

## Relasi Teknologi Digital dengan Pendidikan Siswa SD

Moh Adiel Fikri E. F<sup>1</sup>, Moh Andriyan<sup>2</sup>, Hasan Fahmi<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Pendidikan Agama Islam, Universitas Nurul Jadid, Indonesia  
Surat-e: adielfikri59@gmail.com

### ABSTRACT

*In an increasingly connected world, apps and digital platforms play a crucial role in everyday life. From social media to e-commerce applications, the existence of this technology not only makes communication easier, but also opens up new opportunities in education. In this article, we will discuss the benefits that can be obtained, the challenges that may be faced, and concrete steps that can be taken to increase the effectiveness of using this technology. With the right insights, readers will be able to optimize the potential of digital applications and platforms in everyday life. Cultivating digital applications and platforms means developing, managing and utilizing these various technologies to achieve greater goals. This includes understanding user needs, developing relevant features, as well as effective marketing strategies. The development of digital technology has had a significant impact on various aspects of life, including in the educational, economic and social fields. Digital applications and platforms are now tools that not only support daily activities, but also open up new opportunities for innovation and productivity. This article aims to examine the importance of cultivating and utilizing digital applications and platforms in modern life. By utilizing existing applications and platforms, people can optimize resources, speed up access to information, and increase efficiency in various sectors. This research also highlights the challenges faced in the process of adapting to digital technology, such as the digital divide and data security, and provides solutions to overcome these obstacles.*

### ABSTRAK

*Dalam dunia yang semakin terhubung, aplikasi dan platform digital memainkan peran krusial dalam kehidupan sehari-hari. Dari media sosial hingga aplikasi e-commerce, keberadaan teknologi ini tidak hanya memudahkan komunikasi, tetapi juga membuka peluang baru dalam pendidikan. Di artikel ini, kita akan membahas manfaat yang dapat diperoleh, tantangan yang mungkin dihadapi, serta langkah-langkah konkret yang dapat diambil untuk meningkatkan efektivitas penggunaan teknologi ini. Dengan wawasan yang tepat, pembaca akan dapat mengoptimalkan potensi aplikasi dan platform digital dalam kehidupan sehari-hari. Membudidayakan aplikasi dan platform digital berarti mengembangkan, mengelola, dan memanfaatkan berbagai teknologi ini untuk mencapai tujuan yang lebih besar. Ini mencakup pemahaman tentang kebutuhan pengguna, pengembangan fitur yang relevan, serta strategi pemasaran yang efektif. Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan, ekonomi, dan sosial. Aplikasi dan platform digital kini menjadi alat yang tidak hanya mendukung kegiatan sehari-hari, tetapi juga membuka peluang baru dalam inovasi dan produktivitas. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji pentingnya membudidayakan dan memanfaatkan aplikasi serta*

### KEYWORDS:

*Educational Technology; Elementary School Children's Learning; Digital Based Learning.*

### KATA KUNCI:

*Teknologi Pendidikan; Pembelajaran Anak SD; Pembelajaran Berbasis Digital.*

### How to Cite:

“Fikri, M. A., Andriyan, M., & Fahmi, H. (2025). Relasi Teknologi Digital dengan Pendidikan Siswa SD. *NAAFI: JURNAL ILMIAH MAHASISWA*, 2(1), 53–60.”

*platform digital dalam kehidupan modern. Dengan memanfaatkan aplikasi dan platform yang ada, masyarakat dapat mengoptimalkan sumber daya, mempercepat akses informasi, dan meningkatkan efisiensi dalam berbagai sektor. Penelitian ini juga menyoroti tantangan yang dihadapi dalam proses adaptasi teknologi digital, seperti kesenjangan digital dan keamanan data, serta memberikan solusi untuk mengatasi hambatan tersebut.*

---

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. (Jamun, 2020). Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia, khusus dalam bidang teknologi informasi sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif. Hal ini dipertegas oleh hasil penelitian Pratama (2023, hlm 92) yang menyatakan bahwa salah satu dampak negatif inovasi dalam bidang teknologi adalah siswa menjadi malas belajar. Dengan adanya perangkat yang seharusnya dapat memudahkan siswa dalam belajar, siswa seringkali lebih banyak menghabiskan waktu di jaringan yang ada, sehingga timbul masalah-masalah lainnya yang pasti akan mempengaruhi minat belajar siswa. Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang sangat pesat menuntut adanya peningkatan mutu Pendidikan. (Disas, 2017 hlm. 158). Hal ini sejalan dengan pendapat Goodwin (2014) yang menyatakan bahwa sistem pendidikan harus dirancang agar mampu mengakomodir perubahan-perubahan ke arah perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, di era dunia yang bergerak cepat ini, tidak dapat dipungkiri segala aktifitas mendidik khususnya pada pendidikan dasar memerlukan teknologi digital dalam setiap kegiatannya, mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai evaluasi Pendidikan.

Di sektor pendidikan dasar, lembaga pendidikan menghadapi perubahan sosial, teknologi dan ekonomi yang pesat. Teknologi memainkan peran sentral dalam perubahan mendasar dalam pendidikan (Bates, 2009). Banyak Penelitian telah menunjukkan bahwa kemajuan Teknologi Informasi Komunikasi (ICT) dapat digunakan untuk mewujudkan konsep pendidikan yang inovatif dalam membangun *platform* kegiatan pembelajaran (Schneckenberg, 2009). ICT dapat memfasilitasi penyebaran efisiensi materi pembelajaran berbasis elektronik, meningkatkan mode belajar yang lebih fleksibel berbasis teknologi digital juga mempermudah akses pembelajar untuk memperoleh materi ajar yang dapat dipelajari secara individu maupun kelompok. Teknologi Digital dalam pendidikan menjadi isu prioritas kedua dalam Kelompok Kerja Pendidikan G20 atau *Education Working Group* (EdWG). (Syahril, 2022). Pemanfaatan teknologi yang strategis dan tepat guna dalam pendidikan berperan kunci dalam upaya membangun kembali pendidikan sekaligus mendorong pembelajaran berkualitas bagi anak bangsa. Namun, teknologi tetap tidak bisa menggantikan peran guru sebagai insan pendidik yang berdiri di garis terdepan. (Rachmadika, 2022). Di sisi lain, guru di seluruh dunia juga berjuang menghadapi transisi ke pembelajaran daring yang terjadi sangat cepat. Tidak berbeda dengan

para guru di Indonesia berhasil beradaptasi dan belajar melewati tantangan tersebut. Pada awalnya guru di Indonesia tidak siap mengajar secara daring. Namun, para guru di Indonesia menghadapi tantangan itu dan mempelajari cara-cara baru dalam mengajar dan beradaptasi. (Syahrir, 2022). Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ketakutan akan perubahan yang dirasakan oleh guru-guru di Indonesia sebenarnya wajar terjadi, mengingat sebelumnya para guru tidak terbiasa melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi digital. Namun, dengan adanya kebijakan Pendidikan mengenai variasi pembelajaran dalam upaya memulihkan kondisi Pendidikan Indonesia *pasca Covid-19*, pada akhirnya guru-guru di Indonesia belajar untuk melatih dirinya terbiasa menggunakan teknologi digital. Teknologi digital yang mencakup teknologi informasi dan komunikasi baru seperti Internet, dunia *game online*, kecerdasan buatan, robotika, dan pencetakan 3D membutuhkan literasi baru. Dalam beberapa tahun terakhir, kompetensi digital telah menjadi konsep kunci dalam diskusi tentang jenis keterampilan dan pemahaman yang dibutuhkan peserta didik dalam masyarakat. (E.E Gallardo, 2015). Sebagai seorang guru pada jenjang Pendidikan dasar, kompetensi digital telah menjadi konsep kunci dalam diskusi tentang jenis keterampilan dan pemahaman yang dibutuhkan peserta didik dalam Masyarakat. Kemampuan ini telah ditafsirkan dalam berbagai cara (misalnya, *Digital Literacy*, *Digital Competence*, *eLiteracy*, *e-Skills*, *eCompetence*, *Computer literacy*, dan *literacy Media*) dalam dokumen kebijakan, dalam literatur akademik, dan dalam pengajaran, pembelajaran, dan praktik sertifikasi. Semua istilah ini menyoroti kebutuhan untuk menangani teknologi di era digital. (S.Noor, 2013). Dalam hal ini, yang harus memiliki kompetensi digital ini bukan hanya peserta didik, melainkan juga guru. Oleh karena itu, untuk mengimbangi kompetensi digital siswa yang secara faktual berada pada level yang mumpuni, guru perlu untuk selalu *upgrade* kompetensi digitalnya. Melalui *platform* merdeka mengajar yang dirancang khusus bagi guru untuk belajar dari sesamanya, pemerintah dalam hal ini Kemdikbud menjadikan isu teknologi digital ini sebagai momentum untuk mengoptimal digitalisasi Pendidikan. (Syahril, 2022). Langkah inisiatif ini akan memungkinkan seluruh peserta didik di Indonesia memperoleh pendidikan berkualitas yang dikembangkan dari kreativitas dan ide-ide inovatif guru melalui *platform* merdeka mengajar. Penggunaan teknologi digital memiliki dampak positif pada pembelajaran karena mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam semua aspek pendidikan mereka dan memotivasi mereka untuk menyimpan lebih banyak informasi. Telah dibuktikan bahwa penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar dapat memperluas dan mengembangkan pembelajaran siswa sekaligus mendukung tujuan pengajaran. Lebih jauh lagi, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah memberikan dampak yang signifikan, mengubah cara guru mengajar, peserta didik belajar, serta komunikasi guru dan peserta didik. Namun, ini bisa menjadi tantangan nyata bagi para pendidik untuk memilih alat teknologi yang terbaik, agar pendidik tidak kehilangan tujuan mengajar, dan tidak salah dalam memahami peserta didik. (Rachmadika, 2022).

## METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian Jenis Penelitian: Penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pola penggunaan aplikasi dan platform digital serta manfaatnya bagi pengguna. Desain

Penelitian dilakukan dengan pendekatan survei menggunakan kuesioner sebagai instrumen utama. Data akan dianalisis secara statistik untuk mendapatkan gambaran tentang fenomena yang diteliti. Populasi dan Sampel Pengguna aktif aplikasi dan platform digital, seperti pelajar, mahasiswa, pekerja profesional, atau pelaku usaha. Sampel: Teknik pengambilan sampel: *Purposive Sampling*: Memilih responden yang memenuhi kriteria tertentu, seperti pengguna aplikasi minimal 3 bulan. Ukuran sampel: Ditentukan menggunakan rumus Slovin:  $n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$

N: Jumlah populasi,

e: margin of error (biasanya 5%).

Instrumen Penelitian Kuesioner: Disusun dengan skala Likert (1–5) untuk mengukur persepsi dan pola penggunaan aplikasi. Contoh pertanyaan:

1. Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi digital dalam sehari?
2. Aplikasi/platform digital membantu meningkatkan produktivitas saya.
3. Saya menggunakan aplikasi ini untuk keperluan bisnis atau pembelajaran.

Struktur Kuesioner:

Bagian I: Data demografis (usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan).

Bagian II: Pola penggunaan aplikasi.

Bagian III: Manfaat yang dirasakan dari penggunaan aplikasi.

Prosedur Penelitian

Tahapan:

1. Menyusun kuesioner berdasarkan indikator variabel penelitian.
2. Melakukan uji coba kuesioner untuk validasi dan reliabilitas.
3. Menyebarkan kuesioner secara daring (Google Forms, WhatsApp, Telegram) atau luring (form cetak).
4. Mengumpulkan data dalam jangka waktu tertentu (misalnya 2–4 minggu).

Analisis Data

Teknik Analisis: Data yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif.

Tahapan:

1. Menghitung distribusi frekuensi dan persentase untuk setiap pertanyaan.
2. Menentukan nilai rata-rata untuk indikator utama.
3. Menyajikan data dalam bentuk tabel dan grafik untuk mempermudah interpretasi.

Software Pendukung: SPSS, Microsoft Excel, atau Python untuk pengolahan data.

Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas: Menggunakan korelasi Pearson untuk memastikan kuesioner mampu mengukur indikator sesuai tujuan penelitian.
2. Uji Reliabilitas: Menggunakan Cronbach's Alpha untuk menguji konsistensi kuesioner (nilai  $>0.7$  dianggap reliabel).

Kelebihan dan Keterbatasan Penelitian: Memberikan gambaran yang rinci tentang pola penggunaan dan manfaat aplikasi digital. Cepat dalam pengumpulan data melalui survei daring. Keterbatasan: Responden dapat memberikan jawaban yang bias. Hasil hanya menggambarkan fenomena tanpa menganalisis hubungan sebab-akibat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Peran Teknologi Digital Pada Pendidikan

Pendidikan adalah fondasi utama untuk membangun peradaban bangsa. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No 20 tahun 2003).

Dunia pendidikan Indonesia semakin mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan tersebut bisa dirasakan saat ini terlebih pada masa pandemic. Dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini, sangat mendorong pendidik dan peserta didik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat pembelajaran yang aktif.

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran harus mendapat perhatian dari pendidik sebagai fasilitator dalam setiap proses pembelajaran. Adanya digitalisasi media pembelajaran mampu membuat siswa memiliki akses yang lebih luas akan materi-materi pembelajaran yang diperlukan. Hal ini membuat para siswa memiliki berbagai pengetahuan yang diperoleh sehingga mampu membangun suatu pemikiran yang kritis dari berbagai sumber.

Adapun peran media digital dalam pembelajaran di sekolah dasar, yaitu:

- a) Meningkatkan keterampilan dan kreatifitas siswa.
- b) Meningkatkan minat belajar siswa.
- c) Menciptakan lingkungan belajar yan menarik.
- d) Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Mengembangkan keterampilan soft skill siswa, seperti komunikasi dan problem solving.

### 2. Manfaat - Manfaat Aplikasi dan Platfrom Digital Bagi Guru Pai Sd

Dalam era digitalisasi seperti sekarang ini, pemanfaatan aplikasi dan platform digital menjadi semakin penting bagi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) ditingkat Sekolah Dasar (SD). Hal ini dikarenakan teknologi telah membawa perubahan besar dalam cara belajar mengajar,

sehingga guru PAI perlu untuk terus mengikuti perkembangan tersebut agar dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi para siswa.

Adapun manfaat-manfaat yang bisa di peroleh adalah:

- a) Memudahkan dalam menyajikan materi pelajaran

Dengan adanya aplikasi dan platform digital, guru PAI SD dapat menggunakan berbagai media seperti video, gambar, dan audio untuk menjelaskan konsep-konsep agama Islam secara lebih visual dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, guru juga dapat memberikan tugas atau kuis online kepada siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih dinamis dan menyenangkan. Contoh detail terkait manfaat memanfaatkan aplikasi dan platform digital bagi guru PAI SD adalah dengan menggunakan aplikasi video pembelajaran yang menarik untuk menjelaskan kisah-kisah dalam agama Islam, serta membuat kuis online interaktif untuk menguji pemahaman siswa tentang pelajaran yang telah disampaikan. Dengan demikian, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa dalam memahami materi pelajaran PAI. Selain itu, penggunaan teknologi juga dapat memperluas aksesibilitas pembelajaran bagi siswa, terutama di masa serba teknologi seperti sekarang ini. Melalui platform digital, guru dapat memberikan materi pembelajaran secara fleksibel dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh siswa, sehingga proses belajar mengajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Dengan begitu, pembelajaran di tingkat SD ini dapat menjadi lebih efisien dan efektif, serta meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

b) Meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran

Dalam konteks ini, penggunaan teknologi juga dapat membantu meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran. Dengan adanya berbagai aplikasi dan platform digital yang interaktif, guru dapat menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Misalnya, guru dapat menggunakan video pembelajaran, game edukasi, atau kuis online untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan kreativitas mereka dalam memahami materi pelajaran. Dengan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif ini, diharapkan akan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam memahami materi agama dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat membantu guru untuk memberikan pembelajaran yang lebih personal dan individualized sesuai dengan kebutuhan dan minat masing-masing siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan prestasi akademik siswa secara keseluruhan.

c) Aplikasi Bisa Dimanfaatkan oleh Guru PAI SD

Aplikasi mobile seperti Duolingo dan Quizlet dapat digunakan untuk memberikan latihan tambahan kepada siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi agama. Selain itu, dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform digital ini, diharapkan siswa akan semakin termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran agama di sekolah dasar.

### 3. Kelebihan Teknologi Digital

Pembelajaran menggunakan teknologi digital di sekolah dasar (SD) memiliki banyak kelebihan yang mendukung perkembangan siswa. Pertama, teknologi menyediakan akses ke berbagai sumber belajar yang lebih luas, seperti video pembelajaran, e-book, dan aplikasi edukatif, yang membuat materi lebih menarik dan bervariasi. Selain itu, teknologi memungkinkan personalisasi pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar

sesuai dengan kemampuan dan kecepatan masing-masing. Penggunaan teknologi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Pembelajaran berbasis teknologi juga mendukung keterampilan kolaborasi, di mana siswa dapat bekerja bersama, membangun keterampilan sosial

Teknologi juga mengajarkan keterampilan digital yang sangat dibutuhkan di era modern, memperkenalkan siswa di dunia digital sejak dini. Pembelajaran menjadi lebih fleksibel, memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja. Terakhir, teknologi mendukung pembelajaran inklusif, dengan menyediakan alat yang dapat membantu siswa dengan kebutuhan khusus. Semua kelebihan ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa SD.

#### **4. Kekurangan Teknologi Digital**

Dalam platform digital terhadap Pembelajaran agama di Sekolah dasar meskipun penggunaan aplikasi dan platform digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran agama di sekolah dasar, Tentunya terlalu bergantung pada teknologi ini juga memiliki dampak negatif. Salah satunya adalah berkurangnya interaksi sosial antara guru dan siswa, yang dapat memengaruhi kemampuan komunikasi interpersonal siswa di luar lingkungan sekolah. Selain itu, tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi dan internet, sehingga penggunaan platform digital dapat meningkatkan kesenjangan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk tetap memastikan bahwa penggunaan platform digital tidak menggantikan interaksi langsung antara guru dan siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan mengintegrasikan penggunaan teknologi dengan metode pengajaran tradisional yang lebih bersifat interaktif. Selain itu, sekolah juga perlu memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi agar tidak ada yang tertinggal dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dampak negatif dari penggunaan platform digital dapat diminimalisir dan pembelajaran tetap efektif.

#### **KESIMPULAN**

Hal hal yang bisa kita kutip dari beberapa teori di atas adalah bahwa teknologi dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Meskipun demikian, penting untuk diingat bahwa teknologi hanya merupakan alat bantu dan tidak dapat menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan kemampuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi secara efektif dalam pengajaran mereka. Dengan demikian, integrasi antara teknologi dan metode pengajaran tradisional dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif bagi semua siswa.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH (Jika diperlukan)**

Syukur kepada Allah SWT. dan terimakasih kami haturkan bila artikel ini bisa bermanfaat kepada sesama, karena sebaik baik orang adalah dia yang bermanfaat bagi orang lain.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Ahmad, Rachmat, Lukman, Khusni, Windy, & Ika. (2023). *Analisis penerapan teknologi dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar*.
- [2] Akhirudin, Sujarwo, Haryanto Atmowardoyo, & Nurhikmah. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*.
- [3] Falahudin, I. (2014). *Pengaruh Media dalam Pembelajaran*. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- [4] Ilyas, H. (2022). *Peran Teknologi Pembelajaran Untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik*. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*.
- [5] Isratul Aini, Yulia. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*. *Jurnal Kependidikan* 2.25.
- [6] Supratman. (2024). *Artificial Intelligence: Solusi Pembelajaran Era Digital 5.0*.
- [7] <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/pembelajaran-menggunakan-media-digital-itu-mudah-dan-menyenangkan>.
- [8] Dwi, & Heri. (2023). *Implementasi model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru di era digital*
- [9] Yuun. (2023). *Transformasi Bahasa Arab dalam Era Digital dalam Perkembangan Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia*
- [10] Asadullah, A., Faik, I., & Kankanhalli, A. (2018). *Digital Platforms: A Review And Future Directions*.
- [11] Meisyanti, & Woro Harkandi Kencana. (2020). *Platform Digital Siaran Suara Berbasis On Demand (Studi Deskriptif Podcast Di Indonesia)*. *Jurnal Komunikasi*, 4(2), 191–207.
- [12] Putri, Dp (2018). *'Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital'*. *Jurnal Ar\_Riaayah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), Hlm.37-50. [Http://Journal.Staincurup.Ac.Id/Index.Php/Jpd](http://Journal.Staincurup.Ac.Id/Index.Php/Jpd).
- [13] Rowles, D., & Brown, T. (2017). *Membangun Budaya Digital: Panduan Praktis Menuju Transformasi Digital Yang Sukses*. *Kogan Page Publishers*.
- [14] Setiawan, R. (2020). *Karakteristik Dasar Literasi Digital Dan Relasi Sosial Generasi Milenial Banten*. *Sosiloglobal: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Sosiologi*, 4(2), 153-173