

PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SMA

Mal Alfahnum¹, Maya Masitha Astriani²

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Indraprasta PGRI,
mal.alfahnum@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mensintesis peran media pembelajaran dalam pembentukan karakter siswa SMA. Penelitian ini melibatkan analisis berbagai artikel penelitian yang mengkaji peran antara peran media pembelajaran dalam pembentukan karakter siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah literatur review (studi pustaka). Pencarian jurnal dilakukan di Google Scholar, Garuda, DOAJ, Scopus, dan lainnya, dengan waktu tahun 2020-2024. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa peran media pembelajaran digital sangat efektif dalam pembentukan karakter positif pada siswa SMA. Pembentuk karakter pada media pembelajaran digital dengan memberikan kesempatan siswa belajar mandiri, meningkatkan rasa empati terhadap makhluk hidup dan lingkungan, mendorong kerja sama, serta memperkuat disiplin dan rasa percaya diri. Media pembelajaran digital memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara autentik dan interaktif, mengakses informasi dengan cepat dan mudah, mengembangkan keterampilan dan meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi dan literasi digital. Media pembelajaran digital dapat berdampak negatif pada interaksi antara siswa dan guru, menghambat komunikasi verbal dan nonverbal, serta melemahkan hubungan interpersonal. Karena itu, sangat penting bagi guru untuk memastikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dilakukan secara bijaksana dan seimbang agar tetap dapat membentuk karakter siswa secara holistik.

Kata kunci : media digital, media pembelajaran, karakter

ABSTRACT

This study aims to synthesize the role of learning media in character formation in high school students. This study involved analyzing various research articles that examine the role of learning media in character formation. The research method used was a literature review. Journal searches were conducted in Google Scholar, Garuda, DOAJ, Scopus, and others, covering the period 2020-2024. The research findings indicate that digital learning media plays a very effective role in developing positive character in high school students. Character formation through digital learning media provides students with opportunities for independent learning, increases empathy for living things and the environment, encourages cooperation, and strengthens discipline and self-confidence. Digital learning media provides students with opportunities for authentic and interactive learning, accesses information quickly and easily, develops skills, and improves their ability to use technology and digital literacy. Digital learning media can negatively impact interactions between students and teachers, hinder verbal and nonverbal communication, and improve interpersonal relationships. Therefore, it is crucial for teachers to ensure that the use of digital learning media is carried out wisely and in a balanced manner to continue to shape students' character holistically.

Keywords: *digital media, learning media, character*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran digital adalah bentuk teknologi digital yang digunakan untuk menyediakan informasi dan materi pembelajaran kepada pengguna (Lovandri & Suci, 2023). Ini memungkinkan siswa untuk belajar secara langsung dan interaktif, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi konten dan waktu dengan efisien. Media pembelajaran digital juga dapat menyediakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif, meningkatkan pengalaman

belajar siswa (Widiastari & Puspita, 2024) . Selain itu, media pembelajaran digital dapat membantu siswa mengembangkan sifat-sifat positif seperti kreativitas, berpikir kritis, dan kolaborasi (Wicaksono et al., 2022) . Contoh media pembelajaran digital termasuk pelajaran video, simulasi interaktif, aplikasi pembelajaran daring, dan banyak lagi. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, media pembelajaran digital semakin populer dan penting dalam membentuk karakter siswa.

Media pembelajaran digital bermanfaat untuk menyediakan materi pembelajaran visual dan interaktif, membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah dan memotivasi mereka (Nurul et al, 2025). Ini juga mendorong pengalaman belajar pribadi dan individu, memenuhi berbagai kebutuhan dan preferensi. Media pembelajaran digital membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, secara signifikan meningkatkan kinerja akademik (Rakhman et al., 2024). Siswa dapat belajar lebih efektif dan termotivasi, berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi. Media pembelajaran digital juga menyediakan umpan balik instan, memungkinkan siswa untuk meningkatkan kinerja mereka dengan cepat dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Pembentukan karakter siswa merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan. Karakter yang baik akan membantu siswa dalam menghadapi berbagai situasi dan tantangan di kehidupan sehari-hari (Arifin, 2023) . Dengan memiliki karakter yang kuat, siswa akan mampu menjadi individu yang bertanggung jawab, jujur, disiplin, dan memiliki rasa empati terhadap orang lain. Selain itu, pembentukan karakter juga akan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan sosial dan interpersonal mereka, sehingga mampu berkomunikasi dengan baik dan bekerja sama dalam tim (Nurhaliza, 2024) . Dengan demikian, pembentukan karakter siswa tidak hanya berdampak pada diri mereka sendiri, tetapi juga pada lingkungan sekitar. Siswa yang memiliki karakter yang baik akan mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat dan menjadi contoh teladan bagi generasi selanjutnya. Oleh karena itu, pendidik perlu memberikan perhatian yang cukup dalam pembentukan karakter siswa agar dapat menciptakan generasi yang unggul dan berakhlak mulia. Dengan demikian, pembentukan karakter siswa menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam menciptakan masa depan yang lebih baik.

Penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa membentuk karakter yang positif (Hidayat et al., 2020). Seperti kedisiplinan dan tanggung jawab, serta kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas. Namun, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam mengimplementasikan media pembelajaran digital seperti kurangnya keterampilan teknologi, infrastruktur yang tidak memadai, dan ketidakpastian dalam kurikulum digital (Firnando, 2024) . Dalam konteks ini, diperlukan penelitian yang lebih terperinci untuk menganalisis peran media pembelajaran digital dalam pembentukan karakter siswa. Dengan memahami bagaimana peran media pembelajaran digital dalam pembentukan karakter siswa, maka akan memberikan kontribusi dalam membantu guru, orang tua, dan peserta didik dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran digital untuk mendukung pembentukan karakter positif siswa dan mengurangi pembentukan karakter negatif

Merujuk dari hal di atas, penelitian ini bertujuan untuk mensintesis temuan-temuan penelitian sebelumnya tentang peran media pembelajaran digital dalam pembentukan karakter siswa SMA. Penelitian ini membatasi peninjauan karakter siswa hanya pada sikap bertanggung

jawab, jujur, disiplin, empati, mandiri dan bekerja sama. Dengan demikian, diharapkan akan tercipta lingkungan pendidikan yang kondusif untuk pembentukan karakter positif. Hal ini juga diharapkan dapat membantu dalam menekan angka kasus pembentukan karakter negatif pada siswa di masa yang akan datang. Dengan adanya upaya kolaborasi antara guru, orang tua, dan peserta didik, diharapkan pembentukan karakter siswa menjadi lebih terarah dan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan studi pustaka (Adlini et al., 2022). Studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan informasi dan data dari hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang diteliti. Sumber data yang digunakan berasal dari berbagai jurnal nasional maupun internasional yang tersedia di beberapa pengindeks seperti Google Scholar, Garuda, DOAJ, Scopus, dan lainnya. Penelitian ini hanya memanfaatkan bahan-bahan yang sudah dikumpulkan dalam bentuk koleksi jurnal, tanpa melibatkan riset lapangan. Dengan demikian, data yang diperoleh merupakan hasil dari kegiatan pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan-bahan yang relevan. Data yang digunakan berasal dari penelitian sebelumnya yang dilakukan antara tahun 2020 hingga 2024, kemudian dikembangkan dan dikaitkan dengan penelitian ini yang membahas peran media pembelajaran digital dalam pembentukan karakter siswa SMA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian dari beberapa jurnal yang relevan mengenai peran media pembelajaran digital dalam membentuk karakter siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Analisis Jurnal

No	Penulis	Jurnal	Judul	Hasil Penelitian
1	Suwanda et al., (2023)	JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial. Vol. 2 No. 4	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Biologi Pendidikan Karakter Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA	Studi tersebut menemukan bahwa media komik digital secara efektif meningkatkan karakter siswa, terutama dalam sistem pendidikan biologi, dengan meningkatkan karakter dan kualitas pembelajaran mereka di SMA/MA.
2	Wijaya et al., (2021)	Jurnal Sandhyakala, Volume 2, Nomor 2	Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah	peran media pembelajaran dapat mempengaruhi secara signifikan kemampuan belajar mandiri peserta didik dari segi kognitif, psikomotorik, dan afektif.

3	Jamaludin, J., Alanur, S. N., Sukmawati, S., Makmur, W., & Nasran, N., (2024)	Jurnal Moral Kemasyarakatan, 9(2)	Penerapan Aplikasi Mentimeter : Media Pembelajaran Digital Untuk Penguatan Nilai Karakter Pelajar Pancasila	Media pembelajaran digital memperkuat pembentukan karakter profil pelajar pancasila seperti empati, berpikir kritis, kebinekaan global, gotong royong dan rasa tanggung jawab. Hal ini dipengaruhi oleh antusiasme siswa dalam belajar dengan penerapan media pembelajaran digital
4	Nela, E. (2020)	HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah. Vol 4, No 1	Implementasi Teknologi Digital untuk Meningkatkan Karakter Kejujuran dan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah.	Temuan dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa saat mereka mencari instruksi atau arahan diskusi kelompok menggunakan QR Code. Selain itu, penggunaan tes atau ulangan berbasis gamifikasi melalui Quizizz berhasil meningkatkan karakter kejujuran siswa.
5	Handayani, W., (2020)	Alfarisi: Jurnal Pendidikan MIPA Vol. 3, No. 3	Pengaruh Media Pembelajaran dan Kedisiplinan Terhadap Pemahaman Konsep Kimia	Terdapat pengaruh interaktif yang tidak signifikan antara Media Pembelajaran dan Kedisiplinan terhadap Pemahaman Konsep Kimia Siswa SMA Negeri di Kota Bekasi. Untuk meningkatkan pemahaman konsep kimia siswa, diperlukan upaya perubahan dalam penerapan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, salah satunya adalah dengan mengimplementasikan Media Pembelajaran dan Kedisiplinan.

