

PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA: JENIS DAN STRATEGI

Muhammad Rinov Cuhanazriansyah^{1*}, Dita Arisona²

¹Pendidikan Teknologi Informasi, IKIP PGRI Bojonegoro

²Pendidikan Olahraga, STKIP PGRI Bangkalan, Indonesia

*Email korepondesi: muhrinov15@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis jenis media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa serta strategi yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan penggunaannya. Kajian ini dilakukan melalui metode literature review dengan menelaah berbagai penelitian yang membahas penggunaan media digital dalam pendidikan. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital, seperti Learning Management System (LMS), aplikasi edukasi interaktif, media berbasis video dan simulasi, serta teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI), memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan siswa. Selain itu, strategi yang efektif dalam pemanfaatan media ini mencakup pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning), diskusi daring, presentasi virtual, simulasi peran (role-playing), serta pemberian umpan balik berbasis teknologi. Dengan penerapan yang tepat, media pembelajaran digital dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan komunikasi di abad ke-21.

Kata kunci: Media pembelajaran digital, keterampilan komunikasi

Abstract

This research aims to analyze the types of digital learning media that can be used to improve students' communication skills and strategies for optimizing their use. This study employs a literature review method by examining various research studies discussing the use of digital media in education. The findings indicate that digital learning media, such as Learning Management Systems (LMS), interactive educational applications, video-based and simulation media, and artificial intelligence (AI) technology, positively impact students' speaking, writing, reading, and listening skills. Furthermore, effective strategies for utilizing these media include Project-Based Learning, online discussions, virtual presentations, role-playing simulations, and technology-based feedback. With proper implementation, digital learning media can serve as an innovative solution for enhancing students' communication skills and preparing them to face 21st-century communication challenges.

Keyword: Digital learning media, communication skills

Artikel Info:

Submit : Januari 2025

Revisi : Januari 2025

Terima : Februari 2025

Cite :

Cuhanazriansyah, M, R., & Arisona, D. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa: Jenis Dan Strategi. *Journal of Educational Research and Community Service*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi ini mencakup berbagai ranah, mulai dari manajemen pendidikan, proses pembelajaran, sampai pada keseluruhan sistem pendidikan (Harini et al, 2023). Inovasi teknologi dalam bidang pendidikan telah membuka peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi aksesibilitas maupun efektivitasnya. Salah satu bentuk inovasi yang berkembang pesat yaitu pemanfaatan media pembelajaran digital yang semakin banyak digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar (Alimuddin et al., 2023).

Media pembelajaran digital mencakup berbagai platform, aplikasi, dan perangkat teknologi yang dirancang untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Platform seperti Learning Management System (LMS), aplikasi edukasi berbasis mobile, sampai pada teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) telah banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media ini memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara guru dan peserta didik (Putra & Pratama, 2023). Kondisi tersebut dapat terjadi karena pada media pembelajaran digital terdapat fitur-fitur seperti video pembelajaran, kuis interaktif, simulasi, serta forum diskusi daring. Dengan demikian, media pembelajaran digital tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang memperkaya pengalaman belajar siswa.

Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran digital juga memberikan fleksibilitas dalam proses belajar (Shuja et al, 2019). Siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sehingga pembelajaran tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu. Hal ini sangat bermanfaat dalam mendukung pembelajaran mandiri serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Dengan berbagai keunggulan yang ditawarkan, media pembelajaran digital menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pendidikan di era digital. Lebih lanjut, pemanfaatan media digital juga dapat menstimulus keterampilan komunikasi siswa secara lisan dan tulisan.

Keterampilan komunikasi merupakan salah satu kompetensi yang sangat penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (Arifin & Mu'ad, 2024). Kemampuan ini tidak hanya mencakup aspek berbicara dan menulis, tetapi juga keterampilan dalam mendengarkan, membaca, serta berinteraksi dengan berbagai media. Namun, masih banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif, baik dalam konteks akademik maupun sosial (Almara et al, 2018; Suleman, 2024).

Media pembelajaran digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Berbagai fitur interaktif seperti video pembelajaran, simulasi, diskusi daring, serta aplikasi berbasis kecerdasan buatan dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam berkomunikasi. Selain itu, penggunaan media digital juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, berkolaborasi dengan teman sebaya, serta mendapatkan umpan balik secara langsung dari guru atau sistem pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka pada artikel ini disajikan hasil kajian pada berbagai literatur hasil penelitian mengenai dua fokus utama, yaitu jenis media pembelajaran digital untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dan strategi pemanfaatan media digital untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

METODE

Artikel ini disusun dengan menggunakan metode kajian literatur (*literature review*) dengan tahapan yang sistematis mulai dari menentukan topik, mencari database, menganalisis, dan menarik simpulan (Latip & Faisal, 2021). Tahapan tersebut bertujuan untuk menganalisis peran media pembelajaran digital dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Kajian ini dilakukan dengan menelusuri dan mengkaji berbagai literatur ilmiah, terutama jurnal yang relevan dengan topik yang dibahas. Proses pengumpulan data dilakukan melalui pencarian literatur pada database akademik seperti Google Scholar, ScienceDirect, Springer, dan ResearchGate. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi *media pembelajaran digital*, *keterampilan komunikasi siswa*, *teknologi pendidikan*, serta kombinasi kata kunci terkait lainnya. Kriteria inklusi yang diterapkan dalam pemilihan literatur mencakup publikasi yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir (2019–2024), memiliki relevansi dengan topik penelitian, dan tersedia dalam bahasa Indonesia atau Inggris.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif-kualitatif, di mana informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dikategorikan berdasarkan dua fokus utama, yaitu: 1) Jenis media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, mencakup platform LMS, aplikasi interaktif, kecerdasan buatan, serta media berbasis video dan simulasi. 2) Strategi pemanfaatan media digital dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, termasuk metode pembelajaran berbasis proyek, diskusi daring, dan penggunaan teknologi interaktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara, menulis, mendengarkan, serta membaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa

Pemanfaatan media pembelajaran digital telah mengalami perkembangan yang pesat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan abad 21, termasuk keterampilan komunikasi siswa. Media digital menawarkan berbagai fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca (Fitriana & Siswanto, 2024). Beberapa jenis media pembelajaran digital yang banyak digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa antara lain:

Tabel 1. Deskripsi Jenis Media Pembelajaran Digital

No	Jenis Media Pembelajaran Digital	Deskripsi
1	Learning Management System (LMS)	LMS seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo memungkinkan interaksi antara guru dan siswa melalui forum diskusi, tugas daring, serta fitur umpan balik langsung. Melalui forum diskusi, siswa dapat mengembangkan keterampilan menulis dan berkomunikasi secara tertulis dengan menyampaikan pendapat dan bertukar gagasan.
2	Aplikasi Edukasi Interaktif	Aplikasi seperti Kahoot!, Quizizz, dan Duolingo membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan komunikasi melalui metode pembelajaran berbasis kuis, latihan bahasa, serta interaksi berbasis teks

3	Media Berbasis Video dan Simulasi	<p>dan suara. Penggunaan aplikasi ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami dan menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis.</p> <p>Platform seperti YouTube, TED-Ed, dan simulasi berbasis VR/AR memungkinkan siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengarkan melalui paparan materi visual dan audio yang menarik. Video pembelajaran juga dapat dijadikan sarana bagi siswa untuk berlatih berbicara dengan merekam dan mengevaluasi kemampuan komunikasi sendiri.</p>
4	Teknologi Berbasis Kecerdasan Buatan (AI)	<p>Aplikasi berbasis AI seperti ChatGPT, Grammarly, dan Speech-to-Text AI memberikan umpan balik otomatis terhadap komunikasi siswa, baik dalam bentuk tulisan maupun lisan. Teknologi ini membantu siswa dalam memperbaiki tata bahasa, intonasi, serta struktur komunikasi secara lebih efektif dan personal.</p>

Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo telah menjadi platform utama dalam pembelajaran digital (Mahmudi & Purnamawati, 2022). Salah satu keunggulan utama LMS yaitu kemampuannya dalam menyediakan ruang diskusi daring yang memfasilitasi siswa untuk berinteraksi secara tertulis. Melalui forum diskusi, siswa dapat mengekspresikan pendapat mereka dalam bentuk tulisan, bertukar gagasan dengan teman sebaya, serta menerima umpan balik dari guru. Hal ini membantu meningkatkan keterampilan menulis akademik serta kemampuan berargumentasi secara logis (Hikmawati et al, 2021; Pradnyana et al, 2024). Selain itu, fitur pengumpulan tugas daring memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan menulis dengan lebih sistematis karena tugas dapat direvisi berdasarkan masukan yang diberikan oleh guru.

LMS juga berperan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi lisan melalui fitur video konferensi dan rekaman presentasi (Zahwa, F. A., & Syafi'I, 2022). Dalam sesi tatap muka virtual, siswa dapat melatih kemampuan berbicara mereka dengan mempresentasikan materi atau berpartisipasi dalam diskusi langsung. Dengan demikian, LMS tidak hanya menjadi alat bantu administratif, tetapi juga sarana yang mendukung pengembangan keterampilan komunikasi secara komprehensif.

Seemntara itu, aplikasi edukasi interaktif seperti Kahoot!, Quizizz, dan Duolingo menghadirkan metode pembelajaran berbasis permainan (gamifikasi) yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Keunggulan aplikasi ini terletak pada fitur kuis interaktif, latihan bahasa, serta komunikasi berbasis teks dan suara (Eddy et al, 2021). Dalam aplikasi seperti Duolingo, siswa diajak untuk berlatih keterampilan berbicara dan mendengarkan melalui fitur pengucapan otomatis. Siswa dapat mengulangi frasa atau kalimat yang diberikan, lalu mendapatkan umpan balik langsung terkait dengan intonasi dan

pelafalan mereka. Hal ini sangat berguna dalam meningkatkan keterampilan komunikasi lisan, terutama dalam pembelajaran bahasa.

Selain itu, Kahoot! dan Quizizz memungkinkan siswa untuk terlibat dalam diskusi berbasis kuis yang menstimulasi keterampilan membaca cepat, memahami pertanyaan, serta menyusun jawaban yang tepat. Penggunaan aplikasi edukasi interaktif ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa untuk berkomunikasi secara lebih aktif.

Media berbasis video dan simulasi seperti YouTube, TED-Ed, serta teknologi Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) memberikan pengalaman belajar yang lebih visual dan mendalam. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk menyerap informasi melalui kombinasi teks, gambar, dan audio, yang sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengarkan. Salah satu metode yang sering digunakan adalah pembuatan video refleksi, di mana siswa merekam diri mereka sendiri saat berbicara atau mempresentasikan suatu topik. Dengan menonton kembali video mereka, siswa dapat mengevaluasi cara berbicara, intonasi, serta ekspresi wajah mereka, sehingga dapat melakukan perbaikan yang lebih efektif.

Selain itu, simulasi berbasis VR dan AR memungkinkan siswa untuk terlibat dalam latihan komunikasi dalam lingkungan yang realistis. Contohnya, siswa yang sedang belajar bahasa asing dapat menggunakan VR untuk berlatih berbicara dalam skenario percakapan sehari-hari. Dengan pendekatan ini, siswa lebih percaya diri dalam berbicara karena mereka telah terbiasa dengan situasi komunikasi yang nyata.

Strategi Pemanfaatan Media Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa

Untuk memaksimalkan peran media pembelajaran digital dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, diperlukan strategi pemanfaatan yang tepat. Berikut merupakan beberapa strategi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas antara lain:

Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning/PBL)

Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning/PBL) merupakan salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, baik secara lisan maupun tulisan (Qurin et al, 2024). Dalam metode ini, siswa diberikan tantangan untuk menyelesaikan proyek nyata yang memerlukan kerja sama tim, pemecahan masalah, dan komunikasi yang efektif. Dengan memanfaatkan media digital seperti Google Docs, Padlet, atau Trello, siswa dapat berkolaborasi dalam mengembangkan ide, berbagi referensi, serta menyusun laporan atau presentasi secara bersama-sama (Fitriani, 2021). Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk mengorganisasi informasi dengan lebih sistematis dan mendokumentasikan proses pembelajaran. Selain itu, komunikasi tertulis melalui diskusi daring dan komentar pada dokumen digital membantu siswa dalam menyusun argumen yang jelas, menggunakan bahasa yang efektif, serta memberikan umpan balik secara konstruktif kepada rekan mereka.

Selain meningkatkan keterampilan komunikasi tertulis, metode PBL juga mendorong siswa untuk berlatih komunikasi lisan dalam berbagai tahap proyek. Presentasi hasil proyek yang dilakukan secara langsung atau melalui platform digital seperti Zoom, Google Meet, atau Microsoft Teams melatih keberanian siswa dalam berbicara di depan audiens, menyampaikan ide dengan jelas, serta menjawab pertanyaan secara kritis (Afiani & Faradita, 2021). Diskusi kelompok dan refleksi terhadap proyek yang telah diselesaikan juga

memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan mendengarkan serta berinteraksi dengan teman sebaya. Dengan kombinasi strategi digital dan interaksi langsung ini, metode PBL tidak hanya membantu siswa dalam menyelesaikan tugas akademik, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan komunikasi yang sangat diperlukan dalam dunia kerja dan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Berbasis Simulasi dan Role-Playing

Pembelajaran berbasis simulasi dan *role-playing* merupakan strategi yang efektif untuk mengembangkan keterampilan komunikasi siswa dalam berbagai situasi kehidupan nyata (Wiyudia et al, 2024). Dengan memanfaatkan game edukasi interaktif serta teknologi Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR), siswa dapat mengalami lingkungan belajar yang imersif dan dinamis. Dalam skenario simulasi, siswa dapat berlatih keterampilan komunikasi dalam konteks negosiasi, debat, wawancara, atau interaksi sosial yang kompleks. Misalnya, dalam simulasi wawancara kerja, siswa dapat berlatih menjawab pertanyaan dengan percaya diri, menggunakan bahasa tubuh yang tepat, serta menyesuaikan intonasi suara agar terdengar meyakinkan. Begitu pula dalam simulasi debat digital, siswa dapat mengembangkan kemampuan menyusun argumen secara logis, mendengarkan pendapat lawan, serta merespons dengan kritis dan persuasif.

Keunggulan dari metode ini terletak pada aspek pengalaman langsung dan umpan balik interaktif yang diberikan oleh sistem atau fasilitator. Siswa dapat mengulang skenario berulang kali sehingga siswa merasa lebih percaya diri dalam berkomunikasi. Beberapa platform bahkan menyediakan umpan balik berbasis kecerdasan buatan (AI) yang membantu siswa menganalisis cara berbicara, seperti kejelasan artikulasi, pilihan kata, serta penggunaan ekspresi yang tepat. Selain itu, simulasi berbasis digital memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan menarik, karena siswa dapat belajar dalam lingkungan yang aman tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami teori komunikasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dan dunia profesional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Jenis media digital yang banyak digunakan mencakup Learning Management System (LMS), aplikasi edukasi interaktif, media berbasis video dan simulasi, serta teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI). Media ini memungkinkan siswa untuk berlatih keterampilan berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca secara lebih interaktif dan fleksibel.

Selain itu, efektivitas pemanfaatan media pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh strategi yang diterapkan dalam pembelajaran. Strategi seperti pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning), diskusi daring, presentasi virtual, simulasi peran (role-playing), dan pemberian umpan balik berbasis teknologi terbukti dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Dengan penerapan yang tepat, media pembelajaran digital tidak hanya membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan komunikasi yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan akademik dan profesional. Oleh karena itu, pendidik perlu mempertimbangkan penggunaan media digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2021). Analisis Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Ms. Teams pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 9(1), 16-27.
- Almarâ, H., Koeswardani, N. F., & Fitriana, V. K. (2018). Metode pembelajaran jigsaw dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa SMP. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 1(1), 160-167. Retrieved from https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/902
- Alimuddin, A., Juntak, J. N. S., Jusnita, R. A. E., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Teknologi dalam pendidikan: Membantu siswa beradaptasi dengan revolusi industri 4.0. *Journal on Education*, 5(4), 11777-11790. Retrieved from <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2135>
- Arifin, B., & Mu'id, A. (2024). Pengembangan kurikulum berbasis keterampilan dalam menghadapi tuntutan kompetensi abad 21. *DAARUS TSAQOFAH, Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(2), 118-128. <https://doi.org/10.62740/jppuqg.v1i2.23>
- Eddy, E., Usman, A., & Dafitri, H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal TUNAS*, 2(2), 55-61. <http://dx.doi.org/10.30645/jtunas.v2i2.31>
- Fitriana, E., & Siswanto, D. H. (2024). Keefektifan Fitur-Fitur pada Aplikasi Telegram sebagai Media Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 3(2), 99-109. Retrieved from <https://ejournal.papanda.org/index.php/pjmsr/article/view/958>
- Fitriani, Y. (2021). Penerapan" Padlet" dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi. *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 4(1), 1-15. <https://doi.org/10.35194/jd.v4i1.1047>
- Harini, H., Pranansa, A. G., & Terminanto, A. A. (2023). Inovasi teknologi dalam meningkatkan efisiensi manajemen pendidikan dan pengabdian masyarakat di era digital. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 12891-12897. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i6.23297>
- Hikmawati, H., Sahidu, H., & Kosim, K. (2021). Metode Diskusi Berbasis Learning Management System (Lms) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(1), 8-11. Retrieved from <https://journal.ummat.ac.id/index.php/orbita/article/view/3310>
- Latip, A., & Faisal, A. (2021). Upaya peningkatan literasi sains siswa melalui media pembelajaran IPA berbasis komputer. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 444-452. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1179>
- Mahmudi, I. S., & Purnamawati, P. (2022). Efektivitas Manajemen Pembelajaran Dengan Metode Blended Learning Melalui Jejaring Moodle dan Google Class Room Pasca Covid 19. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 165-174. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1208>
- Pradnyana, P. B., Astuti, N. P. E., Darmayanti, N. W. S., Seran, Y. B., Bere, M. L., Wedayanthi, L. M. D., ... & Numertayasa, I. W. (2024). Pendampingan Pelaksanaan Pembelajaran

- Daring Kolaboratif di LMS (Learning Management System) ITP Markandeya Bali. *Madaniya*, 5(1), 77-86. <https://doi.org/10.53696/27214834.695>
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323-329. Retrieved from <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/article/view/2005>
- Shuja, A., Qureshi, I. A., Schaeffer, D. M., & Zareen, M. (2019). Effect of M-Learning on Students' Academic Performance Mediated by Facilitation Discourse and Flexibility. *Knowledge Management & E-Learning*, 11(2), 158-200. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1245700>
- Suleman, M. A. (2024). Meningkatkan keterampilan komunikasi siswa melalui penerapan experiential learning. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1530-1538. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1101>
- Wiyudia, N., Rokmanah, S., & Andriana, E. (2024). Analisis Metode Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 1388-1399. Retrieved from <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19858>
- Qurin, M. T., Wijayanti, K. D., Fathori, A. R., Sukma, H. F., Setiawan, H., Pratama, K. H., ... & Khoiriyah, N. H. M. (2024). Pelatihan Coding Berbasis Project Based Learning (PjBL) Menggunakan Platform Scratch untuk Sekolah Dasar. *Society: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(5), 283-291. [10.55824/jpm.v3i5.437](https://doi.org/10.55824/jpm.v3i5.437)
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>