



KOMPARASI EFEKTIFITAS KOMUNIKASI PADA BIMBINGAN BELAJAR KONVENSIONAL DENGAN RUANGGURU DI MASA PANDEMI COVID-19

Sari Mudhita¹, Sedy Setiawan², Laurencia S.M.W. Kurniawati³, Rustono Farady Marta⁴, Maichel Chinmi⁵

¹Universitas Bunda Mulia

²Universitas Bunda Mulia

³Universitas Bunda Mulia

⁴Universitas Bunda Mulia

⁵Universitas Bunda Mulia

Email: laurenciasteffanie.lss@gmail.com

Abstrak – Pendidikan Era Digital adalah bentuk dari perkembangan zaman dan teknologi yang membawa inovasi baru dalam bidang pendidikan. Contoh dari Pendidikan Era Digital adalah aplikasi Ruangguru yang menyediakan video-video pembelajaran untuk membantu para pelajar memahami materi, pembelajaran dapat dilaksanakan kapan pun dan dimana saja namun harus dengan konektivitas yang memadai. Artikel ilmiah ini dibuat menggunakan metode penelitian komparatif yang membahas secara rinci mengenai aplikasi Ruangguru berbanding dengan pengajaran secara konvensional, serta teknik pengumpulan data kuesioner melalui google form. Dan juga menggunakan teori matematika komunikasi. Hasil dari penelitian kami adalah banyak narasumber yang beranggapan bahwa aplikasi Ruangguru sangat efektif terutama dikala pandemi dimana kita harus tetap di rumah, namun banyak dari narasumber yang lebih memilih les/bimbel secara langsung dibanding les/bimbel secara online melalui aplikasi Ruangguru karena mereka berfikir bahwa bertemu secara langsung adalah cara yang paling baik untuk mengajar, dan juga disayangkan aplikasi Ruangguru masih memiliki berbagai kelemahan.

Kata Kunci: Bimbel Konvensional, Aplikasi Ruangguru, Komparasi.

Pendahuluan

Pendidikan di era digital memberikan perkembangan zaman dan teknologi pendidikan secara pesat, terlihat inovasi dan kemudahan yang menjanjikan bagi penempuh pendidikan ataupun tenaga pengajar (Monggilo, 2020). Perkembangan teknologi dan informasi menuntut para pelajar untuk mengembangkan proses pembelajaran (Warsita, 2014), salah satunya adalah dengan mengikuti bimbel atau bimbingan belajar yang merupakan proses pemberian bantuan belajar dengan cara mengembangkan susunan belajar mengajar yang kondusif agar siswa terhindar dari kesulitan belajar (Syahputra, 2017). Walaupun terkadang materi yang disampaikan oleh guru atau para pengajar sudah jelas, tetapi ada beberapa pelajar yang perlu mendapatkan materi atau pembelajaran tambahan oleh karena itu para pelajar membutuhkan bimbingan belajar. Bimbel telah mengikuti perkembangan teknologi khususnya di era digital. Bimbel online merupakan sebuah situs aplikasi yang menayangkan berupa video mengenai materi pembelajaran (Ramadhayanti, 2018), sehingga mempermudah pelajar untuk melakukan pembelajaran tambahan dirumah dengan berbasis online yang dapat diakses melalui smartphone dan laptop (Pratomo, 2018).

Berkembangnya teknologi dan internet membuat semakin banyaknya media baru yang membawa kemudahan dan semakin diminati oleh masyarakat (Alimin, 2003). Perkembangan teknologi komunikasi tidak akan pernah berhenti selama manusia masih