6	Rostyanta et al., (2020)	JTB Vol. 9 No. 1	Pengaruh Pembelajaran Dengan Google Classroom Diintegrasikan Video Interaktif Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Dan Bertanggung Jawab	Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan Google Classroom dengan integrasi video interaktif meningkatkan pemikiran kritis dan rasa tanggung jawab siswa, memungkinkan siswa untuk mengembangkan dan menyesuaikan cara berpikir mereka dengan proses pembelajaran agar dapat lebih aktif dan lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru serta lebih bertanggung jawab dalam belajar.
7	Talakua, C., & Maitimu, C. V. (2020).	BIODIK, 6(3), 392–401.	Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Untuk Mengembangkan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran smartphone pada materi ekosistem efektif dalam meningkatkan sikap peduli lingkungan siswa di SMA Negeri 1 Seram Utara Barat.
8	Rosyida, A. H. (2020)	Psikoborneo, Vol 8, No 2	Efektivitas Terapi Film Dalam Meningkatkan Empati	Penelitian ini menunjukkan bahwa terapi film berhasil meningkatkan empati siswa. Hasil ini didukung oleh uji Wilcoxon dengan nilai p sebesar 0,021 pada kelompok eksperimen. Nilai p ini berada di bawah batas signifikansi 0,05, sehingga hipotesis H1 diterima. Hal ini berarti, siswa yang menjalani terapi film mengalami peningkatan empati.
9	Cindy et al., (2024)	Jurnal Pepadun. Vol. 5 No. 1	Analisis User Experience Games dan Storytelling Terhadap Empati Menggunakan Empathy Online Tool.	Hasil menunjukkan bahwa pria lebih terstimulasi empatinya oleh game, sementara wanita lebih terstimulasi oleh storytelling. Secara keseluruhan, dampak

				gamedan storytellingterhadap empati cenderung sama, di mana 60% partisipan mengalami tingkat empati yang serupa melalui game'Path Out' dan storytelling'Brothers Across Borders'
10	Najaah, L. S., & Amrulloh, M. (2022).	Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan dan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang), 8(2), 137–146.	Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Global Warming Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik SMA	Penggunaan model Blended Learning dalam pembelajaran Fisika tentang Global Warming dengan bantuan media pembelajaran berbasis iSpring Suite 8 dan Blender dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap peduli lingkungan siswa. Media pembelajaran ini juga mudah digunakan dan sangat interaktif, sehingga kualitas pembelajaran meningkat dan proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran digital memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri dan interaktif, mengakses berbagai informasi dan materi dengan cepat dan mudah, mengembangkan keterampilan teknologi dan literasi digital yang penting, serta terlibat dalam pembelajaran yang bermakna, sehingga membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pembelajaran digital juga memungkinkan siswa untuk melakukan kolaborasi dengan teman-teman mereka dalam pembelajaran, meningkatkan keterampilan sosial mereka dan memperkuat karakter mereka dalam menghadapi tantangan di masa depan (Barokah, 2024). Namun, terdapat kasus di mana penggunaan media pembelajaran digital justru mengurangi interaksi langsung antara siswa dan guru, sehingga dapat mengurangi kualitas hubungan interpersonal dalam pembelajaran (Shovmayanti, 2024).

Media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam membentuk karakter, seperti yang telah diteliti sebelumnya. Contohnya adalah media komik digital, video pembelajaran, media interaktif, QR Code, gamifikasi, Quizizz, Google Classroom, video interaktif, terapi film, game, storytelling, platform pembelajaran online, iSpring Suite 8, dan Blender. Media pembelajaran digital tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran digital tanpa mengorbankan hubungan interpersonal dalam proses pendidikan. Dengan demikian, media pembelajaran digital tetap dapat efektif dalam membentuk karakter siswa dan membantu mereka mengembangkan keterampilan yang diperlukan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital juga dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menggunakan teknologi yang familiar bagi mereka (Ali et al., 2025). Dengan berbagai macam media pembelajaran digital yang tersedia, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa, sehingga pembentukan karakter dapat terjadi secara optimal. Dengan

demikian, media pembelajaran digital dapat menjadi solusi yang efektif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era modern ini.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam membentuk karakter positif pada siswa SMA, seperti kemampuan belajar mandiri, empati, tanggung jawab, kejujuran, kedisiplinan, percaya diri. Media ini juga dapat meningkatkan sikap peduli terhadap lingkungan dan masyarakat sekitar, serta mendorong kreativitas dan inovasi. Dengan menggunakan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif, siswa lebih mudah terlibat dalam proses belajar dan mengembangkan karakter yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan media ini juga membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, sehingga mereka lebih siap untuk beradaptasi dan bersaing di era globalisasi (Waruwu et al., 2024).

Penelitian ini perlu dilakukan untuk memberikan informasi baru dan pemahaman yang lebih dalam mengenai peran media pembelajaran digital dalam membentuk karakter bagi siswa SMA. Selain itu, penelitian ini juga bisa membantu dalam pengembangan kebijakan pendidikan yang lebih efektif, serta memberikan sumbangan pengetahuan dalam bidang penelitian tersebut. Hasil dari tinjauan pustaka ini memberikan bukti tambahan dengan cara menggabungkan secara kualitatif seberapa besar peran antara studi, oleh karena itu diperlukan penelitian yang lebih luas lagi, mengingat keterbatasan penelitian ini. Pertama, objek penelitian ini adalah artikel yang sudah terbit dalam rentang tahun 2020 hingga 2024. Kedua, penelitian ini hanya fokus pada jurnal yang membahas tentang media pembelajaran digital dan karakter siswa, seperti bertanggung jawab, jujur, disiplin, empati, mandiri, serta kerja sama.

KESIMPULAN

Peran media pembelajaran digital sangat efektif dalam pembentukan karakter positif pada siswa SMA. Pembentuk karakter pada media pembelajaran digital dengan memberikan kesempatan siswa belajar mandiri, meningkatkan rasa empati terhadap makhluk hidup dan lingkungan, mendorong kerja sama, serta memperkuat disiplin dan rasa percaya diri. Media pembelajaran digital memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara autentik dan interaktif, mengakses informasi dengan cepat dan mudah, mengembangkan keterampilan dan meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi dan literasi digital. Media pembelajaran digital dapat berdampak negatif pada interaksi antara siswa dan guru, menghambat komunikasi verbal dan nonverbal, serta melemahkan hubungan interpersonal. Karena itu, sangat penting bagi guru untuk memastikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dilakukan secara bijaksana dan seimbang agar tetap dapat membentuk karakter siswa secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Jurnal Edumaspul, Jurnal Edumaspul*. Vol. 6 – No. 1. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2846813&val=13953&title>
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
<http://journal.mwsfoundation.or.id/index.php/jised/article/view/115>

- Arifin. (2023). Peran Pendidikan Karakter pada Peserta Didik. Banun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol 1, No 2. <https://journal.albadar.ac.id/index.php/BANUN/article/view/106>
- Barokah, N., & Slamet Untung. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 1(4), 357–366. <https://doi.org/10.62383/dilan.v1i4.883>
<https://journal.lpkd.or.id/index.php/Dilan/article/view/883>
- Cindy, C., Wulansari, O. D. E., Junaidi, A., Febriansyah, F. E., & Darmawanti, I. (2024). Analisis User Experience Games dan Storytelling Terhadap Empati Menggunakan Empathy Online Tool. *Jurnal Pepadun*, 5(1), 51–63. <https://doi.org/10.23960/pepadun.v5i1.156>
<https://pepadun.fmipa.unila.ac.id/index.php/jurnal/article/view/156>
- Firnando, H. G. (2024). Peran Pendidik dalam Implementasi Desain Pembelajaran Digital: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Studi Edukasi Integratif*, 1(1), 44–54. Diambil dari <https://pustaka.biz.id/journal/jsei/article/view/4>
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan teknologi dan media pembelajaran bagi siswa Sekolah dasar di dalam pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* Vol. 8 No. 2. <https://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759>
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/24759>
- Handayani, W. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Kedisiplinan Terhadap Pemahaman Konsep Kimia. *Alfarisi: Jurnal Pendidikan MIPA* Vol. 3, No. 3. <https://www.journal.lppmunindra.ac.id/index.php/alfarisi/article/view/5755>
- Jamaludin, J., Alanur, S. N., Sukmawati, S., Makmur, W., & Nasran, N. (2024). Penerapan Aplikasi Mentimeter : Media Pembelajaran Digital Untuk Penguatan Nilai Karakter Pelajar Pancasila. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 9(2), 216–224. <https://doi.org/10.21067/jmk.v9i1.10233>
<https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK/article/view/10233>
- Lovandri Dwanda Putra, & Suci Zhinta Ananda Pratama. (2023). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, Vol 4. No. 8. <https://doi.org/10.36312/jtm.v4i8.2005>
<https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/article/view/2005>
- Najaah, L. S., & Amrulloh, M. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Global Warming Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik Sma: Application Of Global Warming Interactive Learning Media Based On Blended Learning To Improve Knowledge And Environmental Care Attitude Of High School Students. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 8(2), 137–146. <https://doi.org/10.59344/jarlitbang.v8i2.24>
<https://jurnal.wonogirikab.go.id/jarlitbang/article/view/24>
- Nela, E. (2020). Implementasi Teknologi Digital untuk Meningkatkan Karakter Kejujuran dan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*. Vol 4, No 1. DOI: <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.25943>
<https://ejournal.upi.edu/index.php/historia/article/view/25943>
- Nurhaliza, S. (2024). Pendidikan Agama Islam dan Peningkatan Keterampilan Sosial dalam Memainkan Peran Penting Membentuk Karakter Moral dan Sosial Siswa. *Integrated*

