

STRATEGI PENGGUNAAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DI ERA DIGITAL

Alfina Lailan

IAI Darul Ulum Kandungan

Alfina.lailan@gmail.com

Abstract: *Effective use of media and learning resources in the digital era is an important aspect in optimizing the learning process. This article outlines strategies that can be used to optimally utilize digital media and learning resources in the context of modern learning. Various digital era learning models, such as Blended Learning, Distant Learning, Mobile Learning, and Virtual Learning Environment (VLE), are presented as alternatives that can improve the flexibility and quality of learning. However, challenges such as limited internet access, financial constraints, and technology readiness in some areas, need to be addressed with appropriate strategies. Some of the strategies discussed in this article include the utilization of social media, personalization and segmentation, revenue diversification, and the use of data analytics and artificial intelligence tools. By implementing these strategies, learning can become more effective and can meet the needs of learners in today's digital era.*

Keywords: *Strategy, Media, Learning Resources, Digital Era*

Abstrak: Penggunaan media dan sumber belajar yang efektif di era digital merupakan aspek penting dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Artikel ini menguraikan strategi-strategi yang dapat digunakan untuk memanfaatkan media digital dan sumber belajar secara optimal dalam konteks pembelajaran modern. Berbagai model pembelajaran era digital, seperti Blended Learning, Pendidikan Jarak Jauh (Distant Learning), Mobile Learning, dan Virtual Learning Environment (VLE), disajikan sebagai alternatif yang dapat meningkatkan fleksibilitas dan kualitas pembelajaran. Namun, tantangan seperti akses internet yang terbatas, kendala finansial, dan kesiapan teknologi di beberapa daerah, perlu diatasi dengan strategi yang tepat. Beberapa strategi yang dibahas dalam artikel ini meliputi pemanfaatan media sosial, personalisasi dan segmentasi, diversifikasi pendapatan, serta penggunaan alat analisis data dan kecerdasan buatan. Dengan menerapkan strategi-strategi ini, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik di era digital saat ini.

Kata kunci: Strategi, Media, Sumber Belajar, Era Digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi menjadi begitu pesat, termasuk di dalamnya perkembangan dan penggunaan internet. Keberadaan internet telah benar-benar mendunia dan telah membuat seakan-akan dunia tanpa batas. Komunikasi dan informasi akan segera tersebar dengan begitu cepat tanpa mengenal perbedaan waktu dan wilayah. Internet telah menjadi sebuah kebutuhan pokok dalam memenuhi rasa ingin tahu terhadap perkembangan informasi. Era digital merupakan kondisi dimana setiap orang dapat mengakses berbagai informasi dalam jaringan (daring). Berbagai informasi di era ini tersedia secara bebas di dunia maya yang memudahkan siapa saja untuk mengaksesnya tanpa batas ruang dan waktu. Era digital adalah salah satu bukti berkembangnya teknologi internet yang kian maju. Banyaknya platform di berbagai media mampu membantu kehidupan dan budaya manusia jadi semakin maju. Sehingga dengan adanya internet manusia jadi lebih mudah dalam mendapat informasi. Komunikasi yang bersifat memberitahu seperti berita juga mengalami revolusi digital, jika biasanya kita melihat berita itu hanya melalui media cetak, televisi atau radio secara manual, sekarang kita bisa mendapat update informasi melalui smartphone atau internet.

Pemanfaatan teknologi internet ini juga digunakan untuk mengakses berita karena public memerlukan informasi untuk mengetahui kondisi apa yang sedang terjadi saat ini atau sekedar melihat trend. Penyebaran berita kini lebih mudah dilakukan dan sangat cepat tersebar secara luas, bahkan hanya dalam hitungan jam saja orang sudah bisa mengetahui perkembangan informasi terkini dengan kehadiran internet.

Media pembelajaran yang ada saat ini berkembang terus seiring dengan perkembangan teknologi. Dalam era digital sekarang ini, dosen dituntut mampu mendesain dan memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi terbaru. Hal ini dimaksudkan untuk mendukung tercapainya capaian pembelajaran (*learning outcome*), dan mengondisikan (membiasakan) mahasiswa dengan perkembangan teknologi. Dampak positif dari penguasaan teknologi tersebut diantaranya mahasiswa ketika lulus dan bekerja akan mampu beradaptasi secara baik dengan teknologi terkini. Teknologi digital membuat isi informasi lebih mudah diperoleh, diakses, dimanipulasi, dan diolah serta disebarluaskan. Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan sekarang ini seharusnya sudah memanfaatkan media digital.

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan.

Dalam konteks pendidikan, pengembangan media dan sumber belajar juga memegang peran penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam mempengaruhi motivasi, minat, dan pemahaman peserta didik. Dengan kemampuannya untuk memvisualisasikan materi abstrak dan membuat pembelajaran lebih jelas, media pembelajaran membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Dengan demikian, pendahuluan tentang strategi penggunaan media dan sumber belajar yang efektif di era digital mencerminkan pentingnya adaptasi terhadap perkembangan teknologi dan perubahan perilaku konsumen. Melalui pemanfaatan media sosial, personalisasi konten, dan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, bisnis informasi dan pendidikan dapat meraih kesuksesan dan memberikan pengalaman yang lebih bernilai bagi audiens dan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*), yang dimaksud dengan penelitian kepustakaan adalah kegiatan penelitian yang dilaksanakan dengan mengumpulkan data berupa buku, jurnal, dan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan objek penelitian ini. Metode pengumpulan data menggunakan bantuan internet untuk menelusuri berbagai referensi buku maupun jurnal penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik pembahasan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Media Digital

Kata media berasal dari latin dan juga bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah artinya sebagai perantara atau pengantar. Media merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Media

merupakan suatu perantara atau pengantar pesan dari pengirim yang akan diterima oleh penerima yang dapat berupa sebuah bahan/alat. Seperti foto, gambar yang di proyeksikan, audio visual, buku cetak, guru, teman, lingkungan sekolah dan lingkungan luar sekolah dll, merupakan sebuah media.

Media merupakan medium/perantara yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, emosi dan mampu membangkitkan minat anak dalam proses kegiatan pembelajaran, dan juga dapat membantu menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan yang sebelumnya. Dengan demikian secara umum media Pendidikan dapat membangkitkan dan menstimulasi ranak kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Nila Fitria, Zahrina Amelia, dan Nadhifah Rahmadini Hidayat (2022), Media digital adalah media yang dapat dibuat, dilihat, disampaikan, dimodifikasi dan bisa digunakan oleh perangkat elektronik digital. Dalam prosesnya media digital yaitu input dalam bentuk data yang akan diolah sebagai teks, gambar, dan sebagainya, dan outputnya dari proses digital itu dapat disimpan dalam bentuk penyimpanan online, digital disk, memori drive, atau cetak.

Dilihat dari jenisnya media dapat dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

- a. Media auditif, yaitu media yang berupa audio dan hanya bisa didengar saja, seperti radio, rekaman suara, tape recorder.
- b. Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja berupa gambar, lukisan, dan tidak mengandung suara
- c. Media Audio Visual, yaitu media yang di dalamnya mengandung suara dan juga terdapat gambar yang dapat dilihat. Seperti rekaman video, power point, dan sebagainya.

B. Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang bias dan mampu dimanfaatkan mahasiswa untuk mempelajari materi dan pengalaman belajar sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan. Terkait dengan konteks pembelajaran, dosen perlu menetapkan sumber belajar yang dapat digunakan mahasiswa secara tepat sesuai dengan substansi materi.

Pernyataan tersebut senada dengan konsep Warsita (2008), bahwa sumber belajar adalah suatu sistem yang terdiri atas sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan peserta didik belajar secara individual. Menurut AECT (dalam Miarso, 1986)

dinyatakan bahwa sumber belajar merupakan semua sumber baik berupa data, orang atau benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi peserta didik. Berdasarkan konsep tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah semua komponen sistem pembelajaran yang dirancang atau didesain dan bisa dimanfaatkan untuk mencapai capaian pembelajaran.

Berdasarkan jenisnya, sumber belajar meliputi pesan (*message*), orang (*people*), bahan (*materials/software*), alat (*devices/hardware*), teknik (*technique*), dan lingkungan (*setting*). Adapun penjelasan konsep tersebut sebagai berikut.

- a. Pesan, merupakan semua informasi pembelajaran yang akan diteruskan oleh sumber lain dalam bentuk gagasan, fakta, data, nilai dan lain-lain. Misalnya isi buku, isi program, informasi dalam media elektronik (CD ROM, DVD, flash disk, dan internet)
- b. Bahan (*materials*), atau disebut juga dengan istilah perangkat lunak (*software*), yaitu sesuatu yang mengandung pesan untuk disajikan melalui alat (*hardware*). Bahan atau materials terkait dengan sumber belajar ini adalah sejumlah bahan yang membawa pesan belajar untuk disajikan dalam pembelajaran, diantaranya bahan yang tercetak dan elektronik.
- c. Manusia (*people*), yaitu orang yang berposisi sebagai penyimpan, pengolah, penyaji atau penyalur informasi yang akan disampaikan kepada orang lain. Posisi yang dimaksud diantaranya sebagai dosen, guru, instruktur, pelatih, dan sebagainya.
- d. Alat (*device*), adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi yang terdapat di dalam software. Misalnya Liquid Crystal Display (LCD) Projector dan berbagai hardware computer/laptop.
- e. Teknik (*technique*) atau Metode (*method*) adalah prosedur atau langkah-langkah tertentu yang disiapkan dalam menggunakan bahan, alat, lingkungan dan orang untuk menyampaikan pesan. Misalnya diskusi, demonstrasi, praktikum, dan sebagainya.
- f. Latar/lingkungan (*setting*), merupakan situasi di sekitar terjadinya proses pembelajaran tempat mahasiswa menerima pesan pembelajaran. Latar dibedakan menjadi dua, yaitu latar fisik dan nonfisik. Lingkungan fisik diantaranya perpustakaan, ruang kelas, laboratorium dan sebagainya. Sedangkan latar nonfisik diantaranya suasana belajar, kondisi psikologis mahasiswa dan sebagainya.

C. Model Pembelajaran Era Digital

Model pembelajaran era digital saat ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Menurut penulis bahwa model pembelajaran era digital terdiri 3 model: pertama, guru / dosen memberikan materi pembelajaran secara online pada peserta didik kemudian di download dan dipelajari secara manual (offline), kedua, guru/ dosen memberikan materi pembelajaran secara online dan peserta didik mempelajari secara online juga, dan ketiga, kolaborasi antara pembelajaran yang berlangsung antara online dengan offline. Kemudian ada juga model pembelajaran yang tidak terikat dengan guru/ dosen yang memberikan materi pembelajaran tetapi dapat mengakses informasi pembelajaran secara personal dengan sumber-sumber pembelajaran secara online. Apalagi saat ini era digital yang didukung jaringan internet sangat memungkinkan setiap orang dapat belajar sendiri tanpa diarahkan oleh guru/ dosen secara real. Berikut ini model pembelajaran era digital pada saat ini:

a. *Blended Learning*

Sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. Blended learning juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial.

Blended learning merupakan pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran yang berbeda serta ditemukan pada komunikasi terbuka di antara seluruh bagian yang terlibat dengan pelatihan". Sedangkan untuk keuntungan dari penggunaan blended learning sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial yaitu: (PT. Sevima, Agustus 2018)

1. Adanya interaksi antara pengajar dan mahasiswa
2. Pengajaran pun bisa secara online ataupun tatap muka langsung
3. *Blended Learning = combining instructional modalities (or delivery media),*
4. *Blended Learning = combining instructional methods*

b. *Distant Learning (Pendidikan Jarak Jauh)*

Model Pendidikan jarak jauh telah berkembang sejak 1883. Seiring seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, konsep dan implementasi model pendidikan jarak jauh dapat berkembang pula. Pendidikan jarak jauh dapat di klasifikasikan melalui beberapa fase generasi sampai saat ini dengan generasi kelima. Posisi e-learning dalam pendidikan jarak jauh merupakan suatu bentuk konsekuensi logis, karena keterpisahan jarak dan waktu antara peserta belajar dan penyelenggara pembelajaran, maka mutlak diperlukan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. (Dewi Salma Prawiradilaga, 2013).

"Distance learning is used in this study because it emphasizes the recentering on the nontraditional learner and is more commonly used than "distance education."

Kemudian Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 24 tahun 2012 tentang penyelenggaraan pendidikan jarak jauh (PJJ) pada pendidikan tinggi pasal 2 ayat 1 dan 2 mencakup: berfungsi sebagai bentuk pendidikan peserta didik yang tidak dapat mengikuti pendidikan tatap muka tanpa mengurangi kualitas pendidikan, kemudian pendidikan jarak jauh bertujuan untuk meningkatkan perluasan dan pemerataan akses terhadap pendidikan yang bermutu dan relevan dengan kebutuhan.

c. ***Mobile Learning (M-Learning)***

Mobile Learning adalah pembelajaran dengan bantuan teknologi seluler nirkabel (smartphone). Mobile learning memberikan kemudahan pada siapa saja untuk mengakses informasi dan materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja. Model pembelajaran mobile learning, mendorong keaktifan peserta didik untuk selalu belajar kapanpun dan dimanapun diinginkan tanpa dibatas ruang dan waktu. Artinya bahwa dengan menggunakan mobile learning siswa diberikan kemudahan dalam belajar tanpa mengurangi tugas dan tanggungjawabnya. Sebagai dikutip dalam Mohammad Ally dengan buku yang berjudul, *"mobile learning; Transforming the Delivery of Education and Training"*.

Mobile learning through the use of wireless mobile technology allows anyone to acces information and learning materials from anywhere and anytime. With mobile learning, learners will be empowered since they can learn whenever and wherever the want." (Mohamed Ally)

Mobile learning (m-learning) adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat mobile. Dalam hal ini, perangkat tersebut dapat berupa PDA, telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya. Dengan mobile learning, pengguna dapat mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. Jadi, pengguna dapat mengakses konten pendidikan tanpa terikat ruang dan waktu.

d. ***Virtual Learning Enviroment***

Virtual learning environment (VLE) adalah sebuah platform berbasis Web untuk pembelajaran dalam aspek digital yang biasa dipakai oleh beberapa institusi pendidikan. Lingkungan pembelajaran virtual menawarkan sistem pembelajaran dengan berbagai komponen, dengan menambahkan keuntungan dari pembelajaran berbasis komputer dan ruang pengajaran. Salah satu proses untuk meningkatkan pengalaman belajar adalah sarana ruang virtual, yang dapat menjadi adalah pusat mahasiswa, bekerja dalam diri mondar-mandir, dan yang mendorong siswa untuk mengambil tanggung jawab untuk pembelajaran mereka sendiri.

Dalam mode virtual, bahan-bahan yang tersedia dalam bentuk bantuan komputer program pembelajaran, catatan kuliah, khusus self-assessment modul. Mekanisme lain bagi siswa untuk siswa interaksi dalam bentuk sederhana forum diskusi adalah dengan menggunakan sebuah novel link Cyber tutor. Hal ini memungkinkan siswa dengan akun email untuk menghubungkan dengan isi kursus dan staf dengan keraguan dan pertanyaan terkait. Siswa dapat menghubungi staf tanpa wajah untuk wajah kunjungan yang menyimpan di kampus. Staf tetap anonim yang memungkinkan untuk beberapa staf untuk bertindak sebagai cyber tutor selama kursus. Siswa tidak tetap anonim meskipun alamat email mereka yang samar cukup untuk menutupi identitas mereka. Siswa dapat mendiskusikan tentang ujian, laporan laboratorium, poster, kuliah, bantuan teknis dengan men-download bahan-bahan. Evaluasi penggunaan Virtual ruang sumber daya ini dilakukan dengan survei, kelompok fokus dan online bentuk umpan balik.

D. Kelebihan dan Kekurangan Media Digital

- a. Dalam mengembangkan kemampuan terutama pada unsur 4C yaitu sebagai berikut:

1. *Critical thinking*

Kemampuan untuk berpikir kritis dapat meningkatkan peserta didik untuk menyelesaikan masalah dan melatih peserta didik untuk mencari kebenaran dalam suatu informasi yang mereka dapatkan

2. *Creativity*

Keterampilan berpikir kreatif, menggunakan kemampuan berpikir *outside the box* tanpa dibatasi aturan yang cenderung membatasi dan mengikat peserta didik dalam kemampuan berpikirnya.

3. *Collaboration*

Keterampilan dalam bekerja sama atau berkolaborasi, kemampuan untuk bekerja sama dengan seseorang atau dengan kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

4. *Communication*

Kemampuan untuk berkomunikasi, kemampuan peserta didik dalam menyampaikan ide dan pikirannya secara tepat, cepat, jelas, dan efektif.

- b. Kekurangan Media Digital

1. Beberapa media pembelajaran digital memerlukan adanya akses menggunakan internet dalam pengoperasiannya khususnya di negara-negara yang sedang berkembang seperti Indonesia. Terdapat beberapa daerah yang sulit dalam mengakses internet karena faktor sinyal, akibatnya peserta didik di beberapa daerah ini sulit untuk mengakses media pembelajaran yang diberikan oleh guru.
2. Adanya kendala dalam finansial untuk peserta didik yang tidak memadai untuk memiliki gadget dan smartphone.
3. Terdapat beberapa daerah di Indonesia yang masih gagap dengan teknologi, yang membuat kesulitan dalam penyampaian dan penerapan media pembelajaran digital pada peserta didik.

E. Strategi Penggunaan Media Dan Sumber Belajar

Dalam menghadapi era digital, strategi penggunaan media dan sumber belajar yang efektif sangat penting untuk memaksimalkan potensi dan kesuksesan. Beberapa strategi yang efektif termasuk:

- a. Pemanfaatan Media Sosial: Media sosial telah menjadi alat yang sangat efektif untuk mempromosikan bisnis informasi dan menjangkau khalayak yang lebih luas. Dengan memanfaatkan platform seperti Facebook,

Twitter, Instagram, dan LinkedIn, bisnis informasi dapat meningkatkan kesadaran dan meningkatkan interaksi dengan audiens.

- b. Personalisasi dan Segmentasi: Mengingat banyaknya informasi yang tersedia di era digital, personalisasi dan segmentasi menjadi kunci dalam mempertahankan dan menarik audiens. Dengan memahami minat dan preferensi audiens, bisnis informasi dapat menyediakan konten yang disesuaikan dengan kebutuhan individu.
- c. Diversifikasi Pendapatan: Dalam era digital yang berubah dengan cepat, diversifikasi pendapatan menjadi penting. Selain dari iklan, bisnis informasi dapat mempertimbangkan strategi seperti langganan berbayar, konten premium, afiliasi, atau bahkan menyelenggarakan acara atau konferensi. Diversifikasi pendapatan memungkinkan bisnis untuk mengeksplorasi berbagai peluang pasar.
- d. Penggunaan Alat Analisis Data dan Kecerdasan Buatan: Penggunaan alat analisis data dan kecerdasan buatan dapat membantu mengidentifikasi pola perilaku dan preferensi audiens. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang audiens, bisnis informasi dapat memberikan pengalaman yang lebih relevan dan memuaskan.

Dengan menerapkan strategi penggunaan media dan sumber belajar yang efektif di era digital, bisnis informasi dapat memaksimalkan potensi mereka, meningkatkan interaksi dengan audiens, dan mencapai kesuksesan yang lebih besar.

KESIMPULAN

Media digital dan sumber belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media digital seperti audio, visual, dan audio visual merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif. Sementara itu, sumber belajar meliputi pesan, manusia, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang semuanya berkontribusi dalam memfasilitasi proses pembelajaran.

Model pembelajaran era digital, seperti *Blended Learning*, Pendidikan Jarak Jauh (*Distant Learning*), *Mobile Learning*, dan *Virtual Learning Environment* (VLE), menawarkan berbagai pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teknologi dengan kebutuhan pembelajaran modern. Dengan berbagai model ini, peserta didik dapat memperoleh akses pembelajaran yang lebih fleksibel dan terjangkau.

Namun demikian, ada kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media digital. Kelebihannya termasuk kemampuan meningkatkan keterampilan kritis, kreativitas, kerjasama, dan komunikasi peserta didik. Namun, kekurangan seperti keterbatasan akses internet, kendala finansial, dan kurangnya kesiapan teknologi di beberapa daerah, dapat menjadi hambatan dalam penerapan media digital dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, strategi penggunaan media dan sumber belajar yang efektif sangat penting. Pemanfaatan media sosial, personalisasi dan segmentasi, diversifikasi pendapatan, serta penggunaan alat analisis data dan kecerdasan buatan menjadi beberapa strategi yang dapat membantu bisnis informasi dalam memaksimalkan potensi dan kesuksesan mereka di era digital ini. Dengan menerapkan strategi yang tepat, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan memenuhi kebutuhan peserta didik di era digital saat ini.

Daftar Pustaka

- Azis, T. N. (2019, December). Strategi pembelajaran era digital. In *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science* (Vol. 1, No. 2, pp. 308-318).
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Warta Dharmawangsa*, (56).
- Fitria, N. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital “Bermain Keaksaraan” pada Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 36-49.
- Ilmi, A. R. M., Junaidi, A., Yusnanto, T., Kase, E. B., Safar, M., & Sari, M. N. (2024). Belajar di Era Digital: Memahami Teknologi Pendidikan dan Sumber Belajar Online. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 782-789.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Maihani, S., Syalaisha, S. N., Yusrawati, Y., Nur, T. N. T., Ria, D., Kumita, K., & Zaki, S. A. (2023). Peran Kecerdasan Buatan Artificial Intelligence (AI) Dalam Inovasi Pemasaran. *Warta Dharmawangsa*, 17(4), 1651-1661.
- Prawiradilaga, D. S., Ariani, D., & Handoko, H. (2013). *Mozaik teknologi pendidikan: E-learning*. Jakarta: Kencana
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus* (Vol. 12, pp. 1-7).
- Rohman, M. & Sofan Amri. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). *Biodik*, 6(2), 214-224.
- Zamzami, M. R. (2021). Home Learning Sebagai Solusi Pembelajaran Di Sekolah Dasar Era Pandemi. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 173-185.