dapat berfikir. Pemanfaatan teknologi komunikasi berbasis teknologi dapat membuat dunia semakin terasa sempit yang akhirnya mendapat sebutan sebuah desa dunia (global village) dikarenakan interaksi dan berkomunikasi tanpa batasan ruang dan waktu (Yuliati, 2016). Perubahan sosial yang ada sebenarnya bukanlah karena keinginan masyarakat untuk berubah, tetapi karena adanya dorongan dari perkembangan teknologi (Samiudin, 2017). Perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat nilai-nilai dan kebiasaan di masyarakat menjadi terus berubah (Sadono & Chasanah, 2016). Semakin pesatnya arus perkembangan teknologi justru membuat para pelajar menjadi semakin terlena dan memiliki sikap yang tidak bertanggung jawab dan memunculkan tindak kejahatan cyberbullying diantara para pelajar. Hal ini disebabkan oleh nilai dan juga penguatan karakter moral (Syamsuar & Reflianto, 2019). Perkembangan zaman membuat teknologi semakin merajalela dan membawa begitu banyak kemudahan dan manfaat bagi manusia (Satya Yoga, Suarmini, & Prabowo, 2015), salah satunya adalah perkembangan pendidikan yang terus menerus berkembang seiring berjalannya waktu dan sampailah pada titik ini yaitu pemanfaatan teknologi pada sektor pendidikan, dan dapat kita simpulkan juga bahwa pada pendidikan era digital ini membawa banyak kemudahan bagi para pengajar dan juga para pelajar, serta menekankan pada kemandirian dan ketangkasan para pelajar untuk mencari dan membedah materi pelajaran yang diberikan (Syahputra, 2017).

Banyak masyarakat berlomba untuk membuat dan mengembangkan teknologi di bidang pendidikan guna menyediakan dan membuat pendidikan yang lebih baik (Satya Yoga et al., 2015). Teknologi pendidikan lahir sebagai bentuk akibat dari revolusi teknologi komunikasi yang digunakan untuk tujuan pembelajaran pendukung guru, buku, papan tulis, dan lainnya (Darmawiguna, Santyadiputra, & Pradnyana, 2019). Teknologi pendidikan tersebut sangat berguna apalagi pada saat pandemi seperti ini yang memaksa untuk berdiam diri dirumah namun proses belajar-mengajar harus tetap berjalan (Prasetyo, Hidayat, Marta, Kurniawati, & Chinmi, 2020).

Pandemi Covid-19 tidak hanya menguji ketahanan manusia dalam imun tubuh (Oktariani, Eka, & Wuryanta, 2020), virus ini telah menjadi sebuah bahan koreksi penting yang menunjukkan kelemahan utama dari sistem digitalisasi pendidikan dan sistem pembelajaran online learning karena sarana sistem jaringan telekomunikasi di Indonesia belum cukup merata, kelemahan lainnya datang dari segi budaya para pengajar dan pelajar (Nursyifa, 2018). Banyak pengajar yang beralih ke metode penugasan yang hanya memberikan tugas tanpa adanya penjelasan materi terlebih dahulu dan seringkali membuat para pelajar menjadi kesusahan sehingga pembelajaran daring yang diharapkan memberikan pengetahuan sesuai kurikulum menjadi tidak maksimal (Nugroho & Saleh, 2012). Selain itu, budaya dari para peserta didik yang juga belum memiliki mental belajar mandiri sehingga lebih terkesan menginginkan proses pembelajaran yang mudah (Karim, 2020).

Salah satunya adalah aplikasi Ruangguru berperan sebagai titik penghubung atau media pada saat bimbel online berlangsung dan apakah pesan yang disampaikan oleh para pengajar dari Ruangguru kepada para pelajar adalah tergantung dari konektivitas

internet yang memadai. Berbeda dengan bimbel langsung atau offline yang membuat para pelajar dapat bertemu dan berinteraksi secara langsung dengan para pengajar sehingga konektivitas internet tidak mempengaruhi proses belajar-mengajar (Rudi Hermawan, Arief Hidayat, 2016).

Aplikasi Ruang guru memiliki beberapa fitur yang dapat membantu pembelajaran yaitu latihan soal, video pembelajaran, rangkuman materi dan juga rapor belajar yang digunakan untuk memantau perkembangan belajar serta masih banyak lagi (Haris, WA, & Nasiri, 2019). Berbanding terbalik dengan bimbingan yang dilakukan secara offline membutuhkan waktu yang lama sehingga tidak efektif karena harus datang ketempat bimbingan tersebut. Aplikasi Ruangguru memberikan banyak video materi pelajaran yang disertai dengan latihan soal yang dapat membuat kita dapat mengevaluasi dan juga disertai dengan animasi menarik sehingga membuat kita menjadi tidak bosan dan mudah memahami materi. Aplikasi ini didirikan dan dibentuk oleh Adamas Belva Syah Devara dan Muhammad Iman Usman sejak tahun 2014, tercatat pada google playstore aplikasi Ruangguru sudah diunduh lebih dari 10 juta dan mendapat rating sebesar 4,7 bintang dari 5 bintang (GURU, 2021).