- Education Journal*, 1(1), 1-21. <https://barkah-ilmu-fiddunya.my.id/ojs/index.php/iej/article/view/1>
- Nurul Aisyah, Misnah Sakinah Psb, & Sofiyah, K. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 86-97. <https://doi.org/10.63822/indojournal.com/index.php/jejakdigital/article/view/42>
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615-622. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
<https://www.ejournal.pgrikotasemarang.org/index.php/jips/article/view/293>
- Rostyanta, R. I., Sutiadiningsih, A., Bahar, A., & Miranti, M. (2020). Pengaruh Pembelajaran Dengan Google Classroom Diintegrasikan Video Interaktif Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis dan Bertanggung Jawab. *JTB* Vol. 9 No. 1. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/article/view/37469>
- Rosyida, A.H. (2020). Efektivitas Terapi Film Dalam Meningkatkan Empati. *Psikoborneo*, Vol 8, No 2. <https://core.ac.uk/download/pdf/357745546.pdf>
- Shovmayanti, N. A. (2024). *Generasi digital: Mengasah keterampilan komunikasi di era teknologi*. Jawa Barat : Mega Press Nusantara. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=m9wyEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA44&dq=Selain+itu,+terlalu+bergantung+pada+media+digital+juga+berpotensi+membuat+siswa+kurang+mampu+mengembangkan+kemampuan+komunikasi+verbal+yang+penting+dalam+dunia+&ots=wvpc5RxMo-&sig=JgLOgA8gRAZRvWsHAYPIvVF-FDo>
- Suwanda, N. A., Ulfa, S. W., & Adlini, M. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol. 2 No. 4 DOI: <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol2.Iss4.839>
<http://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp/article/view/839>
- Talakua, C., & Maitimu, C. V. . (2020). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Untuk Mengembangkan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik : (The Effectiveness of Smartphone Based Learning Media to Develop Attitudes Caring for Students 'Environmental). *BIODIK*, 6(3), 392–401. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i3.10006>
<https://mail.online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/10006>
- Wicaksono, A. A., Depra, L., Maharani, S., Syahrial, & Noviyanti, S. (2022). Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4 Nomor 3. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2737614&val=16247&title=Media%20Digital%20Dalam%20Memberdayakan%20Kemampuan%20Berpikir%20Kritis%20Abad%2021%20Pada%20Pembelajaran%20IPA%20Di%20Sekolah%20Dasar>
- Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. . (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD INPRES 2 Namaru . *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* , 4(4), 215-222. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>
<https://www.jurnalp4i.com/index.php/elementary/article/view/3519>
- Wijaya, A. M., Arifin, I. F., & Badri, M. I. (2021). Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Sandhyakala*,

Volume 2, Nomor 2. DOI: <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.562>

<https://jurnal.unipar.ac.id/index.php/sandhyakala/article/view/562>

Waruwu, L., Gulo, Y., Halawa, S., & Zalukhu, N. M. (2024). Analisis Mendalam terhadap Perubahan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa melalui Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5(3), 3783–3789. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1329>
<https://mail.jer.or.id/index.php/jer/article/view/1329>