

Proses Pembelajaran Dalam Tinjauan Ilmu Komunikasi

Grace Debora ¹, Hafniati ²

¹ Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Ilmu Politik Universitas Terbuka

Email: gdprakoso75@gmail.com

² Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Institut Agama Islam (IAI) Al Ghurabaa

Email: hafniati13@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media digital terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dengan fokus pada tinjauan ilmu komunikasi. Media digital, termasuk platform daring, video interaktif, dan media sosial, telah menjadi komponen penting dalam pendidikan, terutama setelah pandemi COVID-19 yang mendorong transisi pembelajaran dari metode konvensional ke pembelajaran daring. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali hubungan antara penggunaan media digital dan partisipasi siswa, serta mengeksplorasi peran elemen komunikasi dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini didasarkan pada lima teori utama dalam ilmu komunikasi, yaitu: 1) Teori Komunikasi Pendidikan : yang menyoroti pentingnya interaksi efektif antara guru dan siswa untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif; 2) Teori Uses and Gratifications : yang menjelaskan motivasi siswa dalam memilih media digital sebagai sarana pembelajaran; 3) Teori Interaksi Sosial : yang menekankan pentingnya hubungan inter personal dalam membangun pemahaman bersama; 4) Teori Konstruktivisme : yang menggarisbawahi peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan belajar; dan 5) Teori Media Richness : yang mengevaluasi kemampuan media dalam menyampaikan informasi secara mendalam dan kontekstual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital secara strategis mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Media sosial serta platform pembelajaran daring memungkinkan kolaborasi dan partisipasi aktif siswa, menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan interaktif. Namun, keberhasilan implementasi media digital sangat bergantung pada efektivitas komunikasi antara pengajar dan siswa serta desain media yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

Kata Kunci

Media Digital ;
Teori Uses and
Gratifications ;
Teori Interaksi
Sosial ; Teori
Konstruktivisme
; Teori Media
Richness.

PENDAHULUAN (12 PT, BOLD)

Dalam era digital waktu ini, media digital sudah sebagai bagian integral menurut proses pembelajaran. Kemajuan pada teknologi keterangan dan komunikasi, terutama sehabis terjadinya pandemi COVID-19, sudah mendorong sistem pendidikan agar menyesuaikan diri menggunakan metode pembelajaran daring. Perubahan ini meskipun

ARTICLE HISTORY Submitted: September 2019, Accepted: December 2019, Published: March 2020

hanya bersifat sementara, namun sudah membangun kerangka berpikir baru pada global pendidikan.

Media digital, misalnya platform pembelajaran online, video interaktif, & media sosial, nir hanya memperluas akses ke asal belajar namun jua memfasilitasi kerja sama & hubungan aktif pada antara murid. Menurut Chayko (2021), "Pertumbuhan pesat teknologi keterangan, khususnya internet & media sosial, sudah mengganti lanskap komunikasi insan secara dramatis. Internet sudah sebagai jembatan yang menghubungkan orang-orang menurut banyak sekali belahan global, menyediakan platform buat membuat keterangan, pengalaman, & ide" (Ardan & Wijayani, 2024). Hal ini sejalan menggunakan teori hubungan sosial yang menekankan pentingnya interaksi inter personal pada komunikasi. Selain itu, teori keterlibatan menaruh kerangka untuk mengetahui bagaimana materi pembelajaran yang menarik serta interaktif agar dapat meningkatkan partisipasi murid. Susilana & Riyana (2011) menyatakan bahwa "Media pembelajaran adalah wahana yang sangat krusial untuk membantu proses belajar mengajar, sebab dapat menaikkan pemahaman serta ingatan siswa terhadap materi yang disampaikan."

Sementara itu, Rusman et al. (2020) menambahkan bahwa "Pembelajaran berbasis teknologi keterangan & komunikasi menaruh kesempatan pada murid buat belajar secara berdikari & interaktif, menaikkan keterlibatan mereka pada proses belajar." Dari jurnal yang ditulis oleh Subroto dan Supriandi (2023), terdapat kutipan yang relevan mengenai komunikasi pendidikan, yaitu: "Teknologi bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dalam menjalankan perannya baik di dunia pendidikan maupun di masyarakat."

Teori komunikasi yang digunakan dalam kajian ini adalah: 5 teori primer yang berkaitan dengan pendidikan dan hubungan antara pendidik dan siswa:

1. Teori Komunikasi Pendidikan; Teori ini menekankan bahwa hubungan yang efektif antara pendidik dan siswa didik sangat krusial dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung. Komunikasi dalam konteks Pendidikan bisa dibagi tiga macam, yaitu ; komunikasi satu arah, komunikasi dua arah, dan komunikasi banyak arah. Dalam komunikasi satu arah, pendidik berfungsi menjadi pemberi informasi, sedangkan siswa berperan menjadi penerima yang pasif. Sebaliknya, pada komunikasi 2 arah, terjadi komunikasi dan interaksi antara pendidik dan siswa, di mana kedua belah pihak bisa saling bertanya dan menaruh umpan balik. Pola komunikasi yang paling interaktif merupakan komunikasi banyak arah, di mana siswa bisa berfungsi menjadi nara sumber materi belajar bagi teman-temannya.
2. Teori Uses and Gratifications ; Teori ini menjelaskan motivasi siswa dalam menentukan media digital menjadi tempat belajar. Teori ini dikembangkan sang Elihu Katz & rekan-rekannya dalam tahun 1970-an. Mereka beropini bahwa individu aktif dalam menentukan media yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Dalam konteks pendidikan, siswa mungkin menentukan media digital lantaran faktor misalnya kemudahan akses, relevansi konten, atau kaitannya langsung terhadap cara

belajar tertentu. Dalam lingkungan pendidikan, siswa didik menggunakan media digital untuk memenuhi kebutuhan belajarnya.

3. Teori Interaksi Sosial ; Teori ini menekankan pentingnya hubungan inter personal dalam membangun pemahaman bersama antara guru dan siswa. Teori ini banyak dipengaruhi oleh pemikiran Lev Vygotsky yang menekankan bahwa pembelajaran adalah proses sosial yang melibatkan interaksi antara individu. Dalam konteks pendidikan, interaksi sosial menolong siswa untuk dapat lebih mengerti materi belajar secara lebih baik dan mendalam melalui proses diskusi dan kerja sama dengan sesama siswa.
4. Teori Konstruktivisme ; Teori Konstruktivisme berfokus peran siswa dalam mendapatkan pengetahuan dengan cara membangun hubungan dengan lingkungan belajar mereka. Jean Piaget dan Jerome Bruner adalah tokoh utama dalam pengembangan teori ini. Mereka berargumen bahwa pengetahuan tidak hanya diterima secara pasif tetapi dibangun melalui pengalaman dan refleksi. Dalam praktiknya, pendekatan konstruktivisme mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif, seperti diskusi kelompok dan proyek kolaboratif.
5. Teori Media Richness ; Teori Media Richness mengevaluasi kemampuan media dalam menyampaikan informasi secara mendalam dan kontekstual. Teori ini dikembangkan oleh Richard Daft dan Robert Lengel pada tahun 1980-an. Mereka berpendapat bahwa media yang lebih kaya (seperti video atau presentasi interaktif) lebih efektif untuk menyampaikan pesan kompleks dibandingkan media yang lebih sederhana (seperti email atau teks). Dalam pendidikan, penggunaan media yang kaya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran

Berdasarkan latar belakang pada atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- a) Apa saja dampak media digital terhadap partisipasi mahasiswa pada proses pembelajaran?;
- b) Elemen komunikasi apa yang berperan meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran daring?;
- dan 3) Bagaimana perbandingan keterlibatan siswa yang memakai media digital dengan siswa yang memakai metode pembelajaran konvensional?

Adapun tujuan penelitian ini adalah : a) Menganalisis pengaruh media digital terhadap partisipasi siswa pada proses pembelajaran; b) Mengidentifikasi elemen-elemen komunikasi yang berkontribusi dalam keterlibatan siswa selama pembelajaran daring; c) Membandingkan taraf keterlibatan siswa antara penggunaan media digital dan metode pembelajaran tradisional sehingga bisa memberikan rekomendasi bagi pengembangan cara pembelajaran di masa depan. Dengan demikian, penelitian ini bisa menaruh wawasan yang lebih mendalam mengenai kiprah media digital dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa pada era digital masa ini dan masa yang akan datang.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai dampak media digital terhadap keterlibatan belajar siswa. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan kita mengeksplorasi elemen komunikasi yang mendukung pembelajaran berbasis digital.

Desain Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif dengan tujuan memberikan gambaran rinci tentang fenomena yang diamati. Fokusnya adalah mengumpulkan data kualitatif seperti pengalaman, persepsi, dan interaksi antara siswa dan guru dalam situasi penggunaan media digital.

Teknik Pengumpulan Data

Tiga metode utama digunakan dalam pengumpulan data :

1. Wawancara: Wawancara semi terstruktur dengan siswa dan guru untuk menggali pengalaman mereka menggunakan media digital. Ini juga mencakup pertanyaan untuk menilai efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa.
2. Observasi: Observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran berbasis media digital untuk memahami pola interaksi dan penggunaan teknologi di dalam kelas.
3. Dokumentasi: Kumpulan dokumen seperti bahan ajar, catatan kelas, dan hasil diskusi yang mendukung data wawancara dan observasi.

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan tematik, memungkinkan pola dan tema utama diidentifikasi dari data yang diperoleh, sehingga memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang hubungan antara media digital dan keterlibatan siswa.

Validitas Data

Validitas data dijamin dengan triangulasi sumber (perbandingan data siswa, guru, dan dokumen) dan triangulasi metode (kombinasi wawancara, observasi, dan dokumen). Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman komprehensif mengenai dampak media digital terhadap keterlibatan siswa dan memberikan rekomendasi praktis untuk memanfaatkan teknologi dalam pendidikan secara maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa sekitar 75% siswa yang menggunakan platform pembelajaran *online* melaporkan merasa lebih termotivasi untuk belajar (Rahma et al., 2024). Hal ini menegaskan bahwa media digital tidak hanya sekedar alat pendukung,

namun juga menjadi elemen kunci untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Media Sosial sebagai alat pembelajaran dengan berkembangnya teknologi, media sosial menjadi alat yang efektif untuk mendukung pendidikan. Penelitian Kamaludin (2023) menemukan bahwa siswa yang aktif menggunakan media sosial cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Media sosial mendukung pembangunan interaksi sosial yang positif, meningkatkan kolaborasi antar siswa, menyediakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, dan mendukung pertumbuhan siswa. Salah satunya adalah penggunaan media belajar *online* seperti : Ruang Guru , di mana para pengajarnya juga adalah *influencer* atau tokoh-tokoh yang disukai oleh siswa. Beberapa guru ada pula yang memberikan pembelajaran gratis melalui Tik Tok dan Youtube seperti; belajar Bahasa, Matematika , Sains dan sebagainya. Konten pembelajaran di sosial media pun banyak peminatnya. Dalam wawancara dengan Drupadi, seorang siswi kelas 9 dari Anak Panah Cyberschool dimana penulis mengajar , menyatakan: **"Saya merasa lebih bersemangat belajar ketika mengikuti kelas di Ruang Guru. Selain pengajarnya yang asyik, saya juga bisa bertanya langsung melalui chat dengan pemenang acara Clash Of Champion lho ."** Sementara itu, Josiah, seorang siswa kelas 6 SD di sekolah yang sama, menambahkan: **"Belajar di TikTok itu seru! Saya bisa mengulang video tentang Matematika kapan saja kalau tidak paham dari Kak Jerome Polin ."**

Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Aplikasi seperti *Kahoot*, *Gimkit*, *Blooket*, dan *Quizizz* merupakan contoh spesifik media digital yang berhasil meningkatkan aktivitas siswa. Menurut Anisa et al. (2023), dibandingkan dengan metode tradisional, penerapan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa. Media digital ini menawarkan pendekatan baru yang inovatif yang memungkinkan siswa berinteraksi lebih efektif dengan materi pelajaran dan teman sekelas. Dalam wawancara dengan Daniswara, seorang siswa kelas 11 SMA Anak Panah Cyberschool, :**"Saya suka menggunakan Kahoot saat belajar. Rasanya seperti bermain game dan saya jadi lebih ingat materi pelajaran jadi tidak mengantuk karena saya sering bosan jika harus mendengarkan saja."** Holy, seorang siswa kelas 8, juga menambahkan: **"Quizizz membuat saya bersemangat karena bisa bersaing dengan teman-teman saya. Saya jadi lebih rajin belajar."**

Hambatan pada Penggunaan Media Digital

Meskipun penggunaan media digital memberikan banyak manfaat, namun juga menghadapi berbagai kendala, terutama terkait masalah perhatian siswa. Beberapa siswa melaporkan mengalami kesulitan berkonsentrasi karena banyaknya informasi yang tersedia di Internet. Oleh karena itu, guru memerlukan strategi untuk mengatasi permasalahan tersebut agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dengan pemanfaatan media digital.

Di bawah ini adalah hambatan-hambatan lain yang biasa ditemui saat menggunakan media digital.

1. Akses Internet Terbatas : Tidak semua siswa memiliki akses internet yang memadai, terutama di lokasi terpencil. Hal ini dapat menyebabkan kesenjangan dalam partisipasi dan penggunaan media digital. Dalam wawancara dengan Alvin Yahya, seorang siswa kelas 3 yang merupakan siswa Online dari daerah pelosok Aceh mengungkapkan:
"Kadang saya sulit mengikuti pelajaran online karena sinyal internet di rumah sangat jelek."
2. Kurangnya keterampilan digital : Beberapa siswa mungkin tidak memiliki keterampilan yang memadai untuk menggunakan berbagai platform digital secara efektif, sehingga dapat menghambat proses pembelajaran. Hulwah dari kelas 9 juga menyatakan:
"Saya masih bingung cara menggunakan beberapa aplikasi baru untuk belajar."
3. Gangguan teknis : Masalah teknis seperti koneksi internet yang lambat, perangkat keras yang rusak, atau aplikasi yang tidak kompatibel dapat menyebabkan frustrasi dan mengganggu proses pembelajaran. Andi, siswa kelas 9 menambahkan:
"Sering kali laptop saya lemot saat pelajaran online berlangsung dan itu bikin saya kesal."
4. Kelelahan Digital : Penggunaan media digital secara berlebihan dapat menyebabkan kelelahan mental dan fisik pada siswa sehingga dapat menurunkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam belajar yang bersifat gender. Menurut Hiro dari kelas 3 Anak Panah Cyberschool ; ***"Mata saya perih kalau lama-lama di depan laptop atau telepon genggam, akibatnya ibu saya memberikan saya vitamin mata dan juga leher saya jadi pegal"***
3. Kurangnya interaksi sosial : Pembelajaran *online* sering kali mengurangi interaksi tatap muka antara siswa dan guru, yang dapat berdampak pada dinamika kelas dan hubungan antarpribadi . Bianca, siswi kelas 4 menyatakan : ***"Teman-teman di kelas online kadang suka tidak memperhatikan tapi tidak takut dimarahi guru"***

Dengan menyadari hambatan-hambatan tersebut, guru dapat menyusun strategi yang lebih efektif untuk memaksimalkan manfaat media digital dalam proses pembelajaran.

Strategi Mengatasi Gangguan berdasarkan Media Digital

Untuk mengatasi tantangan tersebut, beberapa langkah bisa diterapkan sang pendidik, di antaranya:

1. Pengelolaan waktu: Mengatur durasi belajar menggunakan baik buat menjaga penekanan siswa.
2. Tugas yang terarah: Merancang tugas yang mengarahkan perhatian murid dalam materi pembelajaran utama.

3. Pelatihan pendidik: Melatih pengajar buat memanfaatkan teknologi secara efektif pada membentuk pengalaman belajar yang optimal.

Solusi untuk Peningkatan Pemanfaatan Media Digital

Penelitian ini menyoroti pentingnya integrasi media digital pada pembelajaran modern. Dukungan infrastruktur teknologi yang memadai dan pendekatan pembelajaran yg inovatif sangat diharapkan buat memaksimalkan manfaat media digital. Beberapa rekomendasi meliputi:

1. Pengembangan media digital: Menciptakan platform yang lebih menarik & sinkron menggunakan kebutuhan siswa. Gladys, siswi kelas 10 mengatakan, "***Saya lebih suka aplikasi yang memungkinkan saya untuk berkolaborasi dengan teman-teman dalam proyek, seperti Google Docs dan Padlet.***" Ini menunjukkan kebutuhan untuk menciptakan platform yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Peningkatan keterampilan pengajar: Memberikan pembinaan berkelanjutan supaya pendidik sanggup memakai teknologi secara efektif pada proses pembelajaran. Justin siswa kelas 12 menyatakan, "***Guru kami sering menggunakan teknologi, tetapi terkadang mereka tidak tahu cara memaksimalkan fitur-fitur baru.***". Hal ini menunjukkan perlunya pelatihan berkelanjutan bagi pendidik agar mereka dapat menggunakan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran.
3. Pembauran Media Digital dalam Kurikulum: Pendidik disarankan untuk secara aktif mengintegrasikan media digital ke dalam kurikulum mereka. Ini termasuk penggunaan aplikasi pendidikan, video pembelajaran, dan platform kolaboratif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi pendidikan juga sangat dianjurkan untuk memastikan efektivitas implementasi. Michael, siswa kelas 8 mengungkapkan, "***Kami sangat menikmati ketika guru menggunakan video pembelajaran atau aplikasi seperti Kahoot! dalam kelas.***" Ini menunjukkan bahwa integrasi media digital ke dalam kurikulum dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik.
4. Pengembangan Strategi Pembelajaran: Pendidik perlu merancang strategi pembelajaran yang memanfaatkan media digital secara optimal. Misalnya, menciptakan kegiatan yang mendorong kolaborasi antar siswa melalui proyek kelompok *online* atau kuis interaktif yang meningkatkan partisipasi aktif. Laras siswi kelas 7 menambahkan ; "***Kegiatan kelompok online sangat membantu kami belajar bersama meskipun dari jarak jauh.***" Ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang memanfaatkan media digital secara optimal, seperti proyek kelompok online, dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa.
5. Evaluasi Berbagai Jenis Media Digital : Selain itu, penelitian selanjutnya juga harus mengevaluasi berbagai jenis media digital dalam konteks yang lebih luas. Ini termasuk analisis tentang efektivitas berbagai platform dan aplikasi dalam

meningkatkan keterlibatan siswa di berbagai tingkat pendidikan dan disiplin ilmu. Rachel, siswi kelas 11 menyatakan, "**Kami perlu lebih banyak evaluasi tentang aplikasi yang kami gunakan untuk belajar, agar kami bisa tahu mana yang paling efektif.**" Hal ini menunjukkan pentingnya penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas berbagai platform dan aplikasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

6. Peningkatan Prasarana Teknologi: Lembaga pendidikan perlu memastikan bahwa prasarana teknologi mendukung pembelajaran menggunakan media digital. Hal ini termasuk akses internet yang stabil dan perangkat yang memadai bagi semua siswa agar mereka dapat memanfaatkan media digital dengan optimal. Clairine, seorang siswi kelas 9 mengeluhkan, "**Kadang kami kesulitan karena koneksi internet di sekolah atau di rumah tidak stabil.**" Ini menunjukkan bahwa lembaga pendidikan perlu memastikan prasarana teknologi mendukung pembelajaran menggunakan media digital agar semua siswa dapat memanfaatkan media digital dengan optimal.

SIMPULAN

Hasil penelitian Karya Ilmiah ini menunjukkan bahwa media digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media digital tidak hanya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, tetapi juga menciptakan peluang untuk interaksi yang lebih baik antara siswa dan guru.

Dengan menggunakan platform pembelajaran *online*, aplikasi interaktif, dan media sosial, siswa dapat terlibat secara aktif dalam diskusi, kolaborasi, dan kegiatan belajar lainnya. Oleh karena itu, sangat penting bagi para pendidik untuk mengintegrasikan media digital ke dalam pendekatan pembelajaran mereka agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Saran

Penelitian lebih lanjut harus dilakukan untuk mengeksplorasi komponen lain yang mempengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital. Faktor-faktor psikologis seperti motivasi intrinsik dan ekstrinsik serta faktor sosial seperti dukungan teman sebaya dapat memberikan wawasan tambahan tentang bagaimana media digital dapat digunakan secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alper, M. P. G., & Rivers, J. L. K. (2019). *Keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran digital*. Cham: Springer.
- Annisa, N., Damanik, F. A., & Khalidaziyah, R. (2023). *Pengaruh media sosial terhadap pembelajaran siswa*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 154-159.
- Ardan, A. F., & Wijayani, Q. N. (2024). *Komunikasi interpersonal di era digital: Tantangan dan peluang*. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*.

- Arshad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dunleavy, M. M. E., & Dede, K. D. (2019). *Media digital dan pembelajaran: Panduan bagi para pendidik*. Cham: Springer.
- Kamaruddin, N.F. (2023). *Fenomena media sosial terhadap minat belajar siswa di era digital*. Tagebuch von Aldin.
- Putriana, M., Puspitasari, W., Sugyart, A., Muharram, Y.A., & Darmawan, T. (2023). *Penerapan komunikasi interpersonal di media sosial*. Jurnal Ilmu Komunikasi dan Sosial.
- Puspitoningrum, E., & Suhartono, I. (2024). *Dampak penerapan teknologi terhadap pembelajaran di sekolah dasar: Studi kasus efektivitas penggunaan platform pembelajaran digital di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya.
- Rahma, D., Ifani, N.N., & Hidayat, N.S. (2024). *Dampak penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa*. ENGGANG: Majalah tentang pendidikan, bahasa, sastra, seni dan budaya.
- Rogers, E.M. (2003). *Difusi inovasi*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2020). *Pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Subroto, D.E., & Supriandi, R.W. (2023). *Pengenalan teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang pendidikan di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Sains Barat.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2011). *Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian media pembelajaran*. Bandung: CV Wakana Prima.
- Yuanti, Y., Aprianti, N.A., Cheriani, T.G., & Letuna, Y.A. (2024). *Pengaruh teknologi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dan motivasi dari sudut pandang psikologi pendidikan*. Jurnal Sains Barat Psikologi dan Konseling.