Kemajuan teknologi khususnya pada sektor pendidikan membuat kemunduran pada sisi tertentu seperti bimbingan belajar konvensional yang saat ini mulai ditinggalkan, terlebih situasi dan kondisi pandemi covid 19 membuat masyarakat berhijrah ke virtual teaching. Dalam penelitian ini akan memperlihatkan beberapa realitas dengan komparasi antar pengajaran konvensional berbanding dengan penggunaan aplikasi Ruangguru di kalangan siswa dan pengajar yang diperkuat dengan data hasil wawancara serta literatur terkait.

Metode Penelitian

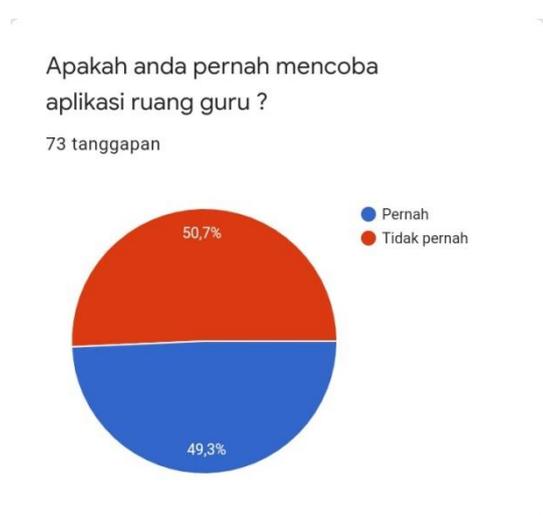
Riset ini menggunakan pendekatan kualitatif (Marta, Fernando, & Kurniawati, 2020) dan dijelaskan secara deskriptif (Monggilo, 2020) menggunakan analisis komparatif (Chan, Maharani, & Tresna, 2017) terkait perkembangan pendidikan era digital menggunakan aplikasi Ruangguru yang memungkinkan pelajar atau pengguna bertemu dengan tenaga pengajar secara virtual. Cara ini pula menjadi solusi serta jembatan bagi pelajar untuk tetap mendapatkan pengajaran yang baik di masa pandemi Covid-19 melalui materi berupa video dengan desain menarik serta mudah dimengerti. Pengumpulan data secara langsung kepada responden terkait menggunakan kuesioner terbuka dan tertutup agar memperoleh data realitas yang valid (Susanty & Kenny, 2015) serta digunakan acuan pengumpulan data-data pada penelitian ini membuat kuesioner melalui google form dan disebarakan kepada para pelajar yang perwakilan narasumber yang tepat dan terpercaya, sehingga berdasarkan jawaban mereka kami sudah dapat mengetahui secara mendalam terkait penggunaan aplikasi Ruangguru sekaligus mengetahui kekurangan yang ditimbulkan aplikasi Ruangguru berdasarkan hasil wawancara narasumber berdasarkan pengalaman pribadi yang di alami.

Berbeda jika dibandingkan dengan bimbel online melalui aplikasi Ruangguru yang dimana memerlukan konektivitas internet untuk masuk dan menonton video-video pembelajaran, jika konektivitas internet memburuk maka video pembelajaran di aplikasi Ruangguru pasti akan terhenti. Oleh sebab itulah kami merasa bahwa teori matematika komunikasi yang dikemukakan oleh Claude Shannon dan Warren Weaver sangatlah cocok

untuk kami gunakan. Menurut (Azis, 2019) bahwa model pendidikan atau pembelajaran era digital terdiri dari tiga model, yaitu pertama para pengajar memberikan materi pembelajaran secara online kepada para peserta didik kemudian di download dan dipelajari secara mandiri oleh pelajar; kedua, pengajar memberikan materi pembelajaran secara online dan peserta didik pun juga sama yaitu mempelajari secara online; dan ketiga, penggabungan antara pembelajaran yang berlangsung secara online dengan offline. Terdapat juga beberapa model pembelajaran yang tidak terikat pada para pengajar yang memberikan materi pembelajaran, tetapi para peserta didik dapat mengakses informasi pembelajaran secara mandiri dan personal dengan sumber-sumber pembelajaran secara online. Fungsi dan makna teknologi pendidikan dinilai dapat menggantikan posisi pendidikan konvensional dan menjadi sumber pendidikan yang baru (Silvana & Darmawan, 2018). Namun tetap saja peran seorang pengajar tidak dapat digantikan oleh teknologi tersebut, karena interaksi secara langsung lebih baik untuk menyampaikan pesan dan stimulus kepada para pelajar yang ada. Teknologi pendidikan dapat membuat peran seorang pengajar menjadi berkurang namun tidak dapat menggantikan peran seorang pengajar (Kristanto, 2016).

Hasil dan Pembahasan

Dukungan teknologi pada sektor pendidikan tidak semata-mata hanya mempermudah proses belajar mengajar. Dibutuhkan kesadaran diri akan kebutuhan belajar bagi pelajar atau dengan kata lain, siswa harus memiliki sikap mandiri dan rasa ingin tahu yang tinggi dalam belajar. Kemudian dibutuhkan pula strategi menarik melalui materi yang disajikan oleh pengajar agar secara efektif dapat diterima oleh siswa dan memberikan motivasi dalam proses belajar. Pada aplikasi Ruangguru, pembuatan video mengajar sebagai bentuk dari transmitter sekaligus sebagai media yang menjembatani antara para pengajar dengan para pelajar, kemudian proses membuka aplikasi dan melihat video sebagai bentuk dari receiver dan akhirnya ditonton dan diterima oleh para pelajar. Kelemahan dari penggunaan virtual teaching seringkali terjadi permasalahan konektivitas yang membuat video pembelajaran menjadi error dan tidak dapat ditonton atau terjadi di bagian media dan berhubungan dengan signal yang menyebabkan hubungan komunikasi antara information source dan destination menjadi terputus sehingga pesan atau isi yang ingin disampaikan menjadi tidak tersampaikan dengan baik, hal ini tidak ditemukan pada konvensional teaching, dapat dilihat melalui hasil kuesioner sebagai berikut:



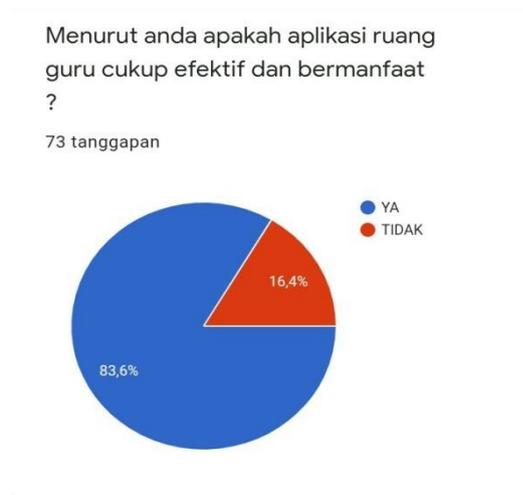
Sumber: hasil kuisisioner

Tercatat sebanyak 37(50,7%) narasumber kami tidak pernah mencoba aplikasi Ruangguru dan sebanyak 36(49,3%) narasumber kami pernah mencoba aplikasi Ruangguru.



Sumber: hasil kuisioner

Tercatat sebanyak 35(47,9%) narasumber tidak tertarik untuk mencoba aplikasi Ruangguru dan sebanyak 38(52,1%) narasumber tertarik untuk mencoba aplikasi Ruangguru.



Sumber: hasil kuisioner

Tercatat sebanyak 61(83,6%) narasumber menganggap bahwa aplikasi Ruangguru efektif dan bermanfaat, dan sebanyak 12(16,4%) narasumber menganggap bahwa aplikasi Ruangguru kurang efektif dan bermanfaat.

Dari beberapa jawaban diatas dapat disimpulkan narasumber sebagian besar menganggap bahwa aplikasi Ruangguru efektif dan bermanfaat memberikan alasan bahwa aplikasi Ruangguru menyediakan banyak materi, memberikan penjelasan materi yang jelas sehingga sangat membantu, pengajar pada aplikasi Ruangguru adalah pengajar-pengajar profesional, memberikan video penjelasan materi dengan berbagai animasi menarik sehingga tidak membuat bosan, video pembelajaran dapat diputar kapan saja, dll. Sedangkan narasumber lainnya menganggap bahwa aplikasi Ruangguru kurang efektif memberikan alasan bahwa cara mengajar Ruangguru sama seperti video-

video di youtube, metode mengajarnya yang kurang sesuai dengan pelajar, penjelasannya kurang detail, durasi penjelasan materinya terlalu lama.



Sumber: hasil kuisioner

Tercatat sebanyak 52(71,2%) narasumber menganggap bahwa les/bimbel secara langsung lebih baik dibandingkan les/bimbel online melalui aplikasi Ruangguru, dan sebanyak 21(28,8%) narasumber menganggap bahwa les/bimbel online melalui aplikasi Ruangguru lebih baik dibandingkan les/bimbel secara langsung.

Kebanyakan narasumber yang menganggap bahwa les/bimbel secara langsung lebih baik dibandingkan les/bimbel online melalui aplikasi Ruangguru memberikan alasan bahwa secara langsung kita dapat berinteraksi dengan pengajar, membuat semangat, materi yang disampaikan lebih mudah dipahami, membuat lebih fokus karena dilaksanakan secara tatap muka langsung. Sedangkan kebanyakan narasumber yang menganggap bahwa les/bimbel online melalui aplikasi Ruangguru lebih baik dibandingkan les/bimbel secara langsung memberikan alasan bahwa dengan aplikasi Ruangguru kita tak perlu susah payah untuk pergi ke tempat bimbel, lebih praktis dan mudah, karena pandemi kita harus belajar dari rumah, waktunya fleksibel.

Itulah rangkuman dari hasil penelitian kami seputar aplikasi Ruangguru melalui google form yang ditanggapi oleh 73 orang narasumber.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara yang didapati virtual teaching dengan aplikasi Ruangguru efektif dan bermanfaat digunakan dalam proses pembelajaran terutama saat pandemi, berbeda pada konvensional teaching keterbatasan pada situasi, kondisi. Walaupun kelemahan penggunaan aplikasi Ruangguru terbatas oleh signal dan jaringan internet, namun kecepatan pengiriman dan tingkat efektifitas penggunaannya tetap lebih baik dibandingkan proses belajar konvensional.

Pada pemahaman edukasi yang diberikan, narasumber lebih memilih belajar secara konvensional lebih mudah untuk dimengerti dibandingkan virtual atau aplikasi Ruangguru salah satunya. Jadi dengan adanya aplikasi Ruangguru tidak bisa menggantikan pembelajaran secara langsung karena dengan adanya interaksi secara

langsung dapat membuat materi lebih mudah dipahami, dan bisa bertanya secara langsung jika ada materi yang kurang dapat dimengerti.

Kekurangan dari E-Learning adalah dapat menyebabkan para peserta didik kurang dalam konsentrasi dan mengingat materi pelajaran serta kurangnya interaksi dengan orang lain, kurang efektif dalam menjelaskan dan menyampaikan materi, menyebabkan kemampuan sosialisasi para peserta didik menjadi menurun, sering terjadi kecurangan atau plagiat, mengeluarkan biaya tambahan yang cukup banyak.

Dapat disimpulkan bahwa ternyata aplikasi Ruangguru lebih terpercaya karena aplikasi Ruangguru sudah dikenal dan digunakan oleh banyak pelajar, lebih dapat menyampaikan materi secara menarik dan jelas, serta mudah diakses dan terdapat latihan soal. Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan baik itu offline maupun online, dengan adanya kekurangan dan kelebihan yang saling melengkapi diharapkan pengguna dapat memanfaatkan segala kelebihannya demi kemajuan sektor pendidikan khususnya bidang teknologi komunikasi.

Tanggapan para narasumber mengenai pertanyaan menurut anda apa kendala dalam menggunakan aplikasi Ruangguru adalah karena menggunakan gadget membuat tidak fokus, masih ada beberapa materi yang tidak ada di aplikasi Ruangguru, video nya terbatas dan banyak yang terkunci untuk gratis, tidak ada kolom komentar sehingga tidak dapat berkomunikasi dengan pengajar, karena membutuhkan internet sering terjadi gangguan sinyal yang membuat aplikasi tidak berjalan lancar, penjelasan yang kurang detail karena melalui video dan tak bisa bertanya, sering terjadi lagi pada aplikasi Ruangguru, banyak video materi yang harus dibayar terlebih dahulu, memakai banyak kuota data internet.

Referensi

- Alimin, T. dan K. (2003). *Kebutuhan Informasi Manusia: Sebuah Pendekatan Kepustakaan*. Retrieved from <http://akreditasi.web.id>
- Azis, T. N. (2019). *Pendidikan dan Dakwah Melalui Media Sosial*.
- Chan, A., Maharani, M., & Tresna, P. W. (2017). Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Go-Jek Dan Grab (Studi Pada Konsumen Pt Go-Jek Dan Pt Grab Indonesia Di Dki Jakarta). *AdBispreneur*, 2(2). <https://doi.org/10.24198/adbispreneur.v2i2.13183>
- Darmawiguna, I. G. M., Santyadiputra, G. S., & Pradnyana, G. A. (2019). Pelatihan Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran dengan Platform Kahoot bagi Guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida. *Prosiding SENADIMAS Ke-4*, 967–972.
- GURU, R. (2021). *Aplikasi Bimbingan Belajar Online*. Retrieved from [Ruang Guru_ website: https://www.ruangguru.com/](https://www.ruangguru.com/)
- Hakim, & Kustiawan, W. (2019). Perkembangan Teori Komunikasi Kontemporer. *Jurnal Komunika Islamika: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Kajian Islam*, 6(1), 18. <https://doi.org/10.37064/jki.v6i1.5517>
- Haris, C. A., WA, B. S., & Nasiri, A. (2019). Penerapan Model Utaut2 Untuk Mengevaluasi Aplikasi Ruang Guru. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 192. <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i2.1085>
- Karim, B. A. (2020). Pendidikan Perguruan Tinggi Era 4.0 Dalam Pandemi Covid-19 (Refleksi Sosiologis). *Education and Learning Journal*, 1(2), 102.
-

- <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.54>
- Kristanto, A. (2016). Aplikasi teknologi pendidikan di sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4, 13–16.
- Marta, R. F., Fernando, J., & Kurniawati, L. S. M. W. (2020). Tinjauan Peran Komunikasi Keluarga Pada Kinerja Public Relations Melalui Konten Laman Resmi Media Daring Kpppa. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 18(01), 30–42. <https://doi.org/10.46937/18202028620>
- Monggilo, Z. M. Z. (2020). Analisis Konten Kualitatif Hoaks Dan Literasi Digital Dalam @Komikfunday. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1), 1–18. <https://doi.org/10.14710/interaksi.9.1.1-18>
- Nugroho, W., & Saleh, F. (2012). Perancangan Media Komunikasi Berbasis Web Untuk Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(2), 100. <https://doi.org/10.21609/jsi.v5i2.268>
- Nursyifa, A. (2018). Kajian Cultural Lag Dalam Kehidupan Masyarakat Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan Pada Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v5i1.y2018.p1-24>
- Oktariani, R., Eka, A. G., & Wuryanta, W. (2020). Komunikasi Pemerintah Melalui Media Center Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19 Kepada Publik. *EXPOSE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 03(02), 113–123. <https://doi.org/10.33021/exp.v3i2.1196>
- Prasetyo, D. W., Hidayat, E., Marta, R. F., Kurniawati, L. S. M. W., & Chinmi, M. (2020). PATRON-CLIENT RELATIONSHIP BETWEEN VILLAGE HEADS AND THEIR RESIDENTS DURING THE COVID-19 PANDEMIC. *Jurