

Urgensi Media Digital Dalam Proses Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar

Herlina Febriyani¹, Dian Hidayati²

^{1,2}Program Studi Manajemen Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan

Email: 2108046064@webmail.uad.ac.id¹, dian.hidayati@mp.uad.ac.id²

Abstrak

Artikel ini adalah membahas tentang urgensi media digital dalam proses pembelajaran bagi guru Sekolah Dasar. Media digital sebagai instrument teknologi informasi memiliki andil yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia modern. Penggunaan media digital dengan platform yang sederhana hingga yang rumit dapat dijadikan media bagi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan penyajian secara deskriptif. Informan pada penelitian ini yaitu 4 guru kelas yang berada di SDS IT Al-Jauhar. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa siswa SDS IT Al-Jauhar, Duri, yang mendapatkan materi pembelajaran dengan fasilitas media digital mengalami peningkatan signifikan dalam kreatifitas, keaktifan di dalam kelas hingga peningkatan nilai-nilai mata pelajaran. Ini memberikan dampak positif terhadap guru-guru yang mengajar, bahwa media digital sangat penting dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Urgensi, media digital, pembelajaran, guru, Sekolah Dasar.*

Abstract

This article discusses the urgency of digital media in the learning process for elementary school teachers. Digital media as an instrument of information technology has an inseparable contribution to modern human life. The use of digital media with simple to complex platforms can be used as media for learning. This research uses a qualitative approach with a descriptive presentation. The informants in this study were 4 class teachers at SDS IT Al-Jauhar. From this research it was concluded that students of SDS IT Al-Jauhar, Duri, who received learning materials with digital media facilities experienced a significant increase in creativity, activeness in the classroom to an increase in subject values. This has a positive impact on the teachers who teach, that digital media is very important in the learning process.

Keywords: *Urgency, digital media, learning, teacher, elementary school.*

PENDAHULUAN

Memasuki milenium ketiga, ketergantungan manusia pada teknologi digital semakin tak terbantahkan. Teknologi digital telah masuk sangat jauh ke dalam seluruh aspek kehidupan manusia (Baharun & Finori, 2019). Mulai dari hal yang paling sederhana, seperti kebutuhan pakan, sandang dan komunikasi, hingga kepada aspek yang lebih rumit seperti investasi, administrasi pemerintahan, pajak dan pendidikan. Sebagai hasilnya, penggunaan teknologi digital telah membentuk kelompok-kelompok masyarakat di ruang virtual yang memberikan identitas baru berdasarkan karakter demografisnya (Adams & DeVaney, 2020). Hal ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana masyarakat berubah di bawah pengaruh teknologi digital.

Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan media digital dalam pendidikan telah mengubah wajah dan struktur pendidikan. Perubahan itu terjadi dengan cepat namun relatif konstan. Pada satu sisi, penggunaan teknologi digital telah merevolusi dunia pendidikan, terutama sejak Google pertama kali diluncurkan pada tahun 1998 (Ng, 2015). Di sisi lain, muncul pandangan bahwa pada saat sektor-sektor lain beradaptasi dengan cepat, dunia pendidikan tidak hanya lambat menanggapi perubahan lanskap sosial, namun juga terhambat oleh birokrasi dan persoalan administrasi (Cannon, 2018). Namun demikian, dengan kecenderungan dunia yang bergerak cepat ke arah digitalisasi informasi, mau tidak mau, peran teknologi digital dalam pendidikan menjadi semakin penting dan terus berkembang (Hidayat & Khotimah, 2019).

Beberapa penelitian sebagaimana yang diungkapkan oleh Kucirkova et al., (2018) menyebut bahwa pada dasarnya penggunaan media digital pada anak dapat mengakibatkan dua hal; pertama, kekuatan transformatif

dari teknologi yang secara positif dapat mempengaruhi pembelajaran anak, praktik membaca dan kemampuan bersosialisasi. Kedua, sebaliknya teknologi digital dapat merusak perkembangan sosial anak dengan potensi kecanduan di antara mereka. Senada dengan itu, Hammer et al., (2021) meyakini bahwa penggunaan media digital pada anak untuk media pendidikan sering dianggap sebagai salah satu kemajuan yang harus terus ditingkatkan dengan tanpa mengurangi peran orang tua dalam pengawasannya.

Hal di atas dipandang sebagai sesuatu yang tidak mengejutkan, mengingat bahwa kecenderungan anak pada usia pendidikan dini untuk lebih menyukai pembelajaran berbasis visual (Farida, 2019). Untuk itu, Lembaga Pendidikan membutuhkan pendidik yang mampu beradaptasi dengan media digital dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran bagi anak-anak. Tidak dapat dipungkiri, ada dorongan yang kuat bagi pendidik dituntut untuk memanfaatkan media digital ke dalam kegiatan proses pembelajaran. Beberapa studi memperlihatkan bahwa penggunaan media digital oleh guru mempengaruhi secara signifikan kemampuan, daya tarik dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian Panjaitan et al., (2020) menyebutkan bahwa hasil belajar kelompok peserta didik dengan digital animasi di SD Negeri 064037 dan SD Negeri 060913 di Kota Medan, lebih tinggi dibandingkan kelompok peserta didik dengan storytelling. Lanjutnya, hal ini tidak terlepas dari pembelajaran animasi yang dapat menarik minat peserta didik lebih baik, lebih kreatif dan cepat mengerti. Sementara itu, Sukmanasa et al., (2017) menyimpulkan bahwa media digital dalam bentuk komik digital terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik SD pada pelajaran IPS di Kota Bogor. Senada dengan itu, Fazriyah et al., (2020) juga menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan aplikasi Quizizz dapat menambah daya Tarik kelas dan proses pembelajaran.

Dari paparan di atas, terlihat bahwa kemampuan guru untuk menggunakan media digital dalam proses pembelajaran sangat penting. Guru sebagai mediator pembelajaran harus mampu memenuhi kebutuhan peserta didik yang cenderung pada tampilan visual dan digital. Begitu pula sebaliknya, media digital juga sangat penting bagi guru untuk menarik minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam artikel ini, penulis menguraikan secara holistik urgensi media digital dalam proses pembelajaran bagi guru Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif (Creswell & Creswell, 2018). Penelitian yang dimulai dari suatu proses dan dapat digeneralisasikan untuk menarik kesimpulan dari proses tersebut (Yuliani, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan informasi yang terkait dengan permasalahan yang terjadi di lapangan. Untuk mendapatkan informasi peneliti akan melibatkan 4 guru kelas yang berada di tempat penelitian di SDS IT Al-Jauhar, Duri, Kabupaten, Bengkalis yang telah menerapkan pembelajaran dengan media digital di ruang kelas. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka digital dan melalui wawancara secara semi struktur. Peneliti akan melakukan wawancara secara online dengan menggunakan aplikasi whatsapp dan video call. Sementara studi terhadap dokumentasi diperlukan untuk memperkuat temuan-temuan dalam wawancara.

Pembahasan penelitian ini akan fokus pada urgensi media digital dalam proses pembelajaran bagi guru di sekolah dasar. Hal ini dielaborasi dari pertanyaan tentang; media digital apa yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran?; bagaimana proses penggunaannya?; dan bagaimana pengaruhnya bagi peserta didik?; Jawaban dari pertanyaan-pertanyaan ini kemudian dijadikan sebagai dasar argumentasi untuk mendukung hipotesis tentang pentingnya media digital dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Media Digital dalam Proses Pendidikan di Sekolah Dasar

Di Indonesia, upaya untuk mendukung pertumbuhan pembelajaran berbasis digital telah dimulai sejak tahun 2006 ketika mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dimasukkan dalam kurikulum. Meskipun pada akhirnya dihapus pada tahun 2014, namun kesadaran akan pentingnya platform ini telah memaksa pemerintah melakukan upaya untuk mendorong penggunaan media digital di sekolah (UNICEF-Indonesia, 2021). Pemerintah telah memperkenalkan inisiatif termasuk yang menargetkan infrastruktur dan akses perangkat, mengembangkan platform untuk membuat konten pendidikan yang tersedia secara gratis dan secara luas, dan melatih guru sekolah untuk mengadopsi praktik teknologi yang lebih baik.

Internet, dalam perjalanannya memiliki efek dominan yang memungkinkan terjadinya proses asimilasi

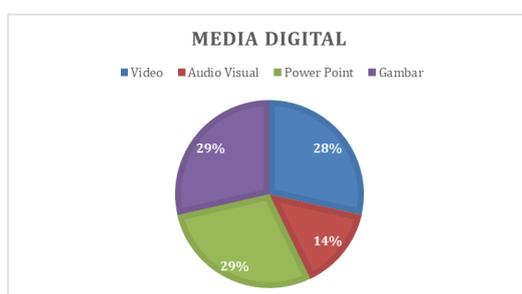
Pendidikan dan dunia digital yang lebih luas. Masuknya teknologi baru ini menghasilkan konsekuensi yang multidimensi pada pendidikan, sosial, dan budaya. Teknologi digital baru, misalnya, dapat mengintegrasikan gambar suara dan bergerak, bahasa lisan dan tulisan, dan objek 3D, dll. digunakan dalam konteks pendidikan, masing-masing perangkat digital ini memiliki kemampuan, penggunaan, dan batasan khusus (Hidayat & Khotimah, 2019). Oleh karena itu, teknologi informasi dan komunikasi baru membutuhkan literasi baru. Dalam prosesnya kita mengenal platform digital seperti ruang guru, SPADA Kemendikbud, Zenius Education, bahaso.com. rumahbelajar.id, sekolah.mu, guru penggerak dan sebagainya. Platform-platform ini secara gratis dan berbayar menawarkan konten-konten Pendidikan yang dapat diakses dengan mudah. Ini belum termasuk penggunaan Youtube yang semakin meningkat sebagai platform berbagi video yang lebih universal (Amada & Hakim, 2022).

Sementara itu dalam bentuk kontennya sendiri, Marpanaji et al., (2018), menjelaskan beberapa bentuk media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru di kelas. Dalam penelitiannya, terlihat bahwa penggunaan presentasi dengan computer (power point, word, pdf, dll) merupakan konten yang paling banyak digunakan oleh guru. Sementara itu, penggunaan konten lainnya juga dilakukan seperti media jenis video, audio, media pembelajaran berupa gambar atau foto, dan teks sebagai media pembelajaran. Di tempat lain, Nurhayati, (2019); Sukmanasa et al., (2017); Wulandari & Alamin, (2019), mengembangkan komik digital dan buku cerita digital sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital terus berkembang. Kondisi ini memaksa guru untuk terus berkembang pula seiring kemajuan zaman.

Fakta-fakta di atas sejalan dengan temuan-temuan yang penelitian ini temukan dalam praktiknya di tempat penelitian. Penelitian ini mengonfirmasi penggunaan media digital seperti video, audio, file-file dalam bentuk pdf, word atau power point sebagai media pembelajaran yang paling sering dipakai oleh pendidik. Pada tataran basic, media ini adalah yang paling umum digunakan. Hal ini tidak terlepas dari kebutuhan peserta didik Sekolah Dasar yang tidak membutuhkan pengetahuan teknis lebih rumit dalam teknologi digital. Tampilan antarmuka (interface) yang ditawarkan juga ramah terhadap anak dan menyenangkan untuk dilihat. Pada mulanya guru senang menggunakan power point dan gambar sebagai media. Respons dari peserta didik juga dinilai positif. Seiring berjalannya waktu, youtube dan aplikasi media sosial membagikan berbagai jenis video edukasi yang bermanfaat baik secara implisit maupun eksplisit. Konten-konten Pendidikan dari aplikasi tersebut digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran utama, maupun pendukung.

Pada tahap selanjutnya, para pendidik mulai mengembangkan kreatifitasnya dengan membuat audio dan video sendiri, mendesain power point yang lebih animatif dan menarik menggunakan aplikasi yang tersedia di ruang digital, seperti Canva, serta mengajak peserta didik ikut terlibat dalam proses pembuatannya. Di kesempatan lain, pendidik juga menggunakan aplikasi "Zoom Meeting" untuk mengakomodir kebutuhan Pendidikan pada masa pandemi Covid-19. Peningkatan kreatifitas ini menjadikan pendidik lebih tanggap terhadap teknologi dan berusaha untuk ikut setidaknya mengetahui dan cakap dalam membuat konten digital yang lebih menarik.

Dari paparan di atas, terlihat bahwa penggunaan media digital memiliki dua keuntungan sekaligus. Pertama, kemampuan pendidik semakin yang semakin baik dan meningkatkan kreatifitasnya sebagai pendidik profesional yang mampu menjawab kebutuhan peserta didik milenial. Sudah bukan hal baru lagi, bahwa model Pendidikan konvensional sering mengakibatkan pendidik lebih stagnan dan tidak berusaha keluar membuat sesuatu yang baru, karena metode tradisional dan konvensional dianggap telah melekat dan "berhasil" dalam mendidik anak dalam rentang waktu yang panjang, Kedua, pengetahuan dan kemampuan membuat konten digital pada diri pendidik yang meningkat dengan terus belajar hal-hal baru. Hari ini, semua orang bisa menjadi konten creator. Hal ini bisa dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuannya dan memberikan manfaat yang lebih luas dengan membagikan konten-konten Pendidikan kepada masyarakat umum. Penggunaan media digital dalam proses pendidikan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Penggunaan Media Digital dalam Proses Pendidikan

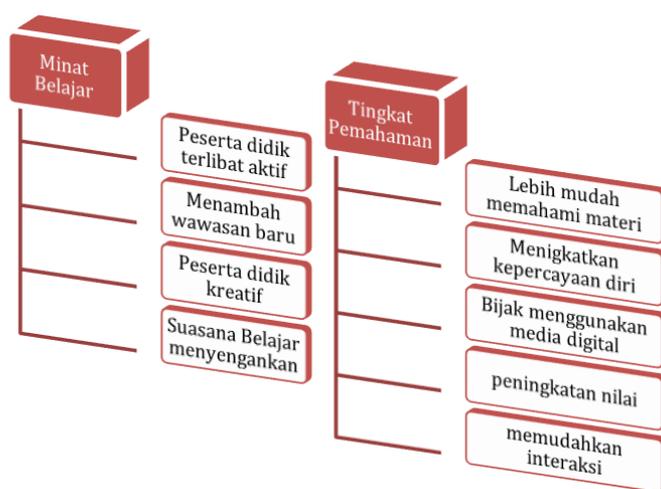
Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Digital bagi Peserta Didik

Peserta didik adalah variabel utama Pendidikan. Segala instrumen Pendidikan dan berikut aktifitasnya merupakan upaya untuk menciptakan peserta didik yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Maka setiap usaha yang dilakukan oleh Lembaga Pendidikan pada hakikatnya adalah untuk meningkatkan kualitas peserta didik. Hubungan peserta didik dengan pendidik menjadi sangat penting. Bahkan, dalam skema yang lebih adil, para pendidik harus mendiskusikan desain pembelajarannya dengan peserta didik (Peterson & Skadsem, 2022).

Berangkat dari hal tersebut, mengetahui pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media digital terhadap peserta didik amat penting dilakukan. Tujuannya adalah agar pendidik bisa mendesain sketsa pembelajaran yang dapat meningkatkan nilai positif bagi keduanya. Istiqomah et al., (2022) mengungkapkan bahwa menggunakan media pembelajaran dapat juga dipahami sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang digunakan untuk memberikan informasi dari guru kepada peserta didik. Banyak cara dan pendekatan yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu. Hasilnya mengarah pada pengaruh positif terhadap peserta didik bahkan meningkat.

Penelitian Panjaitan et al., (2020) sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, menyebutkan bahwa hasil belajar kelompok peserta didik dengan digital animasi di SD Negeri 064037 dan SD Negeri 060913 di Kota Medan, lebih tinggi dibandingkan kelompok peserta didik dengan storytelling. Lanjutnya, hal ini tidak terlepas dari pembelajaran animasi yang dapat menarik minat peserta didik lebih baik, lebih kreatif dan cepat mengerti. Sementara itu, Fazriyah et al., (2020) juga menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan aplikasi Quizizz dapat menambah daya Tarik kelas dan proses pembelajaran. Dewi et al., (2020) juga menemukan hal serupa. Menurutnya pembelajaran dengan media digital dalam bentuk science digital storytelling berpengaruh signifikan terhadap metakognitif peserta didik. Ia juga menambahkan bahwa media storytelling digital memberikan pengalaman positif terhadap proses pembelajaran peserta didik. Pengalaman yang demikian memberikan motivasi pada diri peserta didik sehingga hasil belajar yang telah dilalui mampu meningkatkan hasil belajar. Menurutnya, hasil belajar dipengaruhi oleh motivasi juga dipengaruhi oleh kemampuan metakognisi.

Senada dengan penelitian-penelitian sebelumnya, temuan peneliti juga menunjukkan trend positif pada peserta didik ketika diberikan materi dengan media digital. Para pendidik di tempat penelitian mengungkapkan bahwa setidaknya ada dua pengaruh utama yang ditemukan pada peserta didik ketika diberikan materi dengan media digital; pertama, minat belajar yang meningkat; kedua, tingkat pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah atau konvensional. Dalam diagram bisa dilihat sebagai berikut;



Gambar 2. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Digital bagi Peserta Didik

Gambar 2 merupakan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran bagi peserta didik di tempat penelitian menunjukkan sisi positif yang sangat banyak. Pada umumnya, hasil positif ini juga ditemukan di tempat lain karena kecenderungan yang sama di satu tempat dengan yang lainnya. Dalam meningkatkan minat belajar, penelitian ini menemukan bahwa peserta didik cenderung lebih aktif dan kreatif. Ini terlihat dari keikutsertaan peserta didik dalam bertanya, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan hingga ikut serta dalam pembuatan video. Peserta didik juga merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran.

Dalam bidang tingkat pemahaman peserta didik. Penelitian ini menemukan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran. Ini tidak terlepas dari kecenderungan peserta didik pada Sekolah Dasar yang lebih tertarik kepada tampilan visual yang menarik. Selain itu guru terbantu dengan mudahnya membangun interaksi dengan peserta didik. Dalam suatu kasus, guru terkadang tidak mampu menjelaskan sebuah materi pelajaran dengan Bahasa sederhana, sementara media digital dalam bentuk video atau visual bisa lebih lancar menyampaikannya. Di samping itu juga, penelitian ini menemukan penggunaan media digital mampu menstimulasi tingkat kepercayaan diri dari peserta didik. Hal ini dapat dijelaskan sebagai efek tidak langsung dari media digital. Pada sisi lainnya, peserta didik juga memperoleh nilai yang lebih baik dengan belajar melalui media digital.

Namun, media digital juga memiliki sisi negatif. Fakta tentang peningkatan waktu melihat konten visual pada anak tidak diragukan lagi mengkhawatirkan. Pasalnya, berbagai dampak negatif bisa ditimbulkan oleh penggunaan yang tidak terkendali (Fadhilah, 2022). Penelitian oleh Windiani et al., (2021) membuktikan bahwa terlalu lama melihat layar telepon seluler dapat menyebabkan gangguan tidur. Bahkan jika durasi penggunaan gadget mencapai tujuh jam, dapat meningkatkan depresi dan kecemasan (Ali et al., 2021). Hal ini diperkuat oleh Wagner et al., (2021), yang menyatakan bahwa waktu bersama media digital yang berlebihan dapat menyebabkan kesehatan mental yang lebih buruk bagi sebagian orang. Dampak lainnya adalah menggunakan gadget yang berlebihan dapat menghambat perkembangan bahasa pada anak usia dini karena interaksi langsung dengan anak dapat menciptakan stimulasi yang jauh lebih baik untuk perkembangan bahasa dibandingkan interaksi anak dengan media digital.

Oleh karena itu, penggunaan media digital ini bagai dua sisi mata uang. Jika dipergunakan dengan baik, maka hasilnya akan membantu perkembangan peserta didik, namun sebaliknya, jika penggunaan media digital yang berlebihan dan tanpa pengawasan dari orang tua, akan menyebabkan dampak-dampak negatif. Dari sini, terlihat peran pengawasan juga dibutuhkan untuk efektifitas penggunaan media digital.

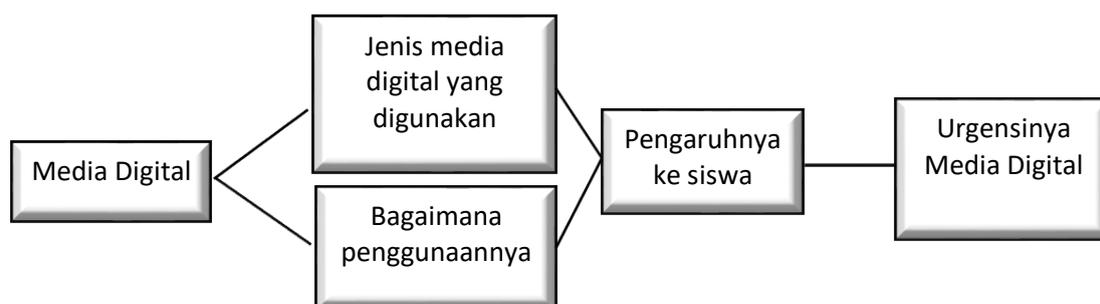
Urgensi Penggunaan Media Digital bagi Pendidik Sekolah Dasar

Melihat perkembangan zaman, saat ini bisa dikatakan hampir semua orang menggunakan media digital dalam aktifitas kehidupan sehari-hari. Di era digital seperti ini, pendidik dituntut harus mampu menggunakan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran, maka dari itu guru harus selalu mengembangkan kemampuannya dalam menggunakan teknologi digital terutama media digital yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, menggunakan media digital sangat membantu proses belajar mengajar, juga memudahkan interaksi guru dan peserta didik. Tidak sampai di sana, dengan media digital guru dan peserta didik juga dapat mencari informasi-informasi penting untuk materi pembelajaran. Media digital memiliki pengaruh yang baik, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan cara yang menarik dan berbeda. Penggunaan media digital dapat menawarkan pengalaman yang berbeda bagi peserta didik.

Sebagaimana telah disinggung sebelumnya, penggunaan platform, konten, dan media digital sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap peserta didik menjadi basis argument dalam membangun struktur penelitian ini. Untuk menganalisis urgensi penggunaan media digital bagi pendidik, penelitian ini menimbang hubungan antara media digital yang digunakan dan pengaruhnya bagi peserta didik. Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, pada dasarnya media digital dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif bagi peserta didik. Dengan mempertimbangkan bahwa tujuan utama Pendidikan adalah untuk sepenuhnya kebaikan peserta didik, maka media digital perlu dipandang sebagai salah satu sarana penting dalam proses Pendidikan dewasa ini.

Untuk itu, guru sebagai ruang antara peserta didik dan pengetahuan harus memberikan perhatian khusus

dalam hal ini. Proses Pendidikan konvensional yang lebih banyak dilakukan dengan pendekatan verbal dikhawatirkan tidak sepenuhnya efektif. Hal ini dimaksudkan agar penyampaian pesan lebih mudah dilakukan dan informasi lebih gampang didapatkan (Mujahidin et al., 2021). Penggunaan media digital juga menghilangkan sekat-sekat yang terjadi baik pada ruang, waktu, serta alat indera pada peserta didik



Gambar.3. Urgensi penggunaan media digital bagi pendidik Sekolah Dasar

SIMPULAN

Dalam kehidupan digital yang terus tumbuh, media digital adalah bagai dua sisi mata uang. Pada satu sisi ia memberikan kontribusi positif dalam kehidupan manusia. Di sisi lain, ia adalah salah satu sumber dari efek-efek negatif yang bisa dipicu oleh penggunaan yang salah. Namun, kontribusinya terhadap Pendidikan tidak bisa dilepaskan begitu saja. Penelitian ini telah membuktikan bahwa pengaruh negatif media digital bisa diminimalisir jika penggunaannya dilakukan secara dan dalam pengawasan yang baik, apalagi jika digunakan sebagai media pembelajaran. Siswa yang mendapatkan materi pembelajaran dengan fasilitas media digital mengalami peningkatan signifikan dalam kreatifitas, keaktifan di dalam kelas hingga peningkatan nilai-nilai mata pelajaran. Ini memberikan dampak positif terhadap guru-guru yang mengajar, bahwa media digital sangat penting dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, N. B., & DeVaney, T. A. (2020). Digital Ethnicity: Social Belonging in the Internet Age. In *Technology Supported Innovations in School Education*. Springer.
- Ali, B. T. A., Saleh, N. O., Mreydem, H. W., Hammoudi, S. F., Lee, T., Chung, S., Hallit, S., & Salameh, P. (2021). Screen Time Effect on Insomnia, Depression, or Anxiety Symptoms and Physical Activity of School Students During COVID-19 Lockdown in Lebanon: A Cross Sectional Study. *Sleep Medicine Research*, 12(2), 101–109. <https://doi.org/10.17241/smr.2021.01109>
- Amada, N. Z., & Hakim, A. (2022). Analisis Penggunaan Youtube sebagai Media Ajar Pendidikan Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 8–14. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.vi.612>
- Baharun, H., & Finori, F. D. (2019). Smart Techno Parenting: Alternatif Pendidikan Anak Pada Era Teknologi Digital. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 52–69. <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.625>
- Cannon, M. (2018). *Digital Media in Education: Teaching, Learning and Literacy Practices with Young Learners* (1st ed. 20). Springer International Publishing : Imprint: Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-78304-8>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Fifth edit). SAGE.
- Dewi, N. R., Nurkhalisa, S., Savitri, E. N., Dwijayanti, I., & Wibowo, S. W. A. (2020). The influence of science learning media based digital storytelling towards metacognition ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(2), 22067. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/2/022067>
- Fadhilah, A. N. (2022). Digital Era: What Can Parents Do to Prevent Uncontrolled Screen Time in Young Children? <https://vicon.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/897>
- Farida, E. (2019). Media Pembelajaran Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Pada Abad-2. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 20. <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/102>
- Fazriyah, N., Cartonno, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2). <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429>
- Hammer, M., Scheiter, K., & Stürmer, K. (2021). New technology, new role of parents: {How} parents' beliefs and behavior affect students' digital media self-efficacy. *Computers in Human Behavior*, 116, 106642.

- <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106642>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda Textbackslash Textbar Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Istiqomah, I., Hidayati, D., Afriliandhi, C., & Melawati, A. (2022). Upaya meningkatkan komitmen mengajar guru dalam pembelajaran daring selama masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 30–40. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.383>
- Kucirkova, N., Littleton, K., & Kyparissiadis, A. (2018). The influence of children's gender and age on children's use of digital media at home: Children's media use. *British Journal of Educational Technology*, 49(3), 545–559. <https://doi.org/10.1111/bjet.12543>
- Marpanaji, E., Mahali, M. I., & Putra, R. A. S. (2018). Survey on How to Select and Develop Learning Media Conducted by Teacher Professional Education Participants. *J. Phys.: Conf. Ser.*, 1140, 12014. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1140/1/012014>
- Mujahidin, A. A., Hasanah, A. L., Andani, M., & Kurniawan, Muh. A. (2021). Urgensi Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI Pada Masa Pandemi Covid-19. *MISYKAT*, 6(2), 183. <https://doi.org/10.33511/misykat.v6n2.183-196>
- Ng, W. (2015). *New Digital Technology in Education: Conceptualizing Professional Learning for Educators* (1st ed. 20). Springer International Publishing : Imprint: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-05822-1>
- Nurhayati, I. (2019). Pengembangan Media Media Komik Digital Pada Pembelajaran Ppkn Di Sma. 11.
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Peterson, L., & Skadsem, H. (2022). *Elementary Online Learning: Designing and Building Virtual Education, Grades K-5*. Routledge.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- UNICEF-Indonesia. (2021). *Situational Analysis on Digital Learning Landscape in Indonesia*.
- Wagner, B. E., Folk, A. L., Hahn, S. L., Barr-Anderson, D. J., Larson, N., & Neumark-Sztainer, D. (2021). Recreational Screen Time Behaviors during the COVID-19 Pandemic in the U.S.: A Mixed-Methods Study among a Diverse Population-Based Sample of Emerging Adults. *IJERPH*, 18(9), 4613. <https://doi.org/10.3390/ijerph18094613>
- Windiani, I. G. A. T., Noviyani, N. M. R., Adnyana, I. G. A. N. S., Murti, N. L. S. P., & Soetjningsih, S. (2021). Prevalence of Sleep Disorders in Adolescents and its Relation with Screen Time during the COVID-19 Pandemic Era. *Open Access Maced J Med Sci*, 9(B), 297–300. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2021.5974>
- Wulandari, S. K., & Alamin, R. Y. (2019). Perancangan Buku Cerita Digital Interaktif Punakawan sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter untuk anak SD Usia 7-11 Tahun. *URNAL SAINS DAN SENI ITS*, Vol. 8(No. 2), 321–326. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.46988>
- Yuliani, W. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling. *Quanta*, 2(2). <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>