pembelajaran abad ke-21. Salah satu hal utama dari paradigma pembelajaran baru ini adalah untuk mengkombinasikan teknologi ke dalam pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi dalam pembelajaran yang dibutuhkan. Demikian pula, pelajar sendiri harus mampu memanfaatkan teknologi secara tepat dan efektif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan pemikiran kreatif, komunikasi efektif, produktivitas tinggi, dan keterampilan spiritual (Rahayu, Iskandar, & Abidin, 2022).

Seorang Pendidik harus memperhatikan motivasi belajar siswa karena dorongan dalam diri mereka harus ditanamkan dan didorong untuk menarik perhatian dan antusiasme siswa untuk aktivitas belajar. Siswa yang aktif menunjukkan semangat belajar yang tinggi, kemudian siswa yang

tidak aktif menunjukkan motivasi belajar yang rendah (Kahfi, Srirahayu, & Nurparida, 2021).

Siswa dapat merasa tidak termotivasi untuk belajar. Ini dapat berasal dari faktor internal seperti rasa percaya diri yang rendah atau kondisi psikologis yang tidak stabil, atau dari faktor eksternal seperti lingkungan belajar yang tidak menyenangkan atau tekanan akademik yang berlebihan. Oleh sebab itu, untuk menjaga motivasi belajar siswa, penting untuk mengidentifikasi dan mengatasi tantangan ini. Untuk meningkatkan gairah belajar siswa, ada banyak strategi yang dapat digunakan. Strategi-strategi ini termasuk menetapkan tujuan yang jelas dan relevan, memberikan umpan balik yang konstruktif, membuat lingkungan belajar yang positif dan mendukung, dan memanfaatkan teknologi pendidikan untuk membuat pelajaran lebih interaktif dan terlibat. Kolaborasi antara guru, orang tua, dan siswa juga penting untuk membuat pengalaman belajar yang memotivasi dan memberdayakan siswa untuk mencapai potensi terbaik mereka (Azhar & Wahyudi, 2024).

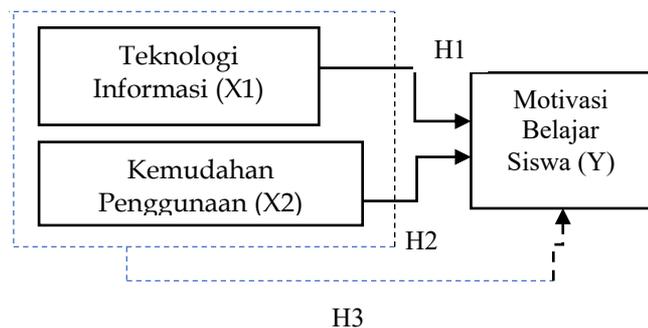
Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP NW Mataram dengan sasaran penelitian adalah seluruh siswa di sekolah tersebut, yang berjumlah 30 siswa. Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, dengan tujuan menggambarkan peran teknologi interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara komprehensif. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan data yang terukur dan relevan mengenai persepsi siswa terhadap pengaplikasian teknologi dalam proses pembelajaran. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa SMP NW Mataram, dan teknik pengambilan sampel dilakukan secara jenuh, di mana seluruh siswa SMP NW Mataram dijadikan subjek penelitian. Tahap pengumpulan data dilaksanakan menggunakan instrumen berupa kuesioner skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, untuk memastikan data yang didapatkan akurat. Penelitian ini dilengkapi dengan izin resmi dari pihak sekolah, termasuk persetujuan tertulis untuk melindungi hak dan privasi responden. Teknologi interaktif yang digunakan mencakup berbagai platform digital, seperti Quizizz, Google Classroom, dan Canva, yang dipilih karena aksesibilitasnya yang tinggi dan kemampuannya mendukung pembelajaran interaktif. Integrasi teknologi ini bertujuan untuk membuat pengalaman belajar yang dinamis, menyenangkan, dan mendorong antusias siswa secara aktif, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar mereka secara signifikan.

Tabel 1. Nilai Skala Likert

Skala Likert	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Selanjutnya data diproses dengan memakai *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Proses pengolahan data dimulai dari uji validitas, reliabilitas, normalitas, heterokedestisitas dan terakhir uji hipotesis (Srihastuti & Isnaniati, 2020). Adapun model penelitian digambarkan pada gambar 1 berikut, beserta item pernyataannya (tabel 2.)



Gambar 1. Kerangka Konseptual

Keterangan:

- H1: Untuk mengetahui dampak teknologi informasi terhadap motivasi belajar siswa.
- H2: Untuk mengetahui kemudahan penggunaan terhadap motivasi belajar siswa.
- H3: Untuk mengetahui dampak teknologi informasi dan kemudahan penggunaan terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pendataan dapat kita ketahui bahwa jenis kelamin didominasi laki-laki dengan jumlah 17 responden dan 13 responden dengan jenis kelamin perempuan. Responden paling dominan berusia 16-17 tahun, selanjutnya 14-15 tahun dan terakhir 12-13 tahun. Setelah mengetahui identitas responden, selanjutnya dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas.

Tabel 2. Uji Validitas

Variabel	Kode Variabel	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Teknologi Informasi	X1.1	.532	.36	Valid
	X1.2	.706	.36	Valid
	X1.3	.633	.36	Valid
Kemudahan Penggunaan	X2.1	.803	.36	Valid
	X2.2	.685	.36	Valid
	X2.3	.737	.36	Valid
	X2.4	.760	.36	Valid
	X2.5	.631	.36	Valid
Motivasi Belajar Siswa	Y1	.799	.36	Valid
	Y2	.743	.36	Valid
	Y3	.836	.36	Valid
	Y4	.705	.36	Valid

Pada Tabel 2, diketahui untuk setiap opsi pernyataan mempunyai nilai r-hitung yang lebih tinggi daripada nilai r-tabel. Dari hasil analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa semua variable yang diuji menunjukkan hasil yang valid sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Standar Cronbach's Alpha	Keterangan
Teknologi Informasi	.767	.70	Reliabel
Kemudahan Penggunaan	.800	.70	Reliabel
Motivasi Belajar Siswa	.824	.70	Reliabel

Hasil analisis reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang bagus dimana nilai dari Cronbach's Alpha di atas 0,70. Pada variabel X1 (Teknologi Informasi), nilai Cronbach's Alpha-nya yaitu 0,767 untuk 4 item pertanyaan, menunjukkan bahwa instrumen cukup reliabel untuk mengukur konsep yang diinginkan. Sementara itu, pada variabel X2 (Kemudahan Penggunaan), nilai Cronbach's Alpha-nya mencapai 0,800 untuk 6 item, yang juga menunjukkan tingkat konsistensi internal yang sangat baik. Selanjutnya, pada variabel X3 (Motivasi Belajar Siswa), nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,824 untuk 5 item pertanyaan, yang mengindikasikan bahwa instrumen ini memiliki reliabilitas yang sangat tinggi. Dengan hasil ini, bisa disimpulkan bahwa semua item kuesioner yang digunakan dalam penelitian memiliki konsistensi yang memadai dalam analisis lebih lanjut.

Tabel 4. Item_Total Statistics

	Skala Rata-rata jika Item Dihapus	Skala Varians jika Item Dihapus	Korelasi Item-Total yang Dikoreksi	Cronbach's Alpha jika Item Dihapus
X2.1	33.1333	27.292	.803	.762
X2.2	33.3000	27.252	.685	.768
X2.3	32.8333	27.730	.737	.770
X2.4	33.2333	26.461	.760	.756
X2.5	33.7000	27.252	.631	.772
SUM X2	18.4667	8.326	1.000	.835

Analisis reliabilitas untuk variabel X2 (Kemudahan Penggunaan) Item X2.1 memiliki korelasi tertinggi (0,803), sementara item X2.5 memiliki korelasi terendah (0,631), namun tetap berkontribusi positif. Penghapusan item X2.1 menurunkan nilai Cronbach's Alpha menjadi 0,762, menandakan pentingnya item tersebut, sedangkan penghapusan X2.5 sedikit meningkatkan nilai Cronbach's Alpha-nya menjadi 0,772. Secara keseluruhan, nilai Cronbach's Alpha dari variabel ini yaitu 0,800, yang menyatakan bahwa reliabilitas sangat baik, dengan rata-rata total skor 18,4667 dan varians 8,326. Ini menunjukkan konsistensi internal yang baik dan keandalan instrumen yang tinggi.

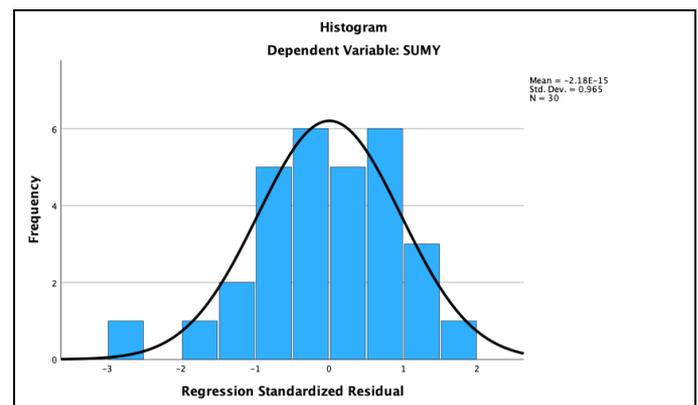
Tabel 5. Item_Total Statistics

	Skala Rata-rata jika Item Dihapus	Skala Varians jika Item Dihapus	Korelasi Item-Total yang Dikoreksi	Cronbach's Alpha jika Item Dihapus
Y1	27.8000	14.786	.799	.779
Y2	27.9000	15.059	.743	.789
Y3	28.1000	14.300	.836	.766
Y4	28.2000	15.545	.705	.800
SUM Y	16.0000	4.828	1.000	.848

Tabel Item-Total Statistics menganalisis nilai setiap item terhadap reliabilitas skala pengukuran keseluruhan. Kolom Scale Mean if Item Deleted menunjukkan perubahan rata-rata skala jika suatu item dihapus, menghapus Y1 akan menghasilkan rata-rata 27,8, dan menghapus Y3 akan menghasilkan 28,1. Varians skala jika item tersebut dihapus lebih rendah untuk Y3 yang dihapus, yaitu 14,3, yang berarti item ini

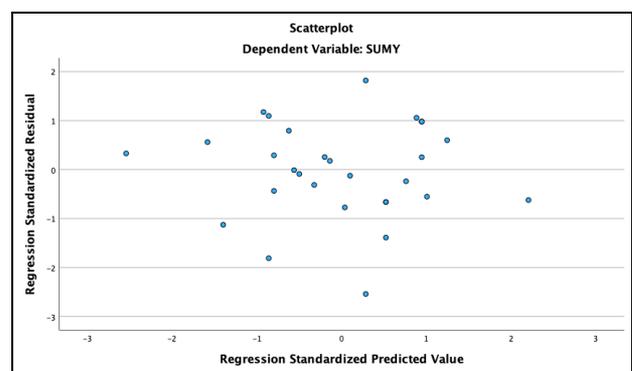
berkontribusi besar terhadap konsistensi skala ini. Di antara semuanya, nilai Corrected Item-Total Correlation paling tinggi pada item Y3, yaitu 0,836; dengan demikian, item ini paling mewakili. Y4 memiliki korelasi paling rendah yaitu 0,705.

Alpha Cronbach jika Deleted Item adalah perkiraan keandalan skala jika item tertentu akan dihapus. Penghapusan Y3 menurunkan Alpha menjadi 0,766. Secara keseluruhan, skala ini dapat diandalkan, karena Cronbach's Alpha adalah 0,848. Semua item mempunyai kontribusi positif terhadap konsistensi skala, dan Y3 sangat penting. Tidak ada item yang boleh dihapus karena semuanya mendukung keandalan skala.



Gambar 3. Uji Normalitas

Histogram yang digunakan untuk uji normalitas menunjukkan bahwa residu berdistribusi normal dengan rata-rata -2.186e-15 dan standar deviasi 0.965. Oleh karena itu, asumsi normalitas berlaku, dan model tersebut dapat diterapkan untuk analisis lebih lanjut.



Gambar 4. Uji Heterokedestisitas

Scatterplot yang digunakan untuk menguji heteroskedastisitas menunjukkan bahwa nilai residu terstandar tersebar secara acak di sekitar nilai prediksi terstandar. Tidak adanya pola tertentu dalam scatterplot ini menunjukkan bahwa varians residual bersifat konstan, asumsi heteroskedastisitas terpenuhi,

sehingga jenis model regresi yang digunakan dapat dianggap handal dan memadai dalam menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti.

Tabel 6. Uji Hipotesis

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5.565	2.134		2.608	.015
X1	.608	.199	.773	5.543	.042
X2	.632	.102	.830	6.194	<.001

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Dari hasil regresi, kedua variabel independen X1 dan X2 terdapat besarnya pengaruh terhadap variabel dependen. Konstanta sebesar 5,565 dengan nilai t sebesar 2,608 dan signifikansi 0,015 menunjukkan signifikan pada tingkat kepercayaan 95% sehingga merupakan titik tolak variabel terikat ketika variabel bebas bernilai nol. Disini X1 mempunyai koefisien sebesar 0,608 dan nilai t sebesar 5,543 dengan nilai signifikansi sebesar 0,042; untuk X2 menunjukkan koefisien lebih besar dan mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap variabel terikat jika dibandingkan dengan X1. Artinya, analisis regresi mengidentifikasi kontribusi variabel dependen.

Tabel 7. Hasil Uji F

Model	ANOVA ^a				
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	88.835	2	44.418	23.439	<.001 ^b
1 Residual	51.165	27	1.895		
Total	140.000	29			

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

b. Predictors: (Constant), SUMX1, SUMX2

Dari uji ANOVA diperoleh Sum of Squares Regression sebesar 88,835 yang menunjukkan bahwa proporsi variasi total yang dapat dijelaskan oleh model regresi secara keseluruhan cukup signifikan untuk memperhitungkan variabel dependen. Jumlah residual adalah 51,165 menunjukkan variasi yang tidak dijelaskan. F-statistik sebesar 23,439 dan tingkat signifikansi kurang dari 0,001; ini menunjukkan bahwa model regresi tersebut signifikan secara statistik. Dari sini dapat disimpulkan bahwa setidaknya ada suatu variabel tidak terikat mempengaruhi variabel terikat

secara signifikan. Dengan kata lain, hasil uji ANOVA menegaskan bahwa model regresi telah cukup baik dalam menjelaskan variasi besar dalam suatu variabel terikat, terutama kontribusi variabel bebas.

Berdasarkan data yang dianalisis, hasilnya menunjukkan bahwa dengan diterapkannya teknologi informasi di sekolah, tingkat motivasi belajar siswa lebih meningkat. Hal ini dikarenakan pembelajaran lebih interaktif dan lebih mudah dipahami, sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar. Selain itu, kemudahan penggunaan teknologi memberikan kesempatan bagi siswa untuk memiliki akses mudah terhadap sumber daya pendidikan, berkomunikasi dengan teman sebayanya, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Integrasi teknologi informasi dan kemudahan penggunaannya menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendukung yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di abad ke-21.

Temuan ini sejalan dengan studi sebelumnya oleh Septiana, Gunahardi, & Akhyar (2021, p.164), yang menyoroti pentingnya teknologi dalam pembelajaran modern untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa. Selain itu, Yanti dkk (2024, p.387) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa mengatasi tantangan akademik dan membangun kepercayaan diri.

Kesimpulan

Hasil penelitian membuktikan bahwa teknologi informasi (X1) memiliki dampak yang berarti bagi semangat atau motivasi belajar siswa SMP NW Mataram dengan koefisien regresi sebesar 0,608 (t = 5,543, p = 0,042). Hal ini mengindikasikan bahwa semakin mudah siswa mengakses dan menggunakan teknologi, semakin tinggi motivasi mereka untuk belajar. Contoh penerapan teknologi ini di SMP NW Mataram adalah penggunaan platform Quizizz untuk latihan soal interaktif dan Google Classroom untuk berbagi materi pembelajaran. Kemudahan penggunaan teknologi (X2) memiliki pengaruh lebih besar dengan koefisien regresi sebesar 0,632 (t = 6,194, p < 0,001). Ini menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi belajar ketika teknologi yang digunakan sederhana dan mudah dipahami. Misalnya, siswa lebih antusias menggunakan aplikasi dengan antarmuka yang ramah pengguna, seperti Canva untuk tugas presentasi kreatif. Uji ANOVA juga memperlihatkan model regresi secara keseluruhan signifikan (F = 23,439, p < 0,001), yang berarti kedua variabel independen (X1 dan X2) memberikan kontribusi signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Dengan integrasi teknologi yang tepat, seperti alat pembelajaran berbasis web, pembelajaran dapat lebih menarik dan mendukung perkembangan keterampilan siswa.

Reference

- Anggraeni, M. D., Mucharromah, R., Taqiyya, B. Z., Fadilah, R. E., Mahardika, I. K., & Yusmar, F. (2023). Perkembangan Teknologi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *FKIP e-PROCEEDING*, 1-5.
- Aspi, M., & Syahrani. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 2(1), 64-73.
- Azhar, M., & Wahyudi, H. (2024). Motivasi Belajar: Kunci Pengembangan Karakter dan Keterampilan Siswa. *Uluwul Himmah Education Research Journal*, 1(1), 1-15.
- Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2019). Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Berbasis Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (pp. 148-153). Palembang: JOURNAL ONLINE UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG.
- Inanna. (2018). Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 1(1), 27-33.
- Kahfi, M., Srirahayu, E., & Nurparida. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Petik*, 7(1), 63-70.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri*, 26(1), 21-32.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal BASICEDU*, 6(2), 2099-2104.
- Sapdi, R. M. (2023). Peran Guru dalam Membangun Pendidikan Karakter di Era Society 5.0. *JURNAL BASICEDU*, 7(1), 993-1001.
- Septiana, D. A., Gunarhadi, & Akhyar, M. (2021). Pengembangan Media Interactif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 158-167.
- Srihastuti, E., & Isnaniati, S. (2020). Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi (SIA) Terhadap Efektifitas Pelaporan Akuntansi UMKM di Desa Banyuwang. In *Journal Management* (Vol. 19, Issue 3), 355-361.
- Yanti, D., Prastawa, S., Utomo, W. F., Wiliyanti, V., & Utomo, B. (2024). Pendidikan di Revolusi Industri 4.0: Studi Kasus Evaluasi Kurikulum Merdeka di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 380-390.