

ANALISIS PENGGUNAAN TEKNOLOGI
TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII
SMP NEGERI 1 ALASA TAHUN
PELAJARAN 2023/2024

By Sebastian Fenidar Zebua

**ANALISIS PENGGUNAAN TEKNOLOGI TERHADAP KREATIVITAS
SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPSTERPADU KELAS VII SMP
NEGERI 1 ALASA TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI



**OLEH
SEBASTIAN FENIDAR ZEBUA
NIM 209901051**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS
2024**

**ANALISIS PENGGUNAAN TEKNOLOGI TERHADAP KREATIVITAS
SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPSTERPADU KELAS VII SMP
NEGERI 1 ALASA TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan Kepada :

Universitas Nias

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan

OLEH

SEBASTIAN FENIDAR ZEBUA

NIM 209901051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS**

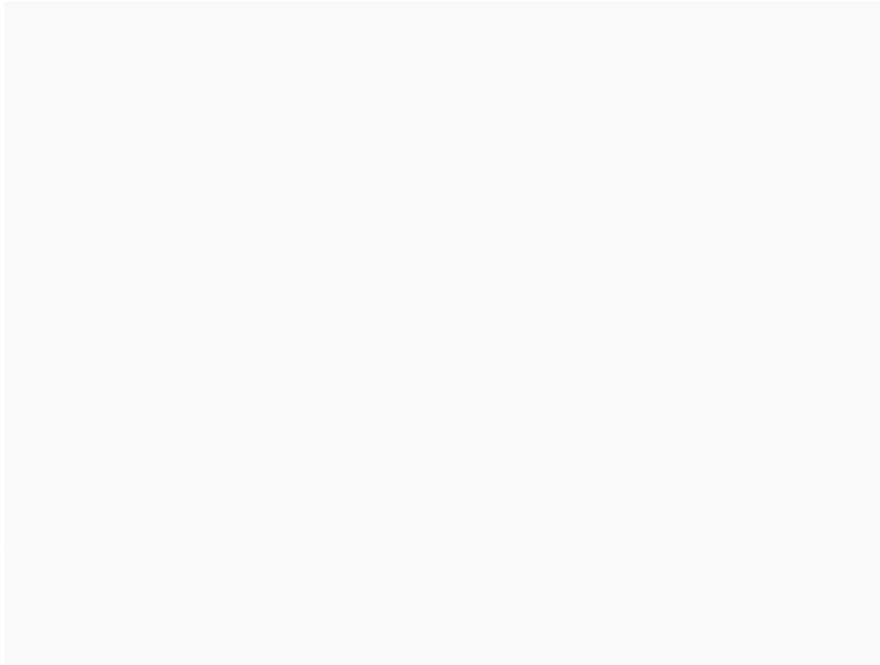
2024

ABSTRAK

Zebua, Sebastian Fenidar. 2024 Analisis Penggunaan Teknologi Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP Negeri 1 Alasa Tahun Pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 1 Alasa memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas siswa. Teknologi seperti penggunaan media digital, perangkat lunak edukatif, dan internet memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara lebih luas dan mendalam, serta memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Siswa menunjukkan variasi dalam respon dan hasil kreativitas yang dihasilkan. Beberapa siswa mampu memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan karya yang sangat kreatif, sementara yang lain masih menghadapi tantangan dalam penggunaan teknologi secara efektif.

Kata Kunci : Teknologi, Kreativitas Siswa.



ABSTRACT

Zebua, Sebastian Fenidar. 2024 Analysis of the Use of Technology on Student Creativity in Integrated Social Sciences Learning for Class VII SMP Negeri 1 Alasa Academic Year 2023/2024.

This research shows that the use of technology in Integrated Social Sciences learning in class VII of SMP Negeri 1 Alasa has a positive influence on student creativity. Technology such as the use of digital media, educational software, and the internet allows students to explore learning material more widely and in depth, and facilitates the development of critical and creative thinking skills. Students show variations in responses and the resulting creativity. Some students are able to utilize technology to produce highly creative work, while others still face challenges in using technology effectively.

Keywords: Technology, Student Creativity.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan Teknologi Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP Negeri 1 Alasa Tahun Pelajaran 2023/2024”. Laporan proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada Program Strata -1 di Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nias.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan Terimakasih kepada :

1. Bapak Eliyunus Waruwu, S.Pt.,M.Si Rektor Universitas Nias
2. Bapak Dr.Yaredi Waruwu,S.S.M.,Si. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Eka Septianti Laoli, S.Pd.,M.Pd.E. Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi.
4. Bapak Asali Lase,S.Pd.,M.M Dosen Pembimbing Yang Telah Meluangkan Waktunya Untuk Membimbing Dan Mengarahkan Penulis Dalam Menyusun Skripsi Ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Universitas Nias Secara Khusus Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Yang Selalu Memotivasi Dan Mengarahkan Penulis Dalam Menyelesaikan Rancangan Skripsi Ini.
6. Bapak/Ibu Guru SMP NEGERI 1 ALSA Yang Mengizinkan Untuk Melakukan Penelitian Dan Selalu Menfasilitas Peneliti Dalam Melakukan Penelitian Ini.
7. Teristimewa Kepada Kedua Orang Tua Saya dan juga Saudara-Saudari Yang Senantiasa Selalu Mendoakan Serta Memberikan Dukungan Moral Dan Materi Kepada Penulis.

8. Teman-Teman Mahasiswa/Mahasiswi Di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universtas Nias, Khususnya Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Yang Memberikan Dukungan Pada Rancangan Skripsi Ini.

Semoga Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang melimpahkan anugerah dan rahmatNya dengan berlipat ganda kepada semua pihak yang telah turut mendukung penyelesaian pendidikan sarjana ini. Amin.

Gunungsitoli, Agustus 2024
Peneliti,

Sebastian Fenidar Zebua
NIM 209901051

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR LAMPIRAN.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Fokus Penelitian	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Kegunaan Hasil Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian Teori	6
2.1.1 Pengertian Teknologi.....	6
2.1.2 Penggunaan Teknologi	9
a. Penggunaan Positif Teknologi	9
b. Penggunaan Negati Teknologi	9
2.1.3 Pengelompokan Teknologi	10
a. Teknologi Masukan.....	10
b. Mesin Pemroses	10
c. Teknologi Penyimpanan.....	10
d. Teknologi Kalaran.....	10
2.1.4 Jenis-Jenis Media Berbasis Teknologi	11
a. Media Pembelajaran Berbasis Komputer	11
b. Media Pembelajaran Berbasis Web (E-learning).....	11
c. Mobile Phone	12
d. Media Pembelajaran Berbasis Televisi/Radio	12
2.1.5 Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan	12
a. Media Masa Pendidikan	14

b. Metode Pembelajaran Terbaru	14
2.1.6 Fungsi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran	14
2.1.7 Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran	15
2.1.8 Prinsip-Prinsip Pembelajaran	16
2.2 Kerangka Berpikir	17
2.3 Penelitian Terdahulu	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian	20
3.2 Variabel Penelitian	20
3.3 Lokasi dan Jadwal Penelitian	21
3.3.1 Lokasi Penelitian	21
3.3.2 Jadwal Penelitian	21
3.4 Sumber Data	21
3.4.1 Sumber Primer	21
3.4.2 Sumber Sekunder	21
3.5 Instrumen Penelitian	21
3.6 Teknik Pengumpulan Data	22
3.6.1 Observasi	22
3.6.2 Wawancara	22
3.6.3 Dokumentasi	23
3.7 Teknik Analisis Data	23
3.7.1 Reduksi Data	24
3.7.2 Penyajian Data	24
3.7.3 Penarikan Kesimpulan (Verifikasi)	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Hasil Penelitian	25
4.1.1 Gambar Umum Tempat Penelitian	25
4.1.2 pelaksanaan penggunaan teknologi terhadap kreativitas siswa	29
4.1.3 Hasil wawancara Siswa Dan Guru	29
4.2 Pembahasan Penelitian	41
4.3 Temuan Penelitian Dan Teori	44

4.4 Perbandingan Dengan Penelitian Terdahulu	44
4.5 Keterbatasan Penelitian	47
BAB V PENUTUP	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir.....	18
-----------------------------------	-----------

BAB 1

13

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi adalah sebagai penggerak utama perubahan saat ini mengalami kemajuan yang luar biasa, terutama berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat ini memberikan dampak positif dan dampak negatif. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak positif dengan semakin terbuka dan tersebarnya informasi dari dari seluruh dunia menebus batas ruang dan waktu. Dampak negatifnya yang bertentangan dengan yang sudah berlaku. Kehidupan masyarakat terus menerus mengalami perubahan sebagai akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, termasuk pendidikan. Pendidikan perlu mengantisipasi perubahan tersebut untuk menyiapkan sumber daya manusia yang mampu berkompetisi dalam masyarakat global.

Pendidikan merupakan proses pendewasaan dan pembentukan pribadi yang sangat dalam kehidupan manusia yang berlangsung sepanjang hayat. Tujuan nasional Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berkaitan dengan pendidikan tercantum dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945 alinea ke-4 berbunyi “Mencerdaskan kehidupan bangsa,” dan Tujuan nasional ini kemudian dijabarkan dalam pasal 31 ayat (1) yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan” dan ayat (5) yang berbunyi “Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung serta kesejahteraan umat manusia” (batang tubuh UUD 1945 hasil amandemen).

Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah memiliki peranan penting dalam membentuk siswa menjadi generasi masa depan bangsa yang mampu bersaing salah satunya dalam beradaptasi menghadapi

perkembangan teknologi. Salah satu aspek yang dapat terpengaruh oleh perkembangan teknologi adalah kreativitas belajar siswa. Guru sebagai salah satu yang berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran dituntut dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran sesuai dengan Permendiknas No 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.

4
Untuk menghadapi perkembangan zaman saat ini diperlukan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan berpikir yaitu yang mencakup kemampuan penalaran logis, kritis, kreatif, mampu mengkomunikasikan gagasan terutama dalam memecahkan masalah (Kemendikbud, 2013). Lembaga sekolah berkewajiban mempersiapkan siswa untuk dapat beradaptasi dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Salah satu cara yang sudah dilakukan pemerintah adalah dengan menerapkan kurikulum merdeka 2013 di setiap sekolah. Pada kurikulum merdeka 2013 pembelajaran dirancang dengan pendekatan saintifik dimana peserta didik dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan ilmiannya.

Selain penerapan kurikulum merdeka 2013, sekolah juga harus mempersiapkan peserta didik untuk mampu mengikuti perkembangan teknologi karena saat ini hampir semua aspek kehidupan manusia tidak terlepas dari penggunaan teknologi. Jika dahulu kita ingin belanja atau memesan tiket pesawat harus melakukan transaksi langsung, sekarang kita dapat melakukannya hanya melalui berbagai aplikasi belanja online. Pekerjaan tukang patri penambal panci akan menghilang karena bahan panci aluminium digantikan stainless. Teller bank dan travel servis juga secara perlahan tapi pasti menghilang. Banyak lagi pekerjaan yang siap menghilang dan akan digantikan oleh robot serta kecerdasan artifisial. Oleh karena itu, sekolah melalui guru harus mempersiapkan peserta didik untuk memiliki kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan yang terjadi di era Revolusi Industri 4.0 ini.

1 Saat ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah bukan hal asing lagi. Sebagai besar orang jika mendengar kata teknologi langsung berfikir pada benda-benda elektronik. Dalam memanfaatkan teknologi di dunia pendidikan, guru dituntut harus benar-benar menguasai teknologi dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Teknologi mengalami perkembangan pesat seiring dengan globalisasi sehingga interaksi dan penyampaian informasi berlangsung lebih cepat.

6 Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan tugas guru baik pada perencanaan, pelaksanaan, evaluasi maupun tindak lanjut dinilai banyak membantu mempermudah pekerjaan, sehingga guru dapat lebih termotivasi untuk terus meningkatkan kualitas kerjanya. Contohnya dalam melaksanakan perencanaan pembelajaran, dulu ditulis tangan atau diketik manual sekarang sudah eralih menggunakan komputer sehingga pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat selesai. Pelaksanaan pembelajaran pun bisa lebih menarik dengan memanfaatkan media TIK. Peserta didik tidak hanya mendengar ceramah guru, tapi mereka dapat melihat tayangan gambar dari power point atau video pembelajaran yang telah disiapkan guru sehingga diharapkan dapat meningkatkan gairah dan kreativitas belajar siswa.

Masalah yang terjadi pada saat ini adalah terutama dalam dunia pendidikan, Guru sebagai pendidik jarang sekali menggunakan teknologi di dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Kendala yang sering terjadi dikarenakan adalah minimnya ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai penggerak utama perubahan saat ini mengalami kemajuan yang luar biasa, terutama berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat ini memberikan dampak positif dan dampak negatif. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak positif dengan semakin terbuka dan tersebar nya informasi dari dan ke seluruh dunia menembus batas ruang dan waktu. Dampak negatifnya adalah terjadinya perubahan nilai, norma, aturan, dan moral kehidupan yang bertentangan dengan yang sudah berlaku. Kehidupan masyarakat terus

menerus mengalami perubahan sebagai akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, termasuk pendidika. Pendidikan perlu mengantisipasi perubahan tersebut untuk menyiapkan sumber daya manusia yang mampu berkompetisi dalam masyarakat global.

Tentunya dengan ketertinggalan penggunaan teknologi di era industri 4.0 ini dapat menghambat kesiapan sumber daya manusia dalam memanfaatkan TIK, menghambat kemampuan peserta didik dalam mengoptimalkan kemampuan kretavitasnya pada penggunaan teknologi, menghambat mengembangkan nilai karakter peserta didik serta menghambat dengan sarana dan prasarana yang memadai untuk melaksanakan proses pembelajaran berbasis digital atau memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 1 Alasa, guru menghadapi kendala yaitu banyak siswa yang malas dalam belajar dan nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu lebih banyak yang tidak tuntas, terbukti dari hasil belajar sebagian besar siswa yang masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran IPS Terpadu yaitu 65. Hal ini disebabkan oleh Model Pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah. Hal tersebut merupakan masalah yang harus segera diatasi karena dalam mata pelajaran IPS Terpadu yang banyak materi dan siswa juga dituntut mengetahui pengetahuan yang luas

Mengingat pentingnya pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi pada era ini berdasarkan uraian di atas, maka penelitian tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul :”**Analisis Penggunaan Teknologi Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP Negeri 1 Alasa Tahun Pelajaran 2023/2024.**

1.2. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penyusunan rancangan penelitian ini adalah Penggunaan Teknologi Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 1 Alasa Tahun Pelajaran 2023/2024

1.3. Rumusan Masalah

1.3.1 Bagaimana penggunaan teknologi terhadap kreativitas siswa

Dalam pembelajaran ?

1.3.2 Apakah penggunaan teknologi terhadap kreativitas siswa efektif dalam pembelajaran?

1.4. Tujuan Penelitian

1.4.1 Untuk mengetahui penggunaan teknologi terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu pada siswa VII di SMP Negeri 1 Alasa.

1.4.2 Untuk mendeskripsikan penggunaan teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran kepada siswa.

1.5. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis, yaitu :

1. Secara Teoritis, dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan informasi mengenai dampak-dampak penggunaan teknologi terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu pada kelas VII di SMP Negeri 1 Alasa Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Secara praktis

a. Bagi siswa, dapat dijadikan motivasi untuk menumbuhkan semangat belajar sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajarnya terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

- b. Bagi pendidik, dapat memberikan kontribusi untuk mengajak guru melatih diri di dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.
- c. Bagi penelitian, selanjutnya dapat dijadikan referensi dalam penelitian yang sama.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1. Pengertian Teknologi

Secara etimologis, kata teknologi (technology) berasal dari bahasa Yunani *techne* yang berarti seni, kerajinan dan logia yang berarti kata, studi atau tubuh ilmu pengetahuan. Teknologi adalah sebuah pengetahuan yang ditujukan untuk menciptakan alat, tindakan pengolahan dan ekstraksi benda. Istilah teknologi telah dikenal secara luas dan setiap orang memiliki cara mereka sendiri memahami pengertian teknologi. Teknologi digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan kita sehari-hari, secara singkat, kita bisa menggambarkan teknologi sebagai produk, proses atau organisasi. Selain itu teknologi untuk memperluas kemampuan kita, dan yang membuat orang-orang bagian paling penting dan setiap sistem teknologi.

Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia, (Brenky Jie, dkk. 2021). Teknologi mengantarkan perubahan structural mendasar yang dapat menjadi bagian integral untuk mencapai peningkatan produktivitas yang signifikan. Digunakan untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran, teknologi membentuk ruang kelas dengan perangkat digital, seperti computer dan perangkat genggam, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa serta mempercepat pembelajaran.

Menurut Rahmasari (2019) Teknologi informasi juga dapat didefinisikan sebagai perangkat atau proses yang memediasi atau menjembani komunikasi orang yang satu ke orang yang lainnya

sehingga segala bentuk komunikasi yang ada dapat tersampaikan dengan baik. Teknologi informasi telah membantu banyak dalam keseharian kehidupan siswa, seperti dapat berkomunikasi dengan keluarga menggunakan internet atau membantu dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Begitu cepatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengakibatkan dampak dan pengaruh terhadap budaya pada masyarakat, baik berupa dampak positif maupun negatif. “Salah satu aspek kehidupan yang paling terpengaruh dengan perkembangan ini adalah aspek budaya masyarakat yang sedikit mengalami pergeseran” (Aris Pratiwi, dkk. 2018)

11

Teknologi pendidikan dapat di artikan sebagai kajian atau praktek untuk pelajaran membantu dalam proses belajar mengajar di sekolah bisa berupa proses membuat suatu pengajaran yang membutuhkan sebuah proses yang menggunakan teknologi yang ada dan memadai untuk membuat suatu konsep pembelajaran. Dalam teknologi pendidikan yang perlu di gunakan adalah sistem yang diperlukan dalam membuat proses dalam mengembangkan kebutuhan atau kinerja manusia dalam setiap hari. Untuk mengatahkan teknologi pendidikan membutuhkan beberapa komponen seperti peralatan yang digunakan dalam mengelolah dan membuat analisis data dan memecahkan sebuah masalah yang ada.

Dari beberapa pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa teknologi suatu sarana atau perangkat yang dapat membantu dan memudahkan pekerjaan yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan manusia.

2.1.2. Penggunaan Teknologi

penggunaan teknologi komunikasi dapat menjadi dua yaitu :

a. Penggunaan Positif Teknologi

Salah satu aspek yang berhasil dapat di ubah dengan adanya globalisasi yaitu pada bidang pendidikan. “Dampak positif dimana adanya globalisasi teknologi sudah semakin maju dan berkembang, para pendidik semakin kreatif karena sudah memanfaatkan teknologi yaitu internet dan Komputer” (Yuliana 2021).

1. Bidang ekonomi, memberi kemudahan dan kenyamanan bagi kelangsungan transaksi gejala dimana proses belajar yang dilakukan siswa tidak berfungsi dengan baik, meskipun sebenarnya siswa tersebut tidak menunjukkan adanya subnormalitas mental, gangguan alat indra, atau gangguan psikologis lainnya.
2. Bidang pendidikan, memungkinkan seseorang dapat belajar tanpa terikat oleh jarak dan waktu seperti yang di kenal dengan sistem jarak jauh (*distan learning*), *open learning*, *computer assisted learnig*, serta bentuk- bentuk kegiatan pembelajaran lain baik formal maupun nonformal, seperti siaran pendidikan melalui radion, televisi dan media komunikasi lainnya.
3. Bidang politik, memelihara dan mempertahankan integritas aktivitas pertahanan dan keamanan sesuatu bangsa.

b. Penggunaan negatif teknologi

1. Terjadinya monopoli dalam pengelolaan, penyediaan, dan pemanfaatan informasi.
2. Tidak meratanya distribusi informasi.
3. Kurangnya isi pesan yang edukatif.
4. Terjadinya populasi informasi.
5. Terjadinya invasi terhadap privasi.
6. Timbulnya permasalahan yang berkaitan dengan hak cipta

2.1.3 Pengelompokan Teknologi

Berdasarkan pengertian yang sudah diberikan tentang teknologi informasi, mencakup teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Pengelompokan dari teknologi informasi menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:

a. Teknologi Masukan

Teknologi masukan (Input Technology) adalah perangkat dari luar komputer yang dapat terhubung dengan sistem komputer, sehingga dapat berfungsi dalam memberikan perintah. Perangkat masukan yang biasa ditemukan dalam sistem komputer berupa keyboard, mouse, touchpad dan lain sebagainya

b. Mesin Pemroses

Mesin pemroses (*Processing Machine*) atau biasa dikenal dengan CPU (*Central Processing Unit*), mikroprosesor, atau prosesor. Perangkat ini digunakan dalam sistem komputer sebagai mengatur pengolahan data dengan cara menjalankan program yang mengatur pengolahan tersebut.

c. Teknologi Penyimpanan

Terdapat dua kategori penyimpanan, yaitu penyimpanan internal dan eksternal, penyimpanan internal yang menyimpan data, program, dan informasi.

d. Teknologi Keluaran

Teknologi keluaran adalah perangkat komputer yang digunakan untuk menampilkan informasi dari hasil pengolahan sistem. Layar, monitor dan printer merupakan perangkat yang dapat berfungsi sebagai teknologi keluaran.

2.1.4 ² Jenis-Jenis Media Berbasis Teknologi

Adapun jenis-jenis media berbasis teknologi terbagi dalam beberapa multimedia, diantaranya:

a. ² Media pembelajaran berbasis Komputer

Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran dengan menggunakan *software computer* (CD Pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. komputer bergerak dalam dunia pendidikan atau dunia kerja tetapi juga memanfaatkan secara luas oleh dunia ² bisnis. Saat ini teknologi komputer tidak hanya digunakan sarana belajar multimedia yang memungkinkan peserta didik membuat dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. komputer dapat meningkatkan dan seharusnya di pertimbangkan sebagai sebuah peralatan wajib di kelas anak usia dini, menyediakan permainan dan simulasi yang membantu pemecahan masalah, dan mengizinkan peserta didik menggunakan program tutorial yang cukup menarik untuk pembangunan dan praktik keterampilan.

b. ² Media Pembelajaran Berbasis Web (*Elearning*)

Konsep pembelajaran berbasis web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa di akses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web atau yang dikenal juga dengan “web based learning” merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*). Dunia internet atau web kini sangat pesat tanpa mengenal usia, tanpa mengenal jabatan. Dengan adanya web ² tidak lagi menjadi asing bagi setiap individu, dengan web individu lebih mudah mendapatkan informasi.

c. *Mobile Phone*

Pembelajaran berbasis *mobile phone* juga dapat dilakukan dengan menggunakan media seluler, hal ini dapat dilakukan karena kemajuan teknologi telepon seluler yang pesat. Seseorang bisa mengakses materi pembelajaran, mengikuti pembelajaran melalui telepon seluler. Begitu canggihnya perkembangan teknologi ini sampai memunculkan istilah baru dalam pembelajaran berbasis TI yang disebut *M-Learning (mobile learning)*.

d. Media Pembelajaran Berbasis Televisi/Radio

Televisi merupakan penglihatan jarak jauh atau penyinaran gambar-gambar melalui gelombang radio. Televisi sebagai sarana penghubung yang dapat memancarkan rekaman dari stasiun pemancar televisi kepada para penonton atau pemirsanya di rumah, rekaman-rekaman tersebut dapat berupa pendidikan, hiburan, berita dan lain-lain. Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar dan gambar hidup bersama suara melalui kabel. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya yang dapat dilihat dan suara yang di dengar.

2.1.5 Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan

Teknologi informasi dalam bidang pendidikan diartikan “sebagai ilmu pengetahuan dalam bidang informasi yang berbasis komputer dan perkembangan sangat pesat” (Novi Yona Sidratul Munti, dkk. 2011:4). Pendidikan berbasis teknologi merupakan salah satu dampak globalisasi yang tak terelakkan, kemajuan teknologi dibarengi dengan kualitas pendidikan yang berasaskan pencasila menjadi kombinasi yang bisa diimplementasikan pada sistem pendidikan di Indonesia agar bisa menjadikan sumber daya manusia kita menjadi salah satu agen perubah. Teknologi dalam sebuah dunia pendidikan meningkatkan kualitas belajar, beberapa manfaat penerapan teknologi informasi dalam pendidikan (Jamun,2018), antara lain.

Penggunaan teknologi sudah bukan hal yang asing lagi di dalam era globalisasi. Termasuk di dunia pendidikan, sebagai tempat lahirnya teknologi, sudah sewajarnya bila pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Teknologi pendidikan adalah “suatu proses sistematis dalam membantu memecahkan masalah-masalah pembelajaran: (2012).³ Teknologi pendidikan merupakan suatu teori yang mempunyai sejumlah hipotesis yang dipandang sebagai suatu gerakan dalam pendidikan yang telah diikuti oleh guru. Maka teknologi pendidikan adalah “usaha yang sungguh-sungguh untuk memperbaiki metode mengajar dengan menggunakan prinsip-prinsip ilmiah yang membuktikan keberhasilan dalam bidang-bidang lain” (Rahmalia Syifa Miasari, 2022).

Teknologi pendidikan³ di era masa globalisasi ini banyak perkembangan yang perlu ditingkatkan khususnya di dunia pendidikan. Pengertian³ dari pendidikan yaitu suatu strategi atau rencana yang bisa merealisasikan proses dalam belajar atau pada saar suasana pembelajaran, harapannya peserta didik aktif untuk bisa mengembangkan potensi dirinya serta memiliki bakat dalam hal spiritual keagamaan, kepribadian, akhlak mulia, pengendalian diri, dan keteampilan yang bermanfaat untuk dirinya, keluarga, masyarakat, nusa dan negaranya. “Teknologi pendidikan yaitu suatu usaha untuk mengemangkan alat untuk mencapai atau menemukan solusi permasalahan”³ (Unik Hanifah Salsabila, dkk. 2019). Jadi teknologi pendidikan ialah proses atau perjalanan yang kompleks dan juga berintegrasi yang meliputi prosedur, manusia, ide, alat, dan struktur organisasi untuk mencerna masalah yang berkaitan dengan aspek belajar serta menyusun, melaksanakan, mengevaluasi, menilai dan mengolah pemecahan dalam permasalahan tersebut.

a. Media Massa Pendidikan

Media massa, khususnya media elektronik, telah berkembang menjadi sumber informasi dan sumber pendidikan. Efek dari ini adalah sekolah tidak lagi menjadi sumber pengetahuan eksklusif. Siswa dapat memperoleh materi pelajaran langsung dari internet, memungkinkan mereka untuk fokus belajar dari pada materi yang diberikan oleh guru. Dapat memenuhi perannya sebagai pembimbing siswa dengan mengelola dan memantau jalannya pembelajaran agar siswa tidak dapat tersesat terhadap informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

b. Metode Pembelajaran Terbaru

Kemajuan teknologi menghasilkan cara-cara baru yang menghilangkan kebutuhan akan pengajaran tatap muka dalam sistem pembelajaran. Kita ketahui jika pendidikan sebelumnya hanya diberikan secara tatap muka, tetapi dengan pertumbuhan teknologi, tidak perlu lagi mengumpulkan siswa dan guru selama proses pembelajaran, saat ini dapat menggunakan komputer dan internet. dapat berfungsi sebagai teknologi keluaran.

2.1.6 Fungsi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran

Fungsi teknologi dalam pembelajaran banyak memberikan manfaat bagi pendidik dan peserta didik. Contohnya seorang guru yang menggunakan media teknologi dalam menjelaskan sebuah materi, siswa akan lebih mudah memahami dan niat untuk belajar sangat besar. “Fungsi teknologi dalam media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga dalam kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien” (Fitri Mulyani, dkk. 2013:51).

Teknologi informasi dan komunikasi memiliki tiga fungsi utama yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

1. Teknologi berfungsi sebagai alat bantu bagi pengguna atau siswa untuk membantu pembelajaran, misalnya dalam mengolah data, mengolah angka, membuat unsur grafis, membuat database, membuat program administrasi untuk siswa, guru dan staf, data kepegawaian, keuangan dan sebagainya.
2. Teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan. Misalnya teknologi Komputer dipelajari oleh beberapa jurusan di perguruan tinggi seperti informatika, manajemen informasi, ilmu computer.
- 15 3. Teknologi berfungsi sebagai bahan dan alat bantu dalam pembelajaran. Dalam hal ini teknologi dimaknai sebagai bahan pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai sebuah kompetensi berbantuan computer. Dalam hal ini computer telah deprogram sedemikian rupa sehingga siswa dibimbing secara bertahap dengan menggunakan prinsip pembelajaran tuntas untuk menguasai kompetensi, dalam hal ini teknologi tidak ubahnya sebagai guru yang berfungsi sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator.

2.1.7 Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran

Kreativitas ialah kemampuan yang berdasarkan pada informasi atau data yang tersedia untuk mendapatkan banyak kemungkinan jawaban dari suatu masalah, yang menenankan pada kuantitas, efisiensi serta keragaman jawaban. Di dalam pembelajaran, kreativitas siswa memiliki peran yang sangat penting hal, ini diperlukan untuk menjadi pembelajaran menjadi variatif, membantu siswa agar tidak mudah bosan dalam proses belajar mengajar, sehingga membuat pembelajaran menjadi menarik dan siswa tertarik untuk belajar. Ketika siswa mampu menyesuaikan

metode pembelajaran dengan berbagai tingkat kemampuan dan gaya belajar siswa, maka siswa cenderung termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam belajar mengajar. Kreativitas adalah “keahlian untuk memandang maupun memikirkan beberapa hal yang luar biasa, tidak umum, menghubungkan informasi yang nampaknya tidak berhubungan serta mengakibatkan beberapa solusi baru maupun gagasan-gagasan baru yang memberikan kefasihan” (Ester Febryanditha Taharapai, dkk. 2016). Selain itu, kreativitas siswa juga berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, dimana setiap siswa merasa didukung dalam mengembangkan potensi mereka. Dengan cara lain, kreativitas siswa berkontribusi secara signifikan dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas, seperti peningkatan mutu pendidikan dan perkembangan potensi siswa secara holistik. Pentingnya bagi siswa juga terus mengasah dan mengembangkan kreativitas melalui berbagai cara, seperti berpartisipasi dalam pelatihan, kolaborasi dengan sesama siswa, atau mencari inspirasi dari berbagai sumber.

2.1.8 Prinsip – Prinsip Pembelajaran

Prinsip pembelajaran mencakup berbagai aspek dalam pekerjaannya (Syaifuddi & Idham, 2017). Komponen dirancang untuk mencapai standar akhir yang dimaksudkan, yang berarti keterampilan minimal yang dibutuhkan lulusan pada tingkat pendidikan tertentu. Ini dikendalikan di bawah standar yang berisi jumlah minimum bahan belajar.

Prinsip – Prinsip pembelajaran juga diatur dalam Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 antara lain:

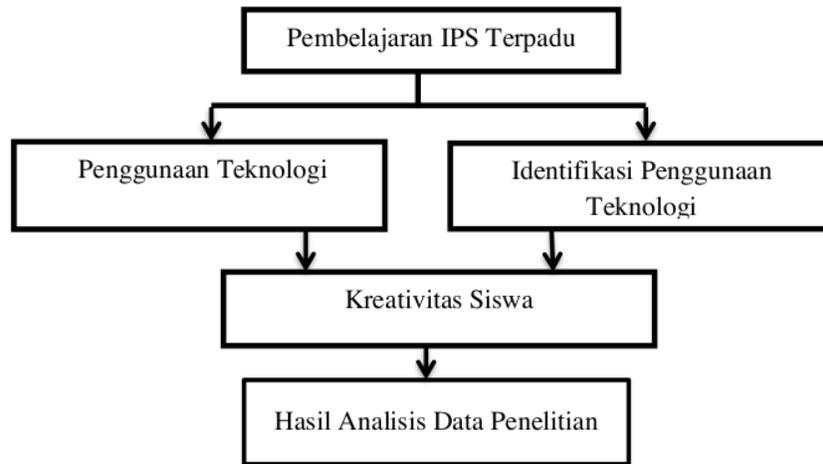
1. Pergeseran kebiasaan dari siswa dalam seluruh menjadi siswa yang menemukan sendiri.
2. Pergeseran dari belajar hanya dari instruktur menjadi belajar dari berbagai sumber.

3. Pergeseran dari pendekatan tekstual ke pendekatan berbasis proses untuk memperkuat menggunakan metode ilmiah.
4. Transisi dari pembelajaran berbasis konten ke pembelajaran berbasis kompetensi.
5. Transisi dari pembelajaran parsial ke pembelajaran terintegrasi.
6. Pergeseran dari pembelajaran yang berfokus pada respon tunggal menjadi pembelajaran yang berfokus pada jawaban multidimensi.

2.2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini semakin berkembang cepat sehingga mampu menciptakan alat-alat yang modern, mulai dari sistem komunikasi sampai dengan alat komunikasi seperti handphone yang biasa di gunakan oleh siswa untuk mendapatkan informasi. Oleh karena itu diperlukan pendekatan pendidikan dan mata pelajaran untuk membentuk siswa dalam penggunaan teknologi di era zaman sekarang salah satu perkembangan teknologi yang banyak digemari saat ini seperti handphone. Handphone merupakan salah satu alat yang digunakan untuk komunikasi yang berukuran kecil dan mudah dibawa kemana-mana sehingga dapat memudahkan dalam menggali informasi atau berita dari orang lain.

Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui dampak penggunaan teknologi terhadap kreativitas siswa, berikut dapat digambarkan kerangka berpikir dalam penelitian sebagai berikut.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir (Desain Peneliti)

2.3 Penelitian Terdahulu

1. Pengaruh Teknologi terhadap Proses Pembelajaran

-Kemudahan Akses Informasi dan Proses Pembelajaran yang Lebih Interaktif: Penelitian terdahulu mungkin juga menunjukkan bahwa teknologi mempermudah akses informasi dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Namun, perbedaannya bisa terletak pada jenis teknologi yang digunakan atau efektivitas platform tertentu.

- Platform Pembelajaran Digital: Bandingkan adopsi dan efektivitas platform seperti Google Classroom atau Moodle dalam penelitian ini dengan penggunaan platform serupa di penelitian terdahulu. Perhatikan apakah ada perbedaan dalam bagaimana platform ini meningkatkan efisiensi dan keterlibatan siswa.

2. Pengembangan Kreativitas Melalui Teknologi

-Proyek Berbasis Teknologi dan Penggunaan Multimedia: Penelitian sebelumnya mungkin juga mengidentifikasi proyek berbasis teknologi dan penggunaan multimedia sebagai cara

untuk meningkatkan kreativitas siswa. Perbandingan bisa melibatkan seberapa sering teknologi ini digunakan dan jenis proyek apa yang dianggap paling efektif.

-Pengembangan Kreativitas: Apakah penelitian sebelumnya menilai dampak teknologi pada kreativitas dengan cara yang berbeda, atau mungkin memfokuskan pada jenis kreativitas yang berbeda?

3. Kolaborasi dan Diskusi Melalui Teknologi

-Diskusi Kelas dan Kolaborasi Online: Perhatikan apakah penelitian terdahulu juga mengamati pentingnya kolaborasi online dan diskusi dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis, dan bagaimana hasilnya dibandingkan dengan penelitian ini.

-Pembelajaran Berbasis Proyek: Bandingkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang difasilitasi oleh teknologi di penelitian ini dengan penelitian terdahulu, termasuk dampak pada kreativitas dan inovasi.

4. Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Teknologi

- Akses ke Perangkat dan Aplikasi: Analisis tantangan serupa yang ditemukan dalam penelitian sebelumnya, seperti masalah akses perangkat dan dukungan teknis, dan solusi yang diusulkan.

- Pelatihan dan Dukungan Guru: Apakah penelitian terdahulu juga menyoroti pentingnya pelatihan guru dan dukungan dalam pemanfaatan teknologi, dan bagaimana itu berpengaruh pada efektivitas pembelajaran?

5. Kreativitas dan Inovasi dalam Pembelajaran IPS Terpadu

- Pemberian Tantangan Nyata dan Pemanfaatan Teknologi untuk Inovasi: Bandingkan bagaimana tantangan nyata dan pemanfaatan teknologi untuk inovasi diidentifikasi dalam penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif kualitatif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Menurut Kaelan (dalam Zuchri Abdussamad 2021) penelitian kualitatif adalah penelitian yang lebih difokuskan untuk mendeskripsikan keadaan sifat atau hakikat nilai suatu objek atau gejala tertentu.

Menurut Zuchri Abdussamad (2021:79) Metode Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel adalah “suatu atribut atau sifat atau nilai orang atau objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya” (Ilham Agustin, dkk, 2019: 43). Yang menjadi variabel dalam penelitian ini yaitu Penggunaan Teknologi, Sebagai Variabel bebas (X) dan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sebagai variabel terikat (Y).

3.3 Lokasi dan Jadwal Penelitian

2.3.4 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Alasa yang terletak di Desa Ombolata Alasa, Kecamatan Alasa Kabupaten Nias Utara.

2.3.5 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian ini yang telah direncanakan oleh peneliti pada bulan April sampai Mei, tepatnya pada semester genap tahun 2023/2024.

3.4 Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini terdiri atas data primer dan sekunder. Adapun sumber data tersebut adalah :

3.4.1. Sumber primer

Sumber data primer, yaitu data yang langsung dari lapangan atau tempat penelitian. data dalam penelitian yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Alasa.

3.4.2. Sumber sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan dari sumber bacaan yang telah ada. Data ini digunakan untuk mendukung data primer yang telah diperoleh. Maka data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari buku, jurnal dan sebagainya yang mendukung permasalahan penelitian ini.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat diperlukan atau yang digunakan untuk mengumpulkan informasi data penelitian. Dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri yang mengumpulkan informasi dengan cara datang ke lapangan dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah observasi, wawancara,

dan dokumentasi. Oleh karena itu, peneliti di bantu dengan instrumen observasi, wawancara, alat kamera dan alat tulis.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Syafrida Hafni Sahir (2021:45), pengumpulan data merupakan alat untuk memperoleh data penelitian, maka teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

3.6.1 Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan proses sistematis yang merekam pada perilaku aktual orang, benda, dan peristiwa yang terjadi. Pengamatan dilakukan dengan langsung mengamati objek penelitian. Pengamatan dalam penelitian ini adalah observasi terhadap siswa kelas VII. Pengamatan dilakukan saat pembelajaran berlangsung.

1. Pengamatan narasumber merupakan pengumpulan data dengan cara menghimpu data melalui pengamatan langsung dengan kegiatan sehari-hari dari narasumber.
2. Pengamatan tidak terstruktur merupakan pengamatan dengan cara pengamatan tanpa menggunakan pedoman penelitian, penelitian hanya mengembangkan berdasarkan peristiwa yang terjadi di lapangan

3.6.2 Wawancara

Wawancara adalah serangkaian data berupa tanya jawab antara peneliti dengan narasumber berupa informasi tentang masalah penelitian yang sedang diteliti. Wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara dengan guru mata pelajaran IPS Terpadu, 10 orang siswa yang diidentifikasi dampak penggunaan teknologi dari 30 siswa. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan teknologi kreativitas belajar dalam pembelajaran IPS Terpadu kelas VII di SMP Negeri 1 Alasa. Saat wawancara peneliti bebas menanyakan apa saja pertanyaan kepada narasumber yang

berhubungan dengan penelitian. kegiatan wawancara dilakukan dengan terstruktur dan tidak terstruktur.

1. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara dengan pertanyaan yang tidak ditetapkan pada awal penelitian, oleh sebab itu wawancara ini juga tidak mempunyai standar yang formal.
2. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang sudah terstruktur dengan sejumlah pertanyaan yang sudah diasipkan sebelum melakukan sesi wawancara, setiap narasumber diberi pertanyaan yang sama.

3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh hasil tentang kesulitan belajar pada proses pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 1 Alasa. Dokumentasi tersedia dari buku-buku dokumen dan catatan.

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Zuchri Abdussamad (2021:159) Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan teori Miles dan Huberman (dalam Zuchri Abdussamad, 2021:160-161) mengemukakan bahwa “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh”. Aktivitas dalam analisis data, menggunakan teknik yang dikemukakan oleh Miles dan Hurbeman (dalam Zuchri Abdussamad, 2021:160-161) yang terdiri dari tiga rangkaian kegiatan yaitu:

3.7.1 Reduksi data

Reduksi data adalah langkah untuk merangkum, memilih hal yang pokok, memfokuskan pada hal yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya. Data yang dihasilkan dari observasi dan wawancara merupakan data yang masih kompleks. Reduksi data dalam penelitian ini digunakan untuk merangkum dan menentukan alasan yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu.

3.7.2 Penyajian data

Melalui penyajian data, data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga semakin mudah dipahami. Penyajian data ditampilkan dengan sekelompok informasi yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan dapat mengambil tindakan yang mengarah pada tercapainya tujuan penelitian. Setelah data direduksi data disajikan ke dalam bentuk narasi dengan maksud menginterpretasikan data secara sistematis kemudian dianalisis dan ditarik kesimpulan.

3.7.3 Penarikan kesimpulan/verifikasi

Kesimpulan data dalam penelitian kualitatif adalah temuan data berupa deskripsi atau gambaran objek yang sebelumnya masih kurang jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas. selanjutnya menarik kesimpulan mengenai alasan mengapa siswa mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambar Umum Tempat Peneletian

1. PROFIL SEKOLAH

- | | |
|---|----------------------|
| a. Nama Sekolah | : SMP Negeri 1 Alasa |
| b. NPSN | : 10258448 |
| c. Status Sekolah | : Negeri |
| d. Alamat Sekolah | : Desa Ombolata |
| | : Kecamatan Alasa |
| | : Kabupaten Nias |
| | : Provinsi Sumatera |
| | Utara |
| e. Tanggal SK Pendirian | : 2681/IO5.I/CI/1982 |
| f. SK pendirian sekolah | : 1982-01-10 |
| g. SK Izin Operasional
POP/Disdik/2014 | : 421.3/1823- |
| h. Tanggal SK Izin O. | : 2014-05-09 |
| i. No. Rekomendasi | : - |
| j. Nama Rekening | : - |
| k. Nomor Rekening | : - |
| j. NPWP | : 96598704312600 |

2. VISI DAN MISI SEKOLAH

a. Visi SEKOLAH

“Mewujudkan komunitas yang memiliki profil belajar Pancasila”.

b. Misi

1. mengoptimalkan kegiatan keagamaan dan mengintegrasikan IMTAK dalam proses pembelajaran
2. Mengintegrasikan penanaman karakter profil pelajar pancasila dan proses pembelajaran
3. Meningkatkan profesionalisme GTK dengan mengikuti pelatihan, seminar dan studi formal
4. Menyelenggarakan kegiatan pengembangan diri untuk meningkatkan keterampilan dan kemandirian peserta didik
5. Melaksanakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan dan menantang
6. Menjalinkan kerja sama yang harmonis antara warga sekolah dan mitra terkait
7. Menyalurkan bakat dan minat peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler
8. Menjaga lingkungan sekolah agar tetap rapi, bersih, kondusif dan ramah anak.

3. Data Peserta Didik

No	Nama	Status Kepegawaian	Jenis PTK
1	Oktervirman Hulu, S.Pd	PNS	Kepala Sekolah
2	Agnes Septiani Hulu	Tenaga Honor Sekolah	Tenaga Perpustakaan
3	Antonius Telaumbanua, S.Pd	PPPK	Guru Mapel
4	Oktervirman Hulu, S.Pd	PNS	Kepala Sekolah
4	Arifin Hulu, S.Pd	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel
5	Armansarif Hulu, S.Pd	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel
6	Arwin Hulu, S.Pd	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel Wali Kelas
7	Baptisan Zebua, S.Pd	PNS	Guru Mapel
8	Bastian Hulu, S.Pd	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel
9	Berkat Lahagu, SE	Guru Honor Sekolah	Tenaga Administrasi Sekolah
10	Bobiyati Waruwu S.pd.k	Honor Daerah TK.II Kab/Kota	Guru Mapel Wali Kelas
11	Boni Putra yang Zalukhu, SE	Tenaga Honor Sekolah	Tenaga Administrasi Sekolah
12	Damai Kristina Harefa, S.Pd	Tenaga Honor Sekolah	Tenaga Perpustakaan
13	Damai Soji Waruwu, M.Ked, S.Pd	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel Wali Kelas
14	Delina Hulu, S.Pd	Honor Daerah TK.II Kab/Kota	Guru Mapel
15	Delisman Hulu, S.Pd	PNS	Guru Mapel
16	Deswina Zebua, S.Pd	Honor Daerah TK.II Kab/Kota	Guru Mapel Wali Kelas
17	Eliada Zebua, A.Md, S.Pd	Honor Daerah TK.II Kab/Kota	Guru Mapel Wali Kelas
18	Eman Jaya Zega, S.S.	Guru Honor Sekolah	Tenaga Administrasi Sekolah
19	Ernis Kristin Tafonao, S.Pd	PNS	Guru Mapel Wali Kelas
20	Eva Fitriani Zalukhu, S.Pd	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel
21	Ferimina Laia, S.Pd, M.Pd	PNS	Guru Mapel
22	Fitriani Hulu, S.Pd	Honor Daerah TK.II Kab/Kota	Guru Mapel Wali Kelas
23	Hartati Zalukhu	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel

24	Herlina Lubis, S.Pd	Honor Daerah TK.II Kab/Kota	Guru Mapel
25	Ibena Hulu, S.Th.I, S.Ag	PNS	Guru Mapel
26	Arifin Hulu, S.Pd	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel
27	Armansarif Hulu, S.Pd	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel
28	Arwin Hulu, S.Pd	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel Wali Kelas
29	Babtisan Zebua, S.Pd	PNS	Guru Mapel
30	Idaria Hulu, S.Pd	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel Wali Kelas
31	Kariawati Halawa, S.Ag	Honor Daerah TK.II Kab/Kota	Guru Mapel Wali Kelas
32	Karniwati Hulu, S.Pd	Honor Daerah TK.II Kab/Kota	Guru Mapel
33	Katarina Hulu	Tenaga Honor Sekolah	Tenaga Administrasi Sekolah
34	Krisnov Herty Bernard Hulu, S.Pd	PNS	Guru Mapel Wali Kelas
35	Lesniteti Hulu	Tenaga Honor Sekolah	Tenaga Administrasi Sekolah
36	Lispintar Hulu, S.Pd	PPPK	Guru BK
37	Meni Listeti Hulu	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel
38	Niberia Zebua, S.Pd	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel
39	Noviana Valentina Hulu, S.Pd	Honor Daerah TK.II Kab/Kota	Guru Mapel
40	Oфонаio Hulu, S.Pd	PNS	Guru Mapel
41	Rahmat Syukur Hulu, M.Ked, S.Pd	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel
42	Rista Hulu, S.Pd	Honor Daerah TK.II Kab/Kota	Guru Mapel
43	Rohamani Zalukhu, S.Pd	PPPK	Guru Mapel
44	Rohani Hulu, S.Pd	PPPK	Guru Mapel
45	Rusti Dam ⁷ Berlian Dawolo, S.Pd	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel Wali Kelas
46	Septi Berkati Dawolo, S.Pd	PPPK	Guru Mapel

4.1.2 Pelaksanaan Penggunaan teknologi terhadap kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Alasa.

Dalam pembelajaran IPS dengan memanfaatkan teknologi ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan kolaboratif mereka dalam pembelajaran IPS terpadu. Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah **perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri maupun dengan yang lain.**

Dalam satu minggu siswa diberikan satu kali pertemuan mata pembelajaran **IPS Terpadu dengan waktu 2 jam pelajaran atau sekitar 45 menit.** Alokasi tersebut sangat terbatas, namun dalam pembelajaran **IPS Terpadu berusaha melaksanakan pembelajaran tentang penggunaan teknologi terhadap kreativitas siswa dengan baik.** Guru memberikan **pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik agar lebih mudah dipahami tentang teknologi terhadap kreativitas.** Sebelumnya guru membuka pembelajaran siswa terlebih dahulu berdoa kemudian memeriksa kehadiran guru serta memberikan motivasi kemudian mengajukan pertanyaan pembuka, setelah itu dilakukan Tanya jawab terhadap peserta didik dan dilanjutkan dengan diskusi.

4.1.3 Hasil Wawancara Siswa dan Guru

1. Hasil Wawancara Siswa

- a. Hasil wawancara dengan siswa Tri Putri margaretha Hulu mengatakan bahwa:
 1. Belajar dengan teman-teman dalam kelompok belajar bisa membantu.
 2. Melalui teknologi dapat memudahkan siswa untuk mencari tugas yang di berikan oleh guru.
 3. Melalui diskusi bersama dapat memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah dalam belajar.

4. Untuk mendapatkan nilai yang baik dalam waktu belajar yang konsisten setiap hari. Hal ini membantu membentuk kebiasaan belajar yang baik.
5. Siswa terhadap rasa ingin tahu pikiran Terbuka jangan takut untuk gagal atau membuat kesalahan. kesalahan adalah bagian dari proses belajar dan sering kali menjadi sumber inspirasi.
6. meningkatkan kreativitas dan meningkatkan pengalaman belajar mereka. salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas melalui teknologi adalah dengan menggunakan alat digital seperti tablet dan laptop.
7. Peran siswa dapat menggunakan internet untuk mencari berbagai informasi, bahan ajar, dan referensi yang mendukung pembelajaran mereka.
8. Sikap siswa ini dapat lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka melalui penggunaan teknologi, membuka peluang baru untuk inovasi dan pembelajaran yang lebih mendalam.
9. Siswa yang aktif berbagai ide, mendengarkan perspektif orang lain, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kreatif.
10. Siswa ketika belajar dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, siswa dapat mengalami proses belajar yang lebih efektif.

b. Hasil wawancara dengan siswa Oktavianus Hulu mengatakan bahwa:

1. cara siswa mengalami kesulitan terus berlatih dan mengulang materi yang sulit. Dengan berlatih secara rutin, pemahaman akan semakin baik.
2. Teknologi dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan tugas mereka dengan memberikan mereka akses ke berbagai sumber daya dan memungkinkan mereka menggunakan alat-alat digital menjadi lebih efisien dan kreatif.
3. Melalui diskusi bersama dapat memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah dalam belajar.
4. Mendapatkan nilai yang baik dalam pembelajaran. Dengan menghadiri kelas, mencari bantuan jika diperlukan, mencari sumber daya tambahan, membuat jadwal, belajar menggunakan teknik belajar.

5. Tindakan ini siswa dapat memupuk rasa ingin tahu dan mengembangkan kreativitas mereka secara efektif.
 6. meningkatkan kreativitas dengan menggunakan alat digital seperti tablet dan laptop.
 7. Penguasaan siswa teknologi dengan menggunakan perangkat mobile dan aplikasi, siswa dapat mengakses berbagai sumber daya informasi.
 8. Sikap siswa untuk memahami berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru dan inovatif, serta menemukan solusi yang unik untuk masalah.
 9. Peserta didik aktif adalah dengan berpartisipasi dalam diskusi kelas dan berbagai ide mereka.
 10. Siswa ketika belajar dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, siswa dapat mengalami proses belajar yang lebih efektif.
- c. Hasil wawancara dengan siswa Selvi Dwi J. Hulu mengatakan bahwa:
1. Mengajak siswa untuk aktif proses pembelajaran.
 2. Melalui teknologi dapat memudahkan siswa untuk mencari tugas yang di berikan oleh guru.
 3. Siswa yang memiliki pemahaman yang baik tentang materi pelajaran lebih mungkin untuk dapat membantu temannya.
 4. Cara mendapatkan nilai yang baik menyimak dan berpartisipasi di kelas aktif mendergarkan penjelasan guru, bertanya jika ada yang tidak dimengerti, dan berpartisipasi dalam diskusi kelas.
 5. Siswa terhadap rasa ingin tahu belajara dan berdiskusi jangan ragu untuk mengajukan maupun teman. diskusi mendalam bisa memnuka wawasan baru merangsang pemikiran kreatif.
 6. Teknologi juga dapat untuk membuat game dan simulasi, yang dapat membantu siswa memahami konsep IPS dengan lebih baik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
 7. Manfaat teknologi secara optimal, siswa dapat mengembang keterampilan dan kreativitas mereka secara lebih baik, yang pada giliranny dapat meningkatkan hasil belajar dan persiapan mereka untuk menghadapi tantangan masa depa.
 8. Sikap-sikap ini, siswa akan lebih mampu mengmbangkan kemampuan berpikir kreatif mereka dalam penggunaan teknologi.

9. Peserta didik yang aktif sering memberikan dan menerima umpan balik konstruktif, yang penting mengembangkan kreativitas.
 10. Memanfaatkan teknologi menggunakan teknologi secara rutin membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk masa depan mereka, termasuk penggunaan perangkat lunak, pemrograman, dan literasi digital.
- d. Hasil wawancara dengan siswa Gideo Goodman Hulu mengatakan bahwa:
1. cara siswa mengalami kesulitan terus berlatih dan mengulang materi yang sulit
 2. Melalui teknologi dapat memudahkan siswa untuk mencari tugas yang di berikan oleh guru.
 3. Memberikan solusi melalui diskusi dengan teman rangkuman pembelajaran dapat, memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah dalam belajar.
 4. Siswa mendapatkan nilai baik selalu hadir di kelas dan tidak pernah bolos, buat jadwal yang belajar dengan teratur.
 5. Siswa terhadap siswa rasa ingin tahu siswa untuk memberikan pendapat dan, belajar serta banyak diskusi dengan teman.
 6. Teknologi juga dapat untuk membuat game dan simulasi, yang dapat membantu siswa memahami konsep IPS dengan lebih baik.
 7. Manfaat teknologi secara optimal, siswa dapat mengembang keterampilan dan kreativitas mereka secara lebih baik.
 8. Sikap-sikap ini, siswa akan lebih mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka dalam penggunaan teknologi.
 9. Peserta didik yang aktif sering memberikan dan menerima umpan balik konstruktif, yang penting mengembangkan kreativitas.
 10. Memanfaatkan teknologi menggunakan teknologi secara rutin membantu siswa mengembangkan keterampilan.
- e. Hasil wawancara dengan siswa Najwa Anggrami Harefa mengatakan bahwa:
1. Belajar dengan teman- teman dalam kelompok belajar bisa membantu.

2. Melalui teknologi dapat memudahkan siswa untuk mencari tugas yang di berikan oleh guru.
3. Melalui diskusi bersama dapat memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah dalam belajar.
4. Untuk mendapatkan nilai yang baik dalam waktu belajar yang konsisten setiap hari. Hal ini membantu membentuk kebiasaan belajar yang baik.
5. Siswa terhadap siswa rasa ingin tahu siswa untuk memberikan pendapat dan, belajar serta banyak diskusi dengan teman.
6. Teknologi juga dapat untuk membuat game dan simulasi, yang dapat membantu siswa memahami konsep IPS dengan lebih baik.
7. Manfaat teknologi secara optimal, siswa dapat mengembang keterampilan dan kreativitas mereka secara lebih baik.
8. Sikap-sikap ini, siswa akan lebih mampu mengmbangkan kemampuan berpikir kreatif mereka dalam penggunaan teknologi.
9. Peserta didik yang aktif sering memberikan dan menerima umpan balik konstruktif, yang penting pengembangan kreativitas.
10. Memanfaatkan teknologi menggunakan teknologi secara rutin membantu siswa mengembangkan keterampilan.

f. Hasil wawancara dengan siswa Fance Helni Damai Yanti Hulu mengatakan bahwa:

1. belajar dengan sungguh-sungguh dan bertanya kepada guru atau teman ketika ada pertanyaan.
2. Melalui teknologi dapat memudahkan siswa untuk mencari tugas yang di berikan oleh guru.
3. Melalui diskusi bersama dapat memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah dalam belajar.
4. Cara siswa mendapatkan nilai yang baik belajar tekun sebelum ujian dan mengerjakan tugas dengan maksimal.
5. Siswa terhadap rasa ingin tahu belajara dan berdiskusi jangan ragu untuk mengajukan maupun teman. diskusi mendalam bisa memnuka wawasan baru merangsang pemikiran kreatif.
6. meningkatkan kreativitas dengan menggunakan alat digital seperti talet dan laptop.
7. Pera siswa teknologi dengan menggunakan perangkat mobile dan aplikasi, siswa dapat mengakses berbagai sumber daya informasi.

8. Sikap siswa untuk memahami berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru dan inovatif, serta menemukan solusi yang unik untuk masalah.
 9. Peserta didik aktif adalah dengan berpartisipasi dalam diskusi kelas dan berbagai ide mereka.
 10. Siswa ketika belajar dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, siswa dapat mengalami proses belajar yang lebih efektif.
- g. Hasil wawancara dengan siswa Hanny P. Zalukhu mengatakan bahwa:
1. cara siswa mengalami kesulitan terus berlatih dan mengulang materi yang sulit, pemahaman akan semakin baik.
 2. Teknologi dapat memudahkan siswa dalam perangkat pembelajaran di gital aplikasih dan platform Pendidikan online membantu siswa belajar dengan lebih interaktif dan menarik.
 3. Melalui diskusi bersama dapat memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah dalam belajar.
 4. Mendapatkan nilai yang baik dalam pembelajaran. Dengan menghadiri kelas, mencari bantuan jika diperlukan, mencari sumber daya tambahan, membuat jadwal, belajar menggunakan teknik belajar.
 5. Tindakan ini siswa dapat memupuk rasa ingin tahu dan mengembangkan kreativitas mereka secara efektif.
 6. meningkatkan kreativitas dengan menggunakan alat digital seperti tablet dan laptop.
 7. Peran siswa teknologi dengan menggunakan perangkat mobile dan aplikasi, siswa dapat mengakses berbagai sumber daya informasi.
 8. Sikap siswa untuk memahami berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru dan inovatif, serta menemukan solusi yang unik untuk masalah.

9. Peserta didik aktif adalah dengan berpartisipasi dalam diskusi kelas dan berbagai ide mereka.
 10. Siswa ketika belajar dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, siswa dapat mengalami proses belajar yang lebih efektif.
- h. Hasil wawancara dengan siswa Delianus Zalukhu mengatakan bahwa:
1. Cara siswa mengalami kesulitan membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan.
 2. Teknologi memudahkan akses informasi internet menyediakan akses tak terbatas ke informasi dan sumber belajar yang beragam.
 3. Memberikan solusi siswa mungkin lebih memahami cara berpikir teman sekelas mereka dan dapat menjelaskan konsep dengan cara yang lebih mudah dipahami.
 4. Siswa mendapatkan nilai yang baik, berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas dan ajukan pertanyaan jika ada yang tidak dimengerti. Ini menunjukkan ketertarikan dan membantu memperdalam pemahaman.
 5. Tindakan rasa ingin tahu. Siswa yang ingin tahu biasanya akan mencari informasi dari berbagai sumber seperti buku, internet, video, dan diskusi dengan orang lain.
 6. Penggunaan teknologi siswa dapat bergabung dengan forum atau grup diskusi online yang membahas topik IPS. Ini memungkinkan mereka bertukar ide dan belajar dari siswa lain.
 7. Memanfaatkan teknologi, siswa dapat aktif mencari informasi tambahan menggunakan internet, e-book, video pembelajaran, dan sumber digital lainnya.
 8. Sikap siswa untuk memahami berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru dan inovatif, serta menemukan solusi yang unik untuk masalah.

9. Peserta didik aktif adalah dengan berpartisipasi dalam diskusi kelas dan berbagai ide mereka.
 10. Keutungan siswa teknologi memberikan alat-alat yang memungkinkan siswa mengekspresikan kreativitas mereka, seperti perangkat lunak desai grafis, aplikasi pembuatan video, dan alat coding.
- i. Hasil wawancara dengan siswa Steven Carios Teholi Hulu mengatakan bahwa:
1. Belajar dengan teman-teman dalam kelompok belajar bisa membantu.
 2. Melalui diskusi bersama dapat memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah dalam belajar.
 3. Cara siswa mendapatkan nilai yang baik belajar tekun sebelum ujian dan mengerjakan tugas dengan maksimal.
 4. Siswa terhadap rasa ingin tahu belajara dan berdiskusi jangan ragu untuk mengajukan maupun teman.
 5. Rasa ingin tahu mengikuti kegiatan seperti seni, musik, drama, atau proyek ilmiah dapat membantu siswa menyalurkan rasa ingin tahu mereka dalam cara yang kreatif.
 6. Penggunaan teknologi perangkat lunak seperti PowerPonit, Prezi, atau Canva dapat digunakan untuk membuat presentasi yang menarik dan kreatif.
 7. Memanfaatkan teknologi siswa dapat membuat konten kreatif seperti blog, vlog, podcast, atau proyek multimedia yang terkait dengan materi pelajaran.
 8. Sikap siswa ini dapat lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka melalui penggunaan teknologi.
 9. Peserta didik aktif adalah dengan berpartisipasi dalam diskusi kelas dan berbagai ide mereka.
 10. Teknologi memungkinkan kolaborasi lebih mudah antara siswa, baik secara lokal maupun global, melalui platform seperti Google Classroom, Zoom, atau Microsoft Teams.

j. Hasil wawancara dengan siswa Intan J. Waruwu mengatakan bahwa:

1. Belajar dengan teman-teman dalam kelompok belajar bisa membantu.
2. Melalui teknologi dapat memudahkan siswa untuk mencari tugas yang di berikan oleh guru.
3. Melalui diskusi bersama dapat memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah dalam belajar.
4. Untuk mendapatkan nilai yang baik dalam waktu belajar yang konsisten setiap hari. Hal ini membantu membentuk kebiasaan belajar yang baik.
5. Tindakan siswa dapat mencoba berbagai cara untuk melakukan sesuatu. Misalnya, dalam pelajaran sains, mereka bisa melakukan eksperimen sederhana di rumah untuk melihat hasil yang berbeda.
6. Penggunaan teknologi siswa dapat menggunakan platform media sosial untuk berbagai pengetahuan, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam proyek-proyek IPS.
7. Peran siswa dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan mereka dalam belajar, membuat proses belajar lebih dinamis, interaktif, dan efektif.
8. Peserta didik aktif adalah dengan berpartisipasi dalam diskusi kelas dan berbagai ide mereka.
9. Peserta didik aktif adalah dengan berpartisipasi dalam diskusi kelas dan berbagai ide mereka.
10. Memanfaatkan teknologi menggunakan teknologi secara rutin membantu siswa mengembangkan keterampilan.

2. Hasil Wawancara Guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS bahwa upaya seseorang guru dalam meningkatkan kemampuan kreativitas siswa mengatakan bahwa:

- Integrasi Teknologi dalam pembelajaran. Menggunakan alat dan aplikasih yang relevan dalam proses belajar, seperti

perangkat, seperti perangkat lunak desain, video editing, atau platform kolaboratif.

- Proyek Berbasis Teknologi. Mendorong siswa untuk mengerjakan proyek yang memerlukan pemikiran kreatif, seperti membuat blog, video, atau presentasi interaktif.
 - Pelatihan dan Workshop. Mengadakan sesi pelatihan tentang cara menggunakan teknologi secara efektif, termasuk keterampilan digitl dan online.
 - Fasilitasi kolaborasi. Menggunakan alat kolaboratif yang memungkinkan siswa bekerja sama dalam proyek, sehingga meningkatkan kreativitas melalui diskusi dan pertukaran ide.
 - Menghubungkan dengan Kehidupan Nyata. Mengaitkan penggunaan teknologi dengan masalah atau tantangan yang relevan dalam kehidupan sehari-hari untuk memberikan konteks.

Dengan pendekatan ini, guru dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas mereka melalui penggunaan teknologi secara efektif.

Selanjutnya Ibu Yuniman Hulu, S.Pd (Guru Mata Pelajaran IPS) mengatakan bahwa:

Cara guru menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dengan bantuan teknologi melalui beberapa cara yaitu:

- Penggunaan platform pembelajaran. Memanfaatkan LMS (Learning Managemet System) seperti Google Classroom atau Moodle untuk mengorganisir materi, tugas, dan komunikasih dengan siswa.
- Interaktivitas. Menggunakan alat seperti kahoot atau Quizizz untuk membuat kuis interaktif yang meningkatkan keterlibatan siswa.

- Media Pembelajaran. Menggunakan video pembelajaran, infografis, atau presentasi multimedia untuk menjelaskan konsep secara menarik.
- Pembelajaran Berbasis Proyek. Menggunakan teknologi untuk mengerjakan proyek kreatif, seperti membuat video atau blog, yang memungkinkan siswa menerapkan pengetahuan secara praktis.
- Kelas Virtual. Mengadakan kelas online melalui Zoom atau Google Meet untuk menjangkau siswa yang tidak bisa hadir secara fisik.

Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan.

Selanjutnya Ibu Yuniman Hulu, S.Pd (Guru Mata Pelajaran IPS) mengatakan bahwa:

Faktor apa saja yang dapat membuat siswa aktif teknologi telah menjadi integral dari kehidupan sehari-hari siswa. Dari mengakses informasi hingga berkomunikasi dengan teman dan keluarga, teknologi telah merevolusi cara siswa belajar dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Namun, meskipun teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, salah satu faktor utama yang dapat kemampuan siswa untuk menjadi aktif dalam menggunakan teknologi adalah kurangnya akses ke perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan. Dalam beberapa kasus, siswa mungkin tidak memiliki akses ke komputer, tablet, atau perangkat lain yang diperlukan untuk sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi.

Selanjutnya Ibu Yuniman Hulu, S.Pd (Guru Mata Pelajaran IPS) mengatakan bahwa:

Tindakan guru untuk menarik rasa ingin tahu dan melibatkan siswa dalam pembelajaran kreativitas, guru bisa melakukan beberapa Tindakan pertama, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan inspiratif. Misalnya, dengan menggunakan media dan alat peraga yang menarik. Kemudian, guru bisa memberikan tantangan atau masalah nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Hal ini bisa memicu rasa ingin tahu dan memotivasi mereka untuk mencari solusi kreatif.

Penggunaan teknologi dan metode pembelajaran berbasis proyek juga bisa sangat efektif. Misalnya, guru bisa mengajak siswa untuk membuat proyek yang memerlukan kreativitas dalam pemecahan masalah. Guru harus memberikan pujian dan penghargaan atas usaha dan hasil kerja kreatif siswa. Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan mendorong siswa untuk terus berpikir kreatif.

Selanjutnya Ibu Yuniman Hulu, S.Pd (Guru Mata Pelajaran IPS) mengatakan bahwa:

Contoh dan upaya guru terhadap peningkatan teknologi dalam pembelajaran oleh guru dapat dilakukan melalui berbagai contoh dan upaya berikut:

➤ Penggunaan Platform Pembelajaran Digital:

- Contoh: Menggunakan Google Classroom, Moodle, atau platform lain untuk menyampaikan materi, tugas, dan diskusi.
- Upaya: Guru perlu menguasai penggunaan platform tersebut, mengintegrasikan fitur-fitur interaktif seperti kuis online, forum diskusi, dan penilaian otomatis.

➤ Pembelajaran Berbasis proyek (Project- Based Learning):

- Contoh: Siswa membuat proyek berbasis teknologi, seperti video presentasi, blog, atau aplikasi sederhana.

- Upaya: Guru dapat memberikan panduan, sumber daya, dan alat yang diperlukan untuk proyek tersebut, serta memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka.
- Integrasi Multimedia dalam Pembelajaran:
 - Contoh: Menggunakan video, animasi, simulasi, dan presentasi interaktif untuk menjelaskan konsep-konsep sulit.
 - Upaya: Guru dapat mencari atau membuat konten multimedia yang relevan dan menarik, serta memastikan bahwa teknologi yang digunakan mendukung pembelajaran siswa.
- Pembelajaran Kolaboratif online:
 - Contoh: Siswa bekerja sama dalam proyek melalui alat kolaborasi seperti Google Docs, padlet, atau Microsoft Teams.
 - Upaya: Guru mengarahkan dan memfasilitasi kolaborasi, memberikan feedback, dan menilai kontribusi masing-masing

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Peneliti ini dilaksanakan di SMP N. 1 Alasa dengan menggunakan teknis pengumpulan data Observasi, wawancara dan dokumentasi dengan metode kualitatif deskriptif. Permasalahan pokok Peneliti ini berdasarkan uraian latar belakang masalah adalah bagaimana penggunaan teknologi terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran. Penelitian mengamati secara langsung proses pembelajaran Terpadu melalui observasi

Sebaliknya, wawancara dibuang dalam rumusan masalah. Wawancara pertama diberikan kepada Magister IPS mengenai proses teknologi terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran. di SMP Negeri 1 Alasa sebagai subjek penelitian.

Berdasarkan observasi di kelas VII SMP Negeri 1 Alasa dalam pembelajaran IPS Terpadu lebih penggunaan teknologi terhadap kreativitas siswa. Penggunaan teknologi dilakukan dengan memberikan pemahaman tentang penggunaan kreativitas siswa seperti belajar mengemukakan pendapat secara bebas, mematuhi peraturan yang dibuat oleh sekolah, saling membantu sesama teman, sopan, dan lain sebagainya.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap siswa dan guru di SMP Negeri 1 Alasa, beberapa tema utama yang dapat menjadi fokus pembahasan dalam penelitian mengenai penggunaan teknologi untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu adalah :

1. Pengaruh Teknologi terhadap Proses Pembelajaran
 - a. Kemudahan Akses Informasi, Siswa mengungkapkan bahwa teknologi memudahkan mereka dalam mencari informasi dan bahan ajar yang diberikan oleh guru. Ini menunjukkan bahwa teknologi membantu siswa mengakses sumber daya pendidikan yang lebih luas dan relevan.
 - b. Proses Pembelajaran yang Lebih Interaktif, Teknologi memungkinkan penggunaan alat-alat interaktif seperti game edukasi, simulasi, dan aplikasi pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.
 - c. Penggunaan Platform Pembelajaran Digital, Guru menggunakan platform seperti Google Classroom dan Moodle untuk mengorganisir materi pembelajaran, mengelola tugas, dan berkomunikasi dengan siswa. Ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat meningkatkan efisiensi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Pengembangan Kreativitas Melalui Teknologi

- a. Proyek Berbasis Teknologi, Guru mendorong siswa untuk terlibat dalam proyek-proyek yang memerlukan pemikiran kreatif, seperti membuat video, blog, atau presentasi interaktif. Ini menunjukkan bahwa teknologi membuka peluang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam bentuk yang lebih modern dan relevan.
 - b. Penggunaan Multimedia, Guru mengintegrasikan video, animasi, dan presentasi multimedia dalam pembelajaran untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit. Ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kreatif dalam mengembangkan konten serupa.
3. Kolaborasi dan Diskusi Melalui Teknologi
 - a. Diskusi Kelas dan Kolaborasi Online, Siswa dan guru sama-sama mengakui pentingnya diskusi dan kolaborasi dalam pembelajaran. Teknologi memfasilitasi diskusi kelompok dan kolaborasi proyek secara online, yang membantu siswa untuk saling bertukar ide dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.
 - b. Pembelajaran Berbasis Proyek, Teknologi memungkinkan siswa bekerja sama dalam proyek-proyek yang menantang mereka untuk berpikir kreatif dan mencari solusi inovatif.
4. Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Teknologi
 - a. Akses ke Perangkat dan Aplikasi, Salah satu tantangan utama yang dihadapi siswa adalah kurangnya akses ke perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai. Hal ini dapat menjadi hambatan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal.
 - b. Pelatihan dan Dukungan Guru, Guru memainkan peran penting dalam memastikan bahwa teknologi digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Pelatihan dan workshop yang diberikan kepada guru tentang penggunaan

teknologi dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran.

5. Dampak Teknologi pada Keterlibatan Siswa
 - a. Aktivitas Siswa yang Lebih Dinamis, Teknologi memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran melalui kegiatan yang lebih dinamis, seperti membuat konten kreatif (blog, vlog, podcast) dan berpartisipasi dalam diskusi kelas.
 - b. Pengembangan Keterampilan Digital, Penggunaan teknologi secara rutin membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk masa depan mereka, termasuk literasi digital, pemrograman, dan desain grafis.
6. Kreativitas dan Inovasi dalam Pembelajaran IPS Terpadu
 - a. Pemberian Tantangan Nyata, Guru dapat menggunakan masalah atau tantangan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa sebagai cara untuk memicu rasa ingin tahu dan kreativitas mereka.
 - b. Pemanfaatan Teknologi untuk Inovasi, Guru dan siswa memanfaatkan teknologi untuk menciptakan solusi yang unik dan inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran.

4.3 Temuan Penelitian dan Teori

Dalam penelitian ini merupakan suatu penelitian dengan metode kualitatif sebagai penelitian telah berusaha untuk melakukan pembuktian terhadap berbagai teori-teori yang dikemukakan oleh beberapa ahli tentang penggunaan teknologi yang digunakan dalam penelitian ini, berdasarkan temuan yang di peroleh penelitian setelah melakukan disimpulkan bahwa penggunaan teknologi dapat membantu siswa dalam pembelajaran.

4.4 Perbandingan Dengan Penelitian Terdahulu

Untuk menganalisis perbandingan antara hasil penelitian tentang penggunaan teknologi untuk meningkatkan kreativitas siswa di SMP Negeri 1 Alasa dan penelitian terdahulu, berikut adalah beberapa aspek yang dapat diperhatikan:

1. Pengaruh Teknologi terhadap Proses Pembelajaran

- Kemudahan Akses Informasi dan Proses Pembelajaran yang Lebih Interaktif: Penelitian terdahulu mungkin juga menunjukkan bahwa teknologi mempermudah akses informasi dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Namun, perbedaannya bisa terletak pada jenis teknologi yang digunakan atau efektivitas platform tertentu.
- Platform Pembelajaran Digital: Bandingkan adopsi dan efektivitas platform seperti Google Classroom atau Moodle dalam penelitian ini dengan penggunaan platform serupa di penelitian terdahulu. Perhatikan apakah ada perbedaan dalam bagaimana platform ini meningkatkan efisiensi dan keterlibatan siswa.

2. Pengembangan Kreativitas Melalui Teknologi

- Proyek Berbasis Teknologi dan Penggunaan Multimedia: Penelitian sebelumnya mungkin juga mengidentifikasi proyek berbasis teknologi dan penggunaan multimedia sebagai cara untuk meningkatkan kreativitas siswa. Perbandingan bisa melibatkan seberapa sering teknologi ini digunakan dan jenis proyek apa yang dianggap paling efektif.
- Pengembangan Kreativitas: Apakah penelitian sebelumnya menilai dampak teknologi pada kreativitas dengan cara yang berbeda, atau mungkin memfokuskan pada jenis kreativitas yang berbeda?

3. Kolaborasi dan Diskusi Melalui Teknologi

- Diskusi Kelas dan Kolaborasi Online: Perhatikan apakah penelitian terdahulu juga mengamati pentingnya kolaborasi online dan diskusi dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis, dan bagaimana hasilnya dibandingkan dengan penelitian ini.
- Pembelajaran Berbasis Proyek: Bandingkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang difasilitasi oleh teknologi di penelitian ini dengan penelitian terdahulu, termasuk dampak pada kreativitas dan inovasi.

4. Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Teknologi

- Akses ke Perangkat dan Aplikasi: Analisis tantangan serupa yang ditemukan dalam penelitian sebelumnya, seperti masalah akses perangkat dan dukungan teknis, dan solusi yang diusulkan.
- Pelatihan dan Dukungan Guru: Apakah penelitian terdahulu juga menyoroti pentingnya pelatihan guru dan dukungan dalam pemanfaatan teknologi, dan bagaimana itu berpengaruh pada efektivitas pembelajaran?

5. Dampak Teknologi pada Keterlibatan Siswa

- Aktivitas Siswa yang Lebih Dinamis dan Pengembangan Keterampilan Digital: Bandingkan dampak teknologi pada keterlibatan siswa dan pengembangan keterampilan digital antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya. Perhatikan jenis aktivitas yang dianggap paling berdampak.

6. Kreativitas dan Inovasi dalam Pembelajaran IPS Terpadu

- Pemberian Tantangan Nyata dan Pemanfaatan Teknologi untuk Inovasi: Bandingkan bagaimana tantangan nyata dan

pemanfaatan teknologi untuk inovasi diidentifikasi dalam penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu.

Dengan membandingkan hasil penelitian ini dengan penelitian terdahulu, kita dapat melihat kemajuan dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan, perbedaan dalam pendekatan, serta tantangan dan solusi yang berbeda dalam konteks kreativitas siswa.

4.5 Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan dalam penelitian terkait penggunaan teknologi terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 1 Alasa mungkin meliputi :

1. Keterbatasan Akses Teknologi

Tidak semua siswa mungkin memiliki akses yang memadai ke perangkat keras seperti komputer, tablet, atau akses internet yang stabil, yang dapat mempengaruhi penerapan teknologi dalam pembelajaran.

2. Variasi Penguasaan Teknologi

Tidak semua siswa dan guru memiliki tingkat penguasaan teknologi yang sama, sehingga penerapan teknologi bisa terbatas atau kurang optimal.

3. Waktu dan Durasi Penelitian

Waktu yang terbatas untuk melakukan penelitian mungkin tidak cukup untuk melihat dampak jangka panjang penggunaan teknologi terhadap kreativitas siswa.

4. Metode Penilaian Kreativitas

Mengukur kreativitas bisa menjadi tantangan karena kreativitas adalah aspek yang subjektif dan tidak selalu mudah untuk diukur secara kuantitatif.

5. Konteks Sosial dan Budaya

Faktor sosial dan budaya di sekolah atau di lingkungan sekitar dapat mempengaruhi hasil penelitian, misalnya jika teknologi belum diterima secara luas atau jika ada pandangan tertentu tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan.

6. Dukungan dan Keterlibatan Guru

Keterlibatan dan dukungan dari guru sangat penting dalam penerapan teknologi. Jika guru kurang mendukung atau tidak menguasai teknologi, ini bisa menjadi hambatan dalam penelitian.

7. Respon Siswa

Siswa mungkin menunjukkan variasi dalam penerimaan dan adaptasi terhadap teknologi, yang dapat mempengaruhi hasil penelitian mengenai kreativitas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang Analisis Penggunaan Teknologi Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP Negeri 1 Alasa Tahun Pelajaran 2023/2024, dapat ditarik kesimpulan yaitu sebagai berikut :

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 1 Alasa memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas siswa. Teknologi seperti penggunaan media digital, perangkat lunak edukatif, dan internet memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara lebih luas dan mendalam, serta memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Penggunaan teknologi telah meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam mencari informasi, berkolaborasi dengan teman sekelas, dan mempresentasikan ide-ide mereka secara kreatif. Meskipun ada manfaat yang signifikan, penelitian ini juga menemukan keterbatasan dalam akses teknologi di kalangan siswa, serta perbedaan tingkat penguasaan teknologi di antara siswa dan guru, yang dapat menghambat efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Siswa menunjukkan variasi dalam respon dan hasil kreativitas yang dihasilkan. Beberapa siswa mampu memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan karya yang sangat kreatif, sementara yang lain masih menghadapi tantangan dalam penggunaan teknologi secara efektif.

5.2 Saran

1. Sekolah sebaiknya mempertimbangkan untuk meningkatkan akses teknologi bagi seluruh siswa, termasuk penyediaan perangkat keras dan akses internet yang memadai. Hal ini dapat dilakukan melalui kerja sama dengan pemerintah atau pihak swasta.

2. Guru perlu diberikan pelatihan yang lebih intensif mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran, serta dukungan berkelanjutan untuk mengembangkan metode pengajaran yang memanfaatkan teknologi secara efektif.
3. Penerapan teknologi dalam pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan pendekatan yang fleksibel, menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, serta mempertimbangkan variasi dalam tingkat penguasaan teknologi.
4. Sekolah perlu mengembangkan metode penilaian yang lebih komprehensif untuk mengukur kreativitas siswa, termasuk penilaian kualitatif dan kuantitatif yang mencakup aspek-aspek seperti inovasi, orisinalitas, dan kemampuan problem-solving.
5. Diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas dan durasi yang lebih panjang untuk lebih memahami penggunaan teknologi terhadap kreativitas siswa serta mengidentifikasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris Pratiwi, dkk. (2019) Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Lingkungan Sosial Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi* Vol.5 (1) 2
- Brenky Jie, dkk. (2023) Pemanfaatan dan Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Pada Bidang Sosial. *Journal of Information system and Technology*, Vol.4 (2) 393
- Ester Febryanditha Tahapary, dkk. (2023) Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kreativitas Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Satya Widya*, Vol,39 (1) 54
- Fitri Mulyani, Nur Haliza (2021) Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol.3 (1) 4
- Ilham Agustian, dkk. (2019) Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan di PT. Jasaraya Putra Cabang Bengkulu. *Jurnal Profesional FIS UNIVED* Vol.6 No (1) 43

- Novi Yona Sidratul Munti, dkk, (2020) Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol.4 (2) 1800
- Rahmalia Syifa Miasari, dkk. (2022) Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol.2 (1) 55
- Sudarsri Lestari. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol.2 (2) 96
- Syafrida Hafni Sahir. (2021). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta. KBM Indonesia.
- Unik Hanifah Salsabilah, dkk (2021) Peran Teknologi Pendidikan Dalam Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol.2 (1) 131
- Yuliana Setyawati, dkk (2021) Imbas Negatif Globalisasi Terhadap Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan* Vol.5 (2) 311
- Zuchri Abdussamad. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makasar. CV Syakir Media Press.

ANALISIS PENGGUNAAN TEKNOLOGI TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII SMP NEGERI 1 ALASA TAHUN PELAJARAN 2023/2024

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.unigal.ac.id Internet	284 words — 3%
2	repository.ar-raniry.ac.id Internet	234 words — 2%
3	media.neliti.com Internet	221 words — 2%
4	repository.uki.ac.id Internet	179 words — 2%
5	j-innovative.org Internet	163 words — 2%
6	ojs.unigal.ac.id Internet	149 words — 1%
7	repository.uinjambi.ac.id Internet	110 words — 1%
8	repository.radenintan.ac.id Internet	101 words — 1%

9	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet	99 words — 1%
10	ejournal.stitpn.ac.id Internet	92 words — 1%
11	ejournal.unp.ac.id Internet	77 words — 1%
12	ryanrizkyf.wordpress.com Internet	70 words — 1%
13	digilib.unimed.ac.id Internet	63 words — 1%
14	id.scribd.com Internet	61 words — 1%
15	wayantarne.blogspot.com Internet	59 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE SOURCES < 1%

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES OFF