
TANTANGAN ERA DIGITAL DAN KEPEMIMPINAN MASA DEPAN SERTA IMPLEMENTASINYA DI SMPN 1 CIWARINGIN

Syukron Kurniawan Indra, Wahidin, Komariah, Sri Rahayu Ningsih, Riri Sakuri Febriyanto

Universitas Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon, Indonesia

Emails: syukronosky@gmail.com, wahidin040579@gmail.com, kkomariah334@gmail.com,
ncisri rahayu@gmail.com, ririsakuri.febriyanto@gmail.com

Abstrak:

Dunia digital menawarkan peluang dan manfaat yang sangat besar tidak hanya bagi masyarakat dan bisnis. Pada saat yang sama, juga menantang semua aspek kehidupan untuk meningkatkan kualitas hidup dan efisiensi. Penggunaan berbagai teknologi telah membuat hidup semakin mudah, namun gaya hidup digital akan semakin bergantung pada penggunaan ponsel dan komputer. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data di sini adalah menggunakan metode data sekunder, yaitu melalui studi literatur yang diperoleh dari jurnal-jurnal ataupun artikel yang mendukung. Era digital harus kita tanggap dengan serius, pegang dan kendalikan dengan benar peran teknologi, dan biarkan era digital bermanfaat bagi kehidupan. Pendidikan harus menjadi media utama untuk pemahaman, penguasaan dan perawatan teknologi yang tepat.

Kata Kunci: Era Digital; Kepemimpinan; peran Orang Tua dan Guru.

Abstract:

The digital world offers enormous opportunities and benefits not only for society and business. At the same time, it also challenges all aspects of life to improve quality of life and efficiency. The use of various technologies has made life easier, but digital lifestyles will increasingly depend on the use of mobile phones and computers. The method used in collecting data here is using secondary data methods, namely through literature studies obtained from supporting journals or articles. We must take the digital era seriously, properly hold and control the role of technology, and let the digital era benefit life. Education must be the primary medium for understanding, mastering and maintaining appropriate technology.

Keywords: Digital Age, Leadership, Role of Parents and Teachers.

Article History

Diterima : 02 Desember 2022

PENDAHULUAN

Dunia digital tidak hanya menawarkan peluang dan manfaat besar bagi publik dan kepentingan bisnis (Wibowo, 2018). Namun juga memberikan tantangan terhadap segala bidang kehidupan untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam kehidupan. Penggunaan bermacam teknologi memang sangat memudahkan kehidupan, namun gaya hidup digital pun akan makin bergantung pada penggunaan ponsel dan computer (Suri, 2019). Apapun itu, kita patut bersyukur semua teknologi ini makin memudahkan, namun tentunya setiap penggunaan mengharuskannya untuk mampu mengontrol serta mengendalikannya terutama penggunaan pada bidang pendidikan yang hampir selalu disandingkan dengan kebudayaan (Iskandar et al., 2019).

Baru-baru ini, OECD, 2016 melaporkan 15% dari prestasi belajar yang rendah ternyata lebih banyak berasal dari variasi kondisi sosial-ekonomi, demografi dan latar belakang pendidikan siswa. Saat yang sama tantangan prestasi belajar di abad ke-21 memberikan peluang yang unik yang tidak pernah ada sebelumnya, yaitu keunggulan teknologi komunikasi dan informasi. Fenomena ini menjelaskan perkembangan perubahan paradigma kepemimpinan, khususnya dalam konteks kepemimpinan pendidikan, serta kondisi aktual dimana dunia digital begitu menguasai dan peluang untuk memanfaatkannya (Simatupang et al., 2022).

Tantangan kepala sekolah di era digital yaitu dituntut harus bisa menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif agar mampu mengubah masalah menjadi solusi dan peluang dalam menjalankan tugas dan fungsinya dalam memajukan dunia Pendidikan di era digital (Usman, 2019); (Musfiroh, 2021). Adapun tujuan dibuatnya artikel ini adalah untuk memaparkan berbagai tantangan yang di hadapi di era digital, bagaimana dampak positif dan negative beserta implementasinya.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nurananda et al., 2022) Kepemimpinan yang ideal adalah kepemimpinan yang mengikuti tuntutan revolusi industri 4.0. pemimpin yang mengikuti perkembangan teknologi pemimpin harus memiliki keterampilan dalam mempengaruhi, mendorong, membimbing, mengarahkan, dan menggerakkan orang lain yang ada hubungannya dengan pelaksanaan dan pengembangan pendidikan dan pengajaran di era digital. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang tantangan-tantangan kepemimpinan masa depan di era digital beserta dampak positif dan negative beserta implementasinya era digital di dunia pendidikan.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data di sini adalah menggunakan metode data sekunder, yaitu melalui studi literatur yang diperoleh dari jurnal-jurnal ataupun artikel yang mendukung. Menurut (Afifuddin & Saebani, 2012), Kajian literatur merupakan alat yang penting sebagai content review, karena literatur sangat berguna dan sangat membantu dalam memberi konteks dan arti dalam penulisan yang sedang dilakukan serta melalui kajian literatur ini juga peneliti dapat menyatakan secara eksplisit dan pembaca mengetahui, mengapa hal yang ingin diteliti merupakan masalah yang memang harus diteliti, baik dari segi subjek yang akan diteliti dan lingkungan mana pun dari sisi hubungan penelitian dengan tersebut dengan penelitian lain yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Dampak Positif dan Negatif Era Digital

Dalam perkembangan teknologi digital ini tentu banyak dampak yang dirasakan dalam era digital ini, baik dampak positif maupun dampak negatifnya.

Dampak positif era digital antara lain (Boiliu, 2020):

1. Informasi yang dibutuhkan dapat lebih cepat dan lebih mudah dalam mengaksesnya.
2. Tumbuhnya inovasi dalam berbagai bidang yang berorientasi pada teknologi digital yang memudahkan proses dalam pekerjaan kita.
3. Munculnya media massa berbasis digital, khususnya media elektronik sebagai sumber pengetahuan dan informasi masyarakat.
4. Meningkatnya kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.
5. Munculnya berbagai sumber belajar seperti perpustakaan online, media pembelajaran online, diskusi online yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
6. Munculnya e-bisnis seperti toko online yang menyediakan berbagai barang kebutuhan dan memudahkan mendapatkannya.

Adapun dampak negatif era digital yang harus diantisipasi dan dicari solusinya untuk menghindari kerugian atau bahaya, antara lain (Agustin, 2020):

1. Ancaman pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) karena akses data yang mudah dan menyebabkan orang plagiatis akan melakukan kecurangan, sehingga diperlukan kecermatan dan kebijakan dalam menggunakan data.
2. Ancaman terjadinya pikiran pintas dimana anak-anak seperti terlatih untuk berpikir pendek dan kurang konsentrasi.
3. Ancaman penyalahgunaan pengetahuan untuk melakukan tindak pidana seperti menerobos sistem perbankan, dan lain-lain (menurunnya moralitas).
4. Tidak mengefektifkan teknologi informasi sebagai media atau sarana belajar, misalnya seperti selain men-download e-book, tetapi juga mencetaknya, tidak hanya mengunjungi

perpustakaan digital, tetapi juga masih mengunjungi gedung perpustakaan, dan lain-lain.

B. Tantangan Era Digital

Dalam bidang teknologi informasi sendiri, tantangan nyata pada era digital semakin kompleks karena berbagai bidang kehidupan membawa pengaruh-pengaruh yang bisa membuat perubahan di setiap sisi. Teknologi informasi merupakan bidang pengelolaan teknologi dan mencakup berbagai bidang (tetapi tidak terbatas) seperti proses, perangkat lunak komputer, sistem informasi, perangkat keras komputer, bahasa program, dan data konstruksi (Kaunang et al., 2021). Setiap data, informasi atau pengetahuan yang dirasakan dalam format visual apapun, melalui setiap mekanisme distribusi multimedia, dianggap bagian dari teknologi informasi. Teknologi informasi memfasilitasi bisnis dalam empat set layanan inti untuk membantu menjalankan strategi bisnis: proses bisnis otomatisasi, memberikan informasi, menghubungkan dengan pelanggan, dan alat-alat produktivitas (Kartiwi, 2016). Tantangan dalam bidang teknologi informasi sangat banyak seperti memecahkan suatu masalah, membuka kreativitas, meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam melakukan pekerjaan (Mispiyanti, 2021).

Era digital harus disikapi dengan serius, menguasai, dan mengendalikan peran teknologi dengan baik agar era digital membawa manfaat bagi kehidupan. Pendidikan harus menjadi media utama untuk memahami, menguasai, dan memperlakukan teknologi dengan baik dan benar. Anak-anak dan remaja harus difahamkan dengan era digital ini baik manfaat maupun madlratnya (Nurjaya, 2022). Orang tua harus pula difahamkan agar dapat mengontrol sikap anak-anaknya terhadap teknologi dan memperlakukannya atau menggunakannya dengan baik dan benar. Pengenalan tentang pemanfaatan berbagai aplikasi yang dapat membantu pekerjaan manusia perlu dikaji agar diketahui manfaat dan kegunaannya serta dapat memanfaatkannya secara efektif dan efisien terhindar dari dampaknegatif dan berlebihan.

C. Arti dan Kriteria Pemimpin

Istilah kepemimpinan berasal dari kata pimpin' yang artinya bimbing atau tuntun. Kemudian berkembang menjadi kata "memimpin" yang artinya memimpin atau menuntun, serta kata "pemimpin" yang artinya orang yang berfungsi memimpin, atau orang yang membimbing atau menuntun.

Adapun istilah "pemimpin" berasal dari kata asing leader dan "kepemimpinan dari kata leadership. Menurut (Pamudji, 1982), kepemimpinan berbeda dengan manajemen, perbedaan tersebut antara lain:

1. Kepemimpinan itu nuansanya mengarah kepada kemampuan individu, yaitu kemampuan dari seseorang pemimpin, sedangkan manajemen mengarah kepada sistem dan mekanisme kerja.
2. Kepemimpinan merupakan kualitas hubungan atau interaksi antara si pemimpin dan pengikut dalam situasi tertentu, sedangkan manajemen merupakan fungsi status atau

wewenang; jadi kepemimpinan menekankan kepada pengaruh terhadap pengikut sedangkan manajemen menekankan pada wewenang yang ada.

3. Kepemimpinan menggantungkan diri pada sumber-sumber yang ada dalam dirinya (kemampuan dan kesanggupan) untuk mencapai tujuan, sedangkan manajemen mempunyai kesempatan untuk mengerahkan dana dan daya yang ada di dalam organisasi untuk mencapai tujuan secara efisien dan efektif.
4. Kepemimpinan lebih bersifat hubungan personal yang berpusat pada diri si pemimpin, pengikut dan situasi, sedangkan manajemen bersifat interpersonal dengan masukan (input) logika, rasio, dana, analitis, dan kuantitatif.

Beberapa ahli berpendapat tentang Pemimpin, beberapa diantaranya :

1. Menurut Drs. H. Malayu S.P. Hasibuan, Pemimpin adalah seseorang dengan wewenang kepemimpinannya mengarahkan bawahannya untuk mengerjakan sebagian dari pekerjaannya dalam mencapai tujuan.
2. Menurut Robert Tanenbaum, Pemimpin adalah mereka yang menggunakan wewenang formal untuk mengorganisasikan, mengarahkan, mengontrol para bawahan yang bertanggung jawab, supaya semua bagian pekerjaan dikoordinasi demi mencapai tujuan perusahaan.
3. Menurut Prof. Maccoby, Pemimpin pertama-tama harus seorang yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan segala yang terbaik dalam diri para bawahannya. Pemimpin yang baik untuk masa kini adalah orang yang religius, dalam artian menerima kepercayaan etnis dan moral dari berbagai agama secara kumulatif, kendatipun ia sendiri mungkin menolak ketentuan gaib dan ide ketuhanan yangberlainan.
4. Menurut Lao Tzu, Pemimpin yang baik adalah seorang yang membantu mengembangkan orang lain, sehingga akhirnya mereka tidak lagi memerlukan pemimpinnya itu.
5. Menurut Davis and Filley, Pemimpin adalah seseorang yang menduduki suatu posisi manajemen atau seseorang yang melakukan suatu pekerjaan memimpin.
6. Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara, Pemimpin harus bersikap sebagai pengasuh yang mendorong, menuntun, dan membimbing asuhannya. Dengan kata lain, beberapa asas utama dari kepemimpinan Pancasila adalah :
 - a. Ing Ngarsa Sung Tuladha : Pemimpin harus mampu dengan sifat dan perbuatannya menjadikan dirinya pola anutan dan ikutan bagi orang-orang yang dipimpinnya.
 - b. Ing Madya Mangun Karsa : Pemimpin harus mampu membangkitkan semangat berswakarsa dan berkreasi pada orang-orang yang dibimbingnya.
 - c. Tut Wuri Handayani : Pemimpin harus mampu mendorong orang-orang yang diasuhnya berani berjalan di depan dan sanggup bertanggung jawab.

Kepemimpinan adalah kemampuan seseorang mempengaruhi dan memotivasi orang lain untuk melakukan sesuatu sesuai tujuan bersama. Kepemimpinan meliputi proses

mempengaruhi dalam menentukan tujuan organisasi, memotivasi perilaku pengikut untuk mencapai tujuan, mempengaruhi untuk memperbaiki kelompok dan budayanya.

1. Kriteria Seorang Pemimpin

Pimpinan yang dapat dikatakan sebagai pemimpin setidaknya memenuhi beberapa kriteria, yaitu:

a. Pengaruh

Seorang pemimpin adalah seorang yang memiliki orang-orang yang mendukungnya yang turut membesarkan nama sang pimpinan. Pengaruh ini menjadikan sang pemimpin diikuti dan membuat orang lain tunduk pada apa yang dikatakan sang pemimpin. John C. Maxwell, penulis buku-buku kepemimpinan pernah berkata: *Leadership is Influence* (Kepemimpinan adalah soal pengaruh).

b. Kekuasaan/power

Seorang pemimpin umumnya diikuti oleh orang lain karena dia memiliki kekuasaan/power yang membuat orang lain menghargai keberadaannya. Tanpa kekuasaan atau kekuatan yang dimiliki sang pemimpin, tentunya tidak ada orang yang mau menjadi pendukungnya. Kekuasaan/kekuatan yang dimiliki sang pemimpin ini menjadikan orang lain akan tergantung pada apa yang dimiliki sang pemimpin, tanpa itu mereka tidak dapat berbuat apa-apa. Hubungan ini menjadikan hubungan yang bersifat simbiosis mutualisme, dimana kedua belah pihak sama-sama saling diuntungkan.

c. Wewenang :

Wewenang di sini dapat diartikan sebagai hak yang diberikan kepada pemimpin untuk menetapkan sebuah keputusan dalam melaksanakan suatu hal/kebijakan. Wewenang di sini juga dapat dialihkan kepada bawahan oleh pimpinan apabila sang pemimpin percaya bahwa bawahan tersebut mampu melaksanakan tugas dan tanggung jawab dengan baik, sehingga bawahan diberi kepercayaan untuk melaksanakan tanpa perlu campur tangan dari sang pemimpin.

d. Pengikut :

Seorang pemimpin yang memiliki pengaruh, kekuasaan/power, dan wewenang tidak dapat dikatakan sebagai pemimpin apabila dia tidak memiliki pengikut yang berada di belakangnya yang memberi dukungan dan mengikuti apa yang dikatakan sang pemimpin. Tanpa adanya pengikut maka pemimpin tidak akan ada. Pemimpin dan pengikut adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dan tidak dapat berdiri sendiri.

2. Empat Kriteria Pemimpin Sejati yaitu:

a. Visioner: Punyai tujuan pasti dan jelas serta tahu kemana akan membawa para pengikutnya. Tujuan Hidup Anda adalah Poros Hidup Anda. Andy Stanley dalam bukunya *Visioneering*, melihat pemimpin yang punya visi dan arah yang jelas, kemungkinan berhasil/sukses lebih besar dari pada mereka yang hanya menjalankan

sebuah kepemimpinan.

- b. Sukses Bersama: Membawa sebanyak mungkin pengikutnya untuk sukses bersamanya. Pemimpin sejati bukanlah mencari sukses atau keuntungan hanya bagi dirinya sendiri, namun ia tidak kuatir dan takut serta malah terbuka untuk mendorong orang-orang yang dipimpin bersama-sama dirinya meraih kesuksesan bersama.
- c. Mau Terus Menerus Belajar dan Diajar (Teachable and Learn continuous): Banyak hal yang harus dipelajari oleh seorang pemimpin jika ia mau terus survive sebagai pemimpin dan dihargai oleh para pengikutnya. Punya hati yang mau diajar baik oleh pemimpin lain ataupun bawahan dan belajar dari pengalaman-diri dan orang-orang lain adalah penting bagi seorang Pemimpin. Memperlengkapi diri dengan buku-buku bermutu dan bacaan/bahan yang positif juga bergaul akrab dengan para Pemimpin akan mendorong Skill kepemimpinan akan meningkat.
- d. Mempersiapkan Calon-calun Pemimpin Masa depan: Pemimpin Sejati bukanlah orang yang hanya menikmati dan melaksanakan kepemimpinannya seorang diri bagi generasi atau saat dia memimpin saja. Namun, lebih dari itu, dia adalah seorang yang visioner yang mempersiapkan pemimpin berikutnya untuk regenerasi di masa depan. Pemimpin yang mempersiapkan pemimpin berikutnya barulah dapat disebut seorang Pemimpin Sejati. Di bidang apapun dalam berbagai aspek kehidupan ini, seorang Pemimpin sejati pasti dikatakan Sukses jika ia mampu menelorkan para pemimpin muda lainnya. Didalam era globalisasi yang mendunia saat ini, perubahan terus bergerak cepat baik itu dalam produk baru, pasar baru, cara berfikir dan kompetensi baru, serta teknologi yang semakin canggih. Perubahan tersebutlah dapat menjadi peluang atau mungkin bisa menjadi sebuah tantangan dalam menghadapi persaingan- persaingan yang ketat. Menurut Soerjono Soekanto menyatakan, pihak-pihak yang menghendaki perubahan dinamakan Agent of Change, yaitu seseorang atau sekelompok orang yang mendapat kepercayaan sebagai pemimpin satu atau lebih lembaga-lembaga kemasyarakatan (Soekanto, 1982).

D. Implementasi Era Digital dan Kepemimpinan Masa Depan di SMP Negeri 1 Ciwaringin

SMP Negeri 1 Ciwaringin merupakan sekolah yang berada di lingkungan pesantren di Desa Babakan Kecamatan Ciwaringin Kabupaten Cirebon. Sebagian muridnya adalah santri pondok pesantren, sehingga beberapa aturan sekolah menyesuaikan dengan kebijakan pesantren.

Penggunaan teknologi di era digital tentunya menjadi hal yang mutlak dalam implementasi pembelajaran di sekolah sebagaimana tuntutan perubahan zaman yang tidak terelakkan lagi. Beberapa penggunaan teknologi yang sudah diterapkan diantaranya pemanfaatan berbagai media yang bersumber dari internet misalnya youtube, tiktok, what's app, berbagai produk google seperti google form, google classroom, google meet, dan lainnya. Tentunya bukanlah hal yang mudah dalam mempraktikkan teknologi digital dalam

pembelajaran. Berbagai faktor internal dan eksternal yang menjadi tantangan dalam implementasinya. Faktor internal diantaranya kemampuan dan motivasi individual baik dari sisi guru maupun siswa, sedangkan faktor eksternal diantaranya sarana dan prasarana.

Pemimpin di lembaga, dalam hal ini kepala sekolah, memiliki peran strategis dalam mengelola dan memberdayakan penggunaan teknologi digital di sekolah. Kepala sekolah idealnya menjadi pionir dan penggerak guru-guru dalam memanfaatkan teknologi pada kegiatan pembelajaran baik pada masa pra-pandemi, pandemi, maupun post-pandemi.

Hal yang sudah dilakukan di SMP Negeri 1 Ciwaringin dalam memanfaatkan teknologi di era digital adalah melaksanakan Penilaian Tengah Semester 1 Tahun Pelajaran 2022/2023 menggunakan google form, juga dalam pembelajaran sehari-hari memanfaatkan akun belajar.id yang sudah disediakan pemerintah.

Adapun dalam menyiapkan pemimpin masa depan, dalam kurun waktu 5 tahun terakhir, kepala SMP Negeri 1 Ciwaringin sudah melahirkan 1 kepala sekolah, 1 Pengajar Praktik Guru Penggerak, dan 1 Guru Penggerak.

KESIMPULAN

Pengelolaan teknologi dalam era digital ini menjadi sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dengan peran dan tanggung jawab pemimpin dalam suatu organisasi atau lembaga, terutama lembaga pendidikan dimana penggunaan teknologi menjadi salah satu bagian yang utama dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Era digital harus disikapi dengan serius, menguasai, dan mengendalikan peran teknologi dengan baik agar era digital membawa manfaat bagi kehidupan. Pendidikan harus menjadi media utama untuk memahami, menguasai, dan memperlakukan teknologi dengan baik dan benar. Peserta didik harus difahamkan dengan era digital ini baik manfaat maupun madlaratnya. Orang tua harus pula difahamkan agar dapat mengontrol sikap anak-anaknyaterhadap teknologi dan memperlakukannya atau menggunakannya dengan baik dan benar.

BIBLIOGRAFI

- Afifuddin, H., & Saebani, B. A. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Agustin, R. T. (2020). *Upaya Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak dalam Penanaman Akidah dan Pengembangan Akhlakul Karimah Siswa di Era Digital (Studi Kasus di MA Miftahul Ulum Kradinan Dolopo Madiun)*. IAIN Ponorogo.
- Boiliu, F. M. (2020). Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 1(1), 25–38. <https://doi.org/10.53547/realdidache.v1i1.73>.

Syukron Indra Kurniawan, Wahidin, Komariah, Sri Rahayu Ningsih, Riri Sakuri Febriyanto

Iskandar, C. S., Upa, S., & Iskandar, M. (2019). *Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) Berbasis Technopreneurship*. Sleman: Deepublish.

Kartiwi, L. (2016). Pengaruh Rotasi Jabatan dan Teknologi Informasi Terhadap Kinerja Karyawan. *JMK (Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan)*, 1(2), 143–151.

Kaunang, F. J., Karim, A., Simarmata, J., Iskandar, A., Ardiana, D. P. Y., Septarini, R. S., Negara, E. S., Hazriani, H., & Widyastuti, R. D. (2021). *Konsep Teknologi Informasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Mispiyanti, M. (2021). Peluang Kerja di Era Digitalisasi Bagi Para Siswi. *JCSE: Journal of Community Service and Empowerment*, 2(2), 100–106.

Musfiroh, S. (2021). *Peran Kompetensi Kewirausahaan Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kesejahteraan Guru pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Gembong Pati Tahun Pelajaran 2020/2021*. UNISNU Jepara.

Nurananda, N., Taufiqurrahman, T., Nurfadilah, I., Asyari, H., & Ratnaningsih, S. (2022). Educational Leadership Style in The Novel Merindu Baginda Nabi by Habiburrahman El-Shirazy. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 6(2). <https://doi.org/10.37012/jipmht.v6i2.1296>.

Nurjaya, I. H. (2022). *Digital Entrepreneurship*. Cipta Media Nusantara. Pamudji,

S. (1982). *Kepemimpinan pemerintahan di Indonesia*. PT. Bina Aksara.

Simatupang, W., Wasiyem, W., & Syukri, M. (2022). Inovasi Pendidikan Islam Pada Perkembangan Madrasah Menghadapi Tantangan Perubahan. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 24–40.

Soekanto, S. (1982). *Sosiologi: suatu pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Suri, D. (2019). Pemanfaatan Media Komunikasi dan Informasi dalam Perwujudan Pembangunan Nasional. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 17(2), 177–187. <https://doi.org/10.46937/17201926848>.

Usman, H. (2019). *Kepemimpinan Efektif: Teori, Kepemimpinan, Dan Praktik*. Bumi Aksara.

Wibowo, E. W. (2018). Analisis Ekonomi Digital Dan Keterbukaan Terhadap Pertumbuhan GDP Negara Asean. *Jurnal Lentera Bisnis*, 7(2), 66–80. <https://doi.org/10.34127/jrlab.v7i2.235>.

Copyright holder:

Syukron Indra Kurniawan, Wahidin, Komariah, Sri Rahayu Ningsih, Riri Sakuri Febriyanto (2023)

First publication right:

Jurnal Syntax Admiration

This article is licensed under:

