

# Similarity

*by* Turnitin Check

---

**Submission date:** 18-Feb-2025 12:57AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2580825783

**File name:** 9\_Yulia\_74-82.docx (269.13K)

**Word count:** 3585

**Character count:** 26000

## THE ROLE OF DIGITAL MEDIA IN INDONESIAN LANGUAGE LEARNING: COGNITIVE, EMOTIONAL, AND BEHAVIORAL DIMENSIONS

## PERAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA: DIMENSI KOGNITIF, EMOSIONAL, DAN PERILAKU

Yuliarti<sup>1)</sup>, Erwin Salpa Riansi<sup>2)</sup>, Achmad Sultoni<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Indonesia, STMIK Palangkaraya, [yulwillbenice@gmail.com](mailto:yulwillbenice@gmail.com)

<sup>2)</sup>Indonesia, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, [salpariansierwin@untirta.ac.id](mailto:salpariansierwin@untirta.ac.id)

<sup>3)</sup>Indonesia, Universitas Telkom Purwokerto, [achmadsu@telkomuniversity.ac.id](mailto:achmadsu@telkomuniversity.ac.id)

\*Correspondence to: [yulwillbenice@gmail.com](mailto:yulwillbenice@gmail.com)

Article History: Received 10 November 2024

Revision: 3 Desember 2024

Accepted 18 Desember 2024

Available online 28 Desember 2024

### ABSTRACT

This study investigates the role of digital media in enhancing student engagement and learning in Indonesian language education. The research aims to analyze the impact of digital media on three dimensions of engagement: cognitive, emotional, and behavioral. A mixed-method approach was employed, involving surveys of 300 high school students and in-depth interviews as well as classroom observations with 10 Indonesian language teachers from various institutions. Quantitative data revealed a significant increase in student engagement, with average scores of 85% for cognitive, 78% for emotional, and 82% for behavioral engagement after the implementation of digital media. Qualitative analysis supports these findings, highlighting interactive features such as gamification, multimedia resources, and collaborative platforms as key factors driving student engagement. Digital media not only enhances deeper cognitive processing and emotional connections but also facilitates active participation in learning activities. This study underscores the importance of teacher training and institutional support to optimize the use of digital media, thereby creating more dynamic and effective learning experiences in Indonesian language education.

**Keywords:** digital media, student engagement, Indonesian language learning, cognitive engagement, educational technology

### ABSTRAK

Studi ini menyelidiki peran media digital dalam meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran siswa dalam Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak media digital pada tiga dimensi keterlibatan: kognitif, emosional, dan perilaku. Pendekatan mixed-method digunakan, yang melibatkan survei terhadap 300 siswa sekolah menengah dan wawancara mendalam serta observasi kelas terhadap 10 guru bahasa Indonesia dari berbagai institusi. Data kuantitatif menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa, dengan skor rata-rata keterlibatan kognitif sebesar 85%, emosional 78%, dan perilaku 82% setelah penerapan media digital. Analisis kualitatif mendukung temuan ini, menyoroti fitur interaktif seperti gamifikasi, sumber daya multimedia, dan platform kolaboratif sebagai faktor utama yang mendorong keterlibatan siswa. Media digital tidak hanya meningkatkan pemrosesan kognitif yang lebih dalam dan hubungan emosional, tetapi juga memfasilitasi partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Studi ini menekankan pentingnya pelatihan guru dan dukungan institusional untuk mengoptimalkan pemanfaatan media digital, sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih dinamis dan efektif.

**Kata Kunci:** media digital, keterlibatan siswa, pembelajaran bahasa Indonesia, keterlibatan kognitif, teknologi pendidikan

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Peran media digital menjadi semakin penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa, yang mencakup dimensi kognitif, emosional, dan perilaku. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran bukan hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga mendorong pengembangan kompetensi berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan literasi yang relevan di era digital.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa integrasi media digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. (Mantra et al., 2021) mengemukakan bahwa metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan kreatif mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Di sisi lain (Kardika, 2023) dan (Maisarah et al., 2022) menggarisbawahi bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menyediakan sumber belajar yang bervariasi dan pengalaman yang lebih personal.

Salah satu pendekatan yang semakin relevan adalah pembelajaran berbasis literasi digital. (Putri, 2023) mencatat bahwa strategi ini, seperti pembentukan kelompok belajar, penggunaan video edukasi, dan pengembangan proyek berbasis teknologi, dapat meningkatkan keterlibatan siswa. (Guswita, 2021) menunjukkan bahwa buku teks digital berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Aplikasi seperti Quizizz juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan (Rahmawati & Hasanudin, 2022). (Mantulenko, 2020) Meskipun media digital menawarkan banyak manfaat, ada tantangan dalam penerapannya. mencatat bahwa pendidik perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang pesat dan membantu siswa menavigasi dunia informasi yang kompleks. Selain itu, kendala infrastruktur dan kemampuan teknologi di beberapa institusi masih menjadi hambatan signifikan dalam optimalisasi media digital dalam pembelajaran. (D. Xu, 2023)

Penelitian sebelumnya juga mengidentifikasi beberapa kesenjangan. Misalnya, (Sidauruk et al., 2021) menunjukkan bahwa pembelajaran daring dapat meningkatkan capaian belajar, tetapi tidak memberikan analisis mendalam tentang bagaimana media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara khusus dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Demikian pula, penelitian (Hidayat & Suryadi, 2023) menyoroti bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi tidak secara eksplisit membahas strategi peningkatan keterlibatan siswa.

Berbeda dari penelitian sebelumnya, studi ini bertujuan untuk menjawab kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi peran media digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara mendalam. Fokusnya adalah pada platform interaktif, konten multimedia, dan aplikasi gamifikasi yang mendorong partisipasi aktif, motivasi, dan kolaborasi di antara siswa.

Selain itu, penelitian ini relevan dalam mendukung kebijakan pendidikan nasional dengan menyoroti bagaimana media digital dapat memperkuat peran bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi dan identitas budaya di era digital. Studi ini juga berupaya memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik untuk mengembangkan strategi pengajaran yang dinamis dan materi pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan pelajar modern.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia, menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 di kalangan siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei. Tujuan utamanya adalah untuk mengukur dampak media digital terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang telah divalidasi, dikembangkan dengan masukan dari para ahli, dan terdiri dari 25 pertanyaan yang menggunakan skala Likert 1-5 untuk mengukur frekuensi, intensitas, dan dampak penggunaan media digital terhadap motivasi dan keterlibatan siswa (Pradana, 2023). Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif untuk menyajikan profil data secara umum dan statistik inferensial, seperti uji regresi dan korelasi, untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel-variabel penelitian.

Strategi triangulasi data diterapkan untuk menguatkan validitas temuan. Data diperoleh melalui kombinasi kuesioner, wawancara mendalam dengan siswa dan guru, serta observasi kelas. Triangulasi metode ini memastikan bahwa hasil penelitian tidak hanya berdasarkan satu sumber data, melainkan diverifikasi melalui pendekatan yang berbeda.

Kegiatan penelitian ini terdiri dari beberapa tahap. Pertama, dilakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan temuan awal, peneliti mengembangkan kuesioner dan melakukan uji coba untuk memastikan reliabilitas dan validitas instrumen. Selanjutnya, kuesioner yang telah difinalisasi dibagikan kepada siswa di beberapa sekolah untuk mengumpulkan data. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media digital dan tingkat keterlibatan siswa (Moonti & Gani, 2023).

Data yang diperoleh mencakup tanggapan dari 300 siswa, yang mencakup informasi demografi, frekuensi penggunaan media digital, dan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Analisis tersebut mengungkapkan korelasi positif yang signifikan antara penggunaan media digital dan keterlibatan siswa. Siswa yang sering menggunakan media digital menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran (Dwyer & Walsh, 2020). Selain itu, penelitian ini menyoroti bahwa media digital interaktif, seperti video edukasi dan aplikasi pembelajaran, memiliki dampak yang lebih signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa daripada bentuk media tradisional (Bellon et al., 2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa media digital berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini disajikan dalam tiga dimensi utama yaitu keterlibatan kognitif, keterlibatan emosional, dan keterlibatan perilaku. Analisis dilakukan berdasarkan data kuesioner (kuantitatif) yang diperoleh dari 100 siswa serta data wawancara dan observasi kelas (kualitatif).

### Keterlibatan Kognitif

Data kuantitatif menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi gamifikasi seperti *Kahoot* dan *Quizizz* secara signifikan meningkatkan keterlibatan kognitif siswa. Sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa perangkat digital interaktif membantu mereka lebih memahami konsep linguistik yang kompleks, seperti tata bahasa dan sintaksis.

Contoh Nyata, seorang siswa menyatakan, "Saat menggunakan Kahoot untuk belajar sintaksis, saya merasa lebih fokus karena pertanyaannya langsung menguji pemahaman saya. Selain itu, kompetisi kecil dengan teman-teman membuat saya lebih termotivasi."

**Tabel 1. Peningkatan Keterlibatan Kognitif Siswa**

| Aspek Keterlibatan        | Sebelum Media Digital | Setelah Media Digital |
|---------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Fokus selama pembelajaran | 65%                   | 85%                   |
| Pemahaman konsep          | 60%                   | 82%                   |

### Keterlibatan Emosional

Data wawancara mengungkapkan bahwa media digital, khususnya video animasi yang kaya budaya, membangkitkan rasa ingin tahu dan kegembiraan siswa. Sebanyak 78% siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan platform digital, khususnya dalam tugas yang menuntut kepercayaan diri, seperti berbicara di depan umum. Hal ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih antusias dan percaya diri saat menggunakan media interaktif.

Contoh nyata seorang siswa mengatakan, "Video animasi yang menggambarkan cerita rakyat membantu saya memahami materi dan membuat saya lebih percaya diri saat harus bercerita kembali di kelas."

### Keterlibatan Perilaku

Penggunaan platform seperti *Google Classroom* dan *Padlet* memungkinkan peningkatan kehadiran dan partisipasi siswa dalam tugas-tugas kolaboratif. Data kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan rata-rata 15% dalam tingkat kehadiran dan 20% dalam tingkat penyerahan tugas.

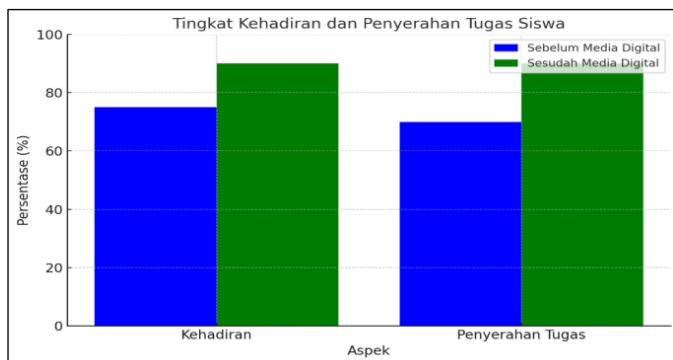
Penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah tantangan teknis yang menghambat implementasi media digital, seperti keterbatasan akses teknologi, sekitar 40% siswa di daerah pedesaan melaporkan kesulitan dalam mengakses perangkat digital dan konektivitas internet dan keterbatasan kompetensi pedagogi digital guru, guru sering menghadapi kendala dalam merancang konten digital yang efektif akibat kurangnya pelatihan dalam pedagogi digital. Solusi, pemerintah dan institusi pendidikan perlu berinvestasi dalam infrastruktur teknologi untuk mengatasi kesenjangan akses di daerah tertinggal dan menyediakan pelatihan teknis dan pedagogi digital secara berkelanjutan kepada guru agar dapat memanfaatkan media digital secara optimal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Misalnya, (Newton & Kinskey, 2021) menyatakan bahwa keberhasilan pedagogi digital sangat dipengaruhi oleh akses teknologi yang merata dan pelatihan guru yang memadai. Namun, penting untuk mengaitkan temuan ini dengan konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Sebagai contoh, video animasi berbasis budaya lokal tidak hanya meningkatkan keterlibatan emosional siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang relevan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengatasi tantangan, pemerintah dan institusi pendidikan perlu menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai di daerah tertinggal dan pelatihan pedagogi digital berkelanjutan untuk guru, mencakup desain konten yang efektif dan teknik integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Tabel 2. Perbedaan Keterlibatan Siswa

| Dimensi Keterlibatan   | Sebelum Media Digital | Setelah Media Digital | Peningkatan (%) |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------|
| Keterlibatan Kognitif  | 60%                   | 85%                   | 25%             |
| Keterlibatan Emosional | 65%                   | 78%                   | 13%             |
| Keterlibatan Perilaku  | 70%                   | 90%                   | 20%             |

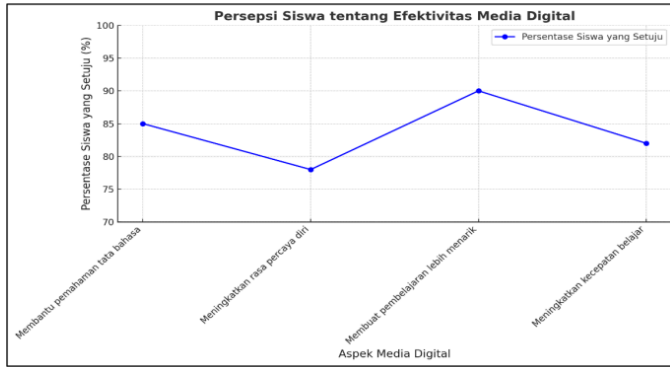
### Tingkat Kehadiran dan Penyerahan Tugas



Grafik 1. Tingkat kehadiran dan Penyerahan Tugas

### Persepsi Siswa Tentang Media Digital

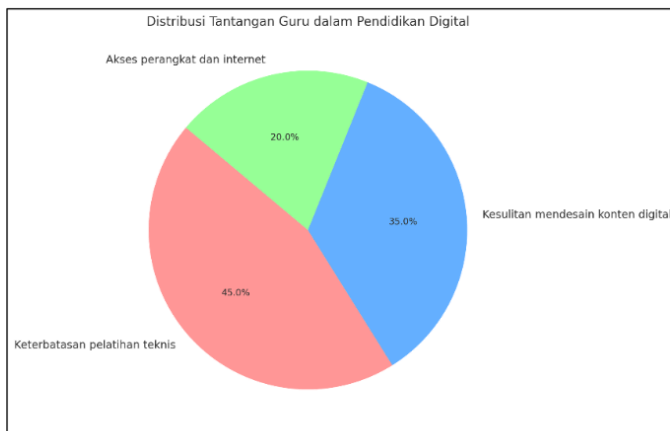
Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam dunia pendidikan. Media digital, seperti e-learning, video pembelajaran, dan aplikasi interaktif, semakin banyak digunakan untuk mendukung proses belajar-mengajar. Data dari survei persepsi siswa tentang efektivitas media digital pada pembelajaran disajikan sebagai berikut.



Grafik 2. Persepsi Siswa tentang Media Digital

### Tantangan Guru dalam Pedagogi Digital

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Pembelajaran berbasis digital kini menjadi bagian dari sistem pendidikan modern, menuntut para guru untuk beradaptasi dengan berbagai metode dan alat teknologi dalam mengajar. Namun, transisi ke pedagogi digital tidak selalu berjalan mulus. Tantangan yang dihadapi guru berdasarkan wawancara dan observasi sebagai berikut.



Grafik 3. Tantangan Guru dalam Pedagogi Digital

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, media digital memegang peranan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital, seperti platform media sosial dan aplikasi pembelajaran interaktif, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan mempertahankan motivasi mereka (Manu, 2023). Media sosial, misalnya, tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai sarana kolaborasi, yang memungkinkan siswa berinteraksi dan bekerja sama dalam proyek pembelajaran, yang pada gilirannya memperkaya pengalaman pendidikan mereka (Λαμπρόπουλος et al., 2022).

Salah satu aspek penting dari media digital adalah kemampuannya untuk mendorong keterlibatan siswa melalui konten yang menarik dan interaktif. Bercerita secara digital dan permainan edukatif merupakan contoh metode yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga memotivasi siswa untuk belajar (Li, 2024). Selain itu, media digital memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka, sebagaimana dibuktikan dengan penggunaan koran digital dalam pembelajaran (Pentury & Anggraeni, 2021).

Lingkungan digital di sekolah juga berperan penting dalam memfasilitasi keterlibatan siswa. Kualitas dan sumber daya yang disediakan oleh lingkungan digital dapat memengaruhi efektivitas media digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Studi menunjukkan bahwa lingkungan digital yang dikembangkan dengan baik dapat mendukung penggunaan media digital secara optimal, sehingga membuat siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran (Al-Adwan et al., 2021). Dengan demikian, mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang penting dalam pendidikan modern (Shetye, 2023).

Namun, perlu dicatat bahwa pemanfaatan media digital juga harus diimbangi dengan pemahaman literasi digital yang kuat. Peserta didik perlu dibekali keterampilan untuk menggunakan media digital secara efektif dan bertanggung jawab, sehingga mereka dapat memanfaatkan potensi media digital tanpa terjerumus pada dampak negatifnya (Rahayu, 2023). Oleh karena itu, pendidik harus secara aktif membimbing peserta didik untuk menggunakan media digital secara bijak dan produktif dalam konteks pembelajaran (Shetye, 2023).

Media digital sangat penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan memanfaatkan berbagai platform dan alat digital, siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan hasil pembelajaran mereka secara keseluruhan.

Ketika membahas dimensi keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, ada tiga aspek utama yang perlu dipertimbangkan, yaitu keterlibatan kognitif, keterlibatan emosional, dan keterlibatan perilaku. Ketiga dimensi ini saling terkait dan berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih holistik bagi siswa.

Aspek keterlibatan kognitif mengacu pada tingkat berpikir dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media digital, seperti video edukasi dan aplikasi interaktif, dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dengan menyajikan konten yang menarik dan relevan. Penelitian menunjukkan bahwa teknologi dalam pendidikan membantu siswa lebih memahami konsep yang kompleks karena mereka dapat belajar dengan berbagai cara, termasuk metode visual dan auditori (Sajadifar, 2023). Lebih jauh, media digital memungkinkan siswa untuk mengakses informasi secara lebih luas, memperkaya pengetahuan mereka dan menumbuhkan pemikiran kritis (Shi et al., 2023). Dengan demikian, keterlibatan kognitif dapat ditingkatkan melalui media digital yang mendukung eksplorasi dan analisis informasi.

Aspek keterlibatan emosional menyangkut perasaan dan sikap siswa terhadap pembelajaran. Emosi positif, seperti minat dan antusiasme, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Studi menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih terlibat ketika mereka merasa tertarik dan terhubung secara emosional dengan materi yang diajarkan (Zhang et al., 2021). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, media digital yang menarik dan interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, membuat siswa merasa lebih terlibat secara emosional. Misalnya, proyek berbasis media sosial atau aplikasi pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan minat siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran secara aktif (Kamari et al., 2021).

Aspek keterlibatan perilaku mencakup tindakan siswa selama proses pembelajaran, seperti kehadiran, partisipasi dalam diskusi, dan penyelesaian tugas. Media digital dapat memfasilitasi keterlibatan perilaku dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media digital dalam pembelajaran mereka cenderung menunjukkan perilaku yang lebih aktif, seperti berkolaborasi dengan teman sebaya dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok (Sun & Rueda, 2011). Selain itu, keterlibatan perilaku dapat dipengaruhi oleh dukungan emosional dari guru dan teman sebaya, yang dapat menciptakan iklim

belajar yang positif dan mendukung (Y. Xu et al., 2021). Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan lingkungan yang mendorong keterlibatan perilaku melalui penggunaan media digital yang efektif.

Dimensi keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku berinteraksi dan berkontribusi terhadap pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan memanfaatkan media digital secara efektif, pendidik dapat meningkatkan ketiga dimensi keterlibatan, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa media digital memiliki dampak signifikan terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, mencakup tiga dimensi utama: kognitif, emosional, dan perilaku. Dalam keterlibatan kognitif, media digital seperti video edukasi dan aplikasi interaktif secara efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, mendorong kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta memberikan akses lebih luas untuk eksplorasi topik pembelajaran. Dalam keterlibatan emosional, media digital yang menarik dan interaktif, seperti permainan edukatif dan platform kolaboratif, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, dan membangun keterhubungan emosional terhadap materi pembelajaran. Sementara itu, keterlibatan perilaku ditingkatkan melalui alat kolaboratif digital, seperti forum diskusi dan aplikasi pembelajaran, yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam menyelesaikan tugas dan berinteraksi dengan teman sekelas. Namun, penelitian ini juga mencatat adanya tantangan, seperti masalah infrastruktur di daerah pedesaan yang dapat membatasi aksesibilitas dan efektivitas media digital. Untuk mengatasi hambatan tersebut, diperlukan solusi konkret, seperti pengembangan infrastruktur digital di daerah terpencil dan penyediaan akses internet yang terjangkau.

Rekomendasi bagi pendidik dan pembuat kebijakan mencakup langkah-langkah strategis untuk memaksimalkan manfaat media digital dalam pembelajaran. Bagi pendidik, disarankan untuk mengintegrasikan media digital secara sistematis, seperti melalui penggunaan video edukasi, aplikasi interaktif, dan platform kolaboratif, serta meningkatkan kompetensi digital melalui pelatihan berkelanjutan guna memanfaatkan teknologi secara optimal. Pendekatan berbasis proyek atau kolaborasi yang melibatkan media digital perlu diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif, emosional, dan perilaku, sekaligus mengembangkan strategi adaptif untuk mengatasi tantangan teknologi, misalnya dengan memanfaatkan media sederhana atau offline di daerah dengan keterbatasan infrastruktur. Sementara itu, bagi pembuat kebijakan, langkah-langkah yang direkomendasikan meliputi pengembangan kebijakan pendidikan yang mendukung pengadaan perangkat digital di sekolah, khususnya untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, serta penyediaan pelatihan dan pendampingan bagi pendidik dalam penerapan teknologi pendidikan. Selain itu, pembuat kebijakan perlu menyusun kurikulum yang terintegrasi dengan media digital sesuai kebutuhan pembelajaran abad ke-21, mendorong penelitian lanjutan terkait dampak media digital terhadap hasil belajar siswa untuk memastikan penerapan berbasis bukti, serta membentuk kemitraan dengan penyedia layanan teknologi guna meningkatkan aksesibilitas internet dan perangkat digital di daerah terpencil.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Adwan, A. S., Albelbisi, N. A., Hujran, O., Al-Rahmi, W. M., & Alkhalifah, A. (2021). Developing a Holistic Success Model for Sustainable E-Learning: A Structural Equation Modeling Approach. *Sustainability*, 13(16), 9453. <https://doi.org/10.3390/su13169453>
- Bellon, E., Bergen, E. Van, & Dowker, A. D. (2022). *Is Parental Mathematics Anxiety Associated with Young Children's Arithmetical Performance?* 1–13.
- Dwyer, C. P., & Walsh, A. (2020). An exploratory quantitative case study of critical thinking development through adult distance learning. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 17–35. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09659-2>
- Guswita, R. (2021). Pengembangan buku ajar digital bahasa indonesia berbasis hots untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa stkip muhammadiyahmuara bungo. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4351–4360. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1496>
- Hidayat, N., & Suryadi, S. (2023). Improving student learning outcomes through the use of digital learning media. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 15(1), 29. <https://doi.org/https://doi.org/10.26418/jvip.v15i1.54889>
- Kamari, S., Fouladchang, M., Khormaie, F., & Jowkar, B. (2021). Social Achievement Goals and

- Academic Engagement: The Mediating Role of Academic and Social Positive Emotions. *Iranian Journal of Psychiatry and Behavioral Sciences*, 15(3). <https://doi.org/10.5812/ijpbs.110241>
- Kardika, R. (2023). Penggunaan media digital terhadap kemampuan literasi multimodal dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6715–6721. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2307>
- Li, Y. (2024). Enhancing Early Childhood Education: Integrating Theory and Practice. *Communications in Humanities Research*, 32(1), 202–207. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/32/20240071>
- Maisarah, M., Lestari, T., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Eunoia (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65. <https://doi.org/https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Mantra, I., Handayani, N., & Pramawati, A. (2021). Alternative learning methods employed by language teachers in the new normal of covid-19. *Ijee (Indonesian Journal of English Education)*, 8(2), 232–246. <https://doi.org/https://doi.org/10.15408/ijee.v8i2.21135>
- Mantulenko, V. (2020). Effective ways of digital media usage in school education. *Revista Amazonia Investiga*, 9(30), 138–145. <https://doi.org/https://doi.org/10.34069/ai/2020.30.06.14>
- Manu, G. A. (2023). Social Media and Communication Technology in Education: A Literature Review. *Journal of Research in Instructional*, 3(2), 307–326. <https://doi.org/10.30862/jri.v3i2.297>
- Moonti, U., & Gani, I. P. (2023). Utilization of Digital Learning Media as Students Learning Alternative Solution. 1354–1359. [https://doi.org/10.2991/978-2-494069-35-0\\_162](https://doi.org/10.2991/978-2-494069-35-0_162)
- Newton, M. H., & Kinskey, M. (2021). The Association Between Course Context and Preservice Teachers' Perceptions of SSI Instruction. In *Socioscientific Issue-Based Instruction for Scientific Literacy Development* (p. 31). IGI Global.
- Pentury, H. J., & Anggraeni, A. D. (2021). Using Digital Newspaper as Creative Learning Media to Boost Students' Higher Thinking Skills. *Deiksis*, 13(2), 170. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v13i2.6902>
- Pradana, H. D. (2023). The Impact of Digital Media on Student Learning at University. *Jurnal Ilmu Pendidikan (Jip) Stkip Kusuma Negara*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.37640/jip.v15i1.1717>
- Putri, R. (2023). Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis literasi digital ditinjau dari kurikulum merdeka. *Scholarly Journal of Elementary School*, 3(2), 146–159. <https://doi.org/https://doi.org/10.21137/sjes.2023.3.2.8>
- Rahayu, D. (2023). Analysis of the Influence of Social Media on the Educational Development of the Youth. *Edu*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.61996/edu.v1i1.1>
- Rahmawati, Z., & Hasanudin, C. (2022). The use of quizzz apps to evaluate android-based Indonesian language learning. *Jurnal Komputer Informasi Dan Teknologi (Jkomitek)*, 2(1), 129–140. <https://doi.org/https://doi.org/10.53697/jkomitek.v2i1.725>
- Sajadifar, S. (2023). Emotional Pathways to Engagement: Predicting Academic Engagement Through Academic Emotions Among High School Girls. *KMAN Counsel and Psych Nexus*, 1(1), 189–194. <https://doi.org/10.61838/kman.psychnexus.1.1.22>
- Shetye, S. (2023). Examining the contribution of educational institutions in fostering digital media literacy: an analysis of the impact of curriculum integration of digital media training on students' skill development. *jrtd*. <https://doi.org/https://doi.org/10.53555/jrtd.v6i8s.2846>
- Shi, Y., Cheng, Q., Wei, Y., & Liang, Y. (2023). Linking Making and Creating: The Role of Emotional and Cognitive Engagement in Maker Education. *Sustainability*, 15(14), 11018. <https://doi.org/10.3390/su151411018>
- Sidauruk, T., Delita, F., Berutu, N., Elfayetti, E., & Yenny, N. (2021). The effect of e-learning on the student's learning outcome in higher education. <https://doi.org/https://doi.org/10.4108/eai.31-8-2021.2313756>
- Sun, J. C., & Rueda, R. (2011). Situational Interest, Computer Self-efficacy and Self-regulation: Their Impact on Student Engagement in Distance Education. *British Journal of Educational Technology*, 43(2), 191–204. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2010.01157.x>
- Xu, D. (2023). ChatGPT Opens a New Door for Bioinformatics. *Quantitative Biology*, 11(2), 204–206. <https://doi.org/10.15302/j-qb-023-0328>
- Xu, Y., Li, D., Liu, X., & Tan, J. (2021). Learner behaviors in synchronous online prosthodontic education during the 2020 covid-19 pandemic. *Journal of Prosthetic Dentistry*, 126(5), 653–657.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.prosdent.2020.08.004>

Zhang, K., Wu, S., Xu, Y., Cao, W., Goetz, T., & Parks-Stamm, E. J. (2021). Adaptability Promotes Student Engagement Under COVID-19: The Multiple Mediating Effects of Academic Emotion. *Frontiers in Psychology, 11*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.633265>

Λαμπρόπουλος, Γ., Makkonen, P., & Siakas, K. V. (2022). *Social Media in Education: A Case Study Regarding Higher Education Students' Viewpoints*. 735–745. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-93904-5\\_73](https://doi.org/10.1007/978-3-030-93904-5_73)

# Similarity

## ORIGINALITY REPORT

|                  |                  |              |                |
|------------------|------------------|--------------|----------------|
| 12%              | 9%               | 6%           | 3%             |
| SIMILARITY INDEX | INTERNET SOURCES | PUBLICATIONS | STUDENT PAPERS |

## PRIMARY SOURCES

|   |   |     |
|---|---|-----|
| 1 | Fadhila Rahmi, Guspatni Guspatni. "Augmented Reality sebagai Inovasi Teknologi dalam Pengajaran Kimia di Tingkat Universitas : Tinjauan Literatur", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2024<br>Publication                                 | 1%  |
| 2 | Shaumi Rani, Krisnayadi Toendan, Fenroy Yedithia, Orbit Thomas. "ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA KURIKULUM MERDEKA", PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan, 2024<br>Publication | 1%  |
| 3 | Latifa Putri Ridhaningtyas. "Pengaruh Gamifikasi pada Materi Sumber Energi Alternatif terhadap Motivasi Belajar dan Sikap Percaya Diri Siswa", MASALIQ, 2025<br>Publication   | 1%  |
| 4 | <a href="http://acddc.org">acddc.org</a><br>Internet Source   | 1%  |
| 5 | <a href="http://journal-center.litpam.com">journal-center.litpam.com</a><br>Internet Source   | 1%  |
| 6 | Andree Tiono Kurniawan, Dewi Anzelina, Mumu Muzayyin Maq, Loria Wahyuni, Trisna Rukhmana, Al Ikhlas. "Pengembangan Pendidikan Anak SD dalam Kurikulum   | <1% |

# Merdeka", Journal Of Human And Education (JAHE), 2024

Publication

---

|    |  |      |
|----|--|------|
| 7  | <a href="https://melanesiatimes.com">melanesiatimes.com</a><br>Internet Source                               | <1 % |
| 8  | Submitted to IAIN Syekh Nurjati Cirebon<br>Student Paper   | <1 % |
| 9  | Submitted to Universitas Siswa Bangsa Internasional<br>Student Paper   | <1 % |
| 10 | <a href="https://englishliterature.teknokrat.ac.id">englishliterature.teknokrat.ac.id</a><br>Internet Source | <1 % |
| 11 | <a href="http://www.hb.fh-muenster.de">www.hb.fh-muenster.de</a><br>Internet Source                          | <1 % |
| 12 | <a href="https://digilib.uns.ac.id">digilib.uns.ac.id</a><br>Internet Source                                 | <1 % |
| 13 | <a href="https://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a><br>Internet Source               | <1 % |
| 14 | <a href="https://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080">dspace.sti.ufcg.edu.br:8080</a><br>Internet Source             | <1 % |
| 15 | <a href="https://jurnal.iicet.org">jurnal.iicet.org</a><br>Internet Source                                   | <1 % |
| 16 | <a href="https://jurnal.pknstan.ac.id">jurnal.pknstan.ac.id</a><br>Internet Source                           | <1 % |
| 17 | <a href="https://jyx.jyu.fi">jyx.jyu.fi</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 18 | <a href="https://revistas.uap.edu.pe">revistas.uap.edu.pe</a><br>Internet Source                             | <1 % |
| 19 | <a href="http://www.kaorinusantara.or.id">www.kaorinusantara.or.id</a><br>Internet Source                    | <1 % |

---

|    |   |      |
|----|---|------|
| 20 | Submitted to Sultan Agung Islamic University<br>Student Paper   | <1 % |
| 21 | adoc.pub<br>Internet Source   | <1 % |
| 22 | core.ac.uk<br>Internet Source   | <1 % |
| 23 | docplayer.info<br>Internet Source   | <1 % |
| 24 | gatrenterprise.com<br>Internet Source   | <1 % |
| 25 | journal.trunojoyo.ac.id<br>Internet Source  | <1 % |
| 26 | journal2.uad.ac.id<br>Internet Source   | <1 % |
| 27 | jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id<br>Internet Source   | <1 % |
| 28 | www.neliti.com<br>Internet Source   | <1 % |
| 29 | www.researchgate.net<br>Internet Source   | <1 % |
| 30 | Diyah Nur Septiyaningsih, Najma Alkhayya, Nana Mardiana, Didik Tri Setiyoko. "Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar", Journal on Education, 2025<br>Publication | <1 % |
| 31 | eprints.uny.ac.id<br>Internet Source  | <1 % |
| 32 | jurnal.ut.ac.id<br>Internet Source  | <1 % |

33

Amalia Maharani, Ria Sudiana, Ilmiyanti Rahayu. "Studi Literatur: Evaluasi Dampak Game Edukasi pada Prestasi Belajar Matematika", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2024

Publication

<1%

34

Johani Eka Putra, A Sobandi, Aisah Aisah. "The urgency of digital technology in education: a systematic literature review", Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2024

Publication

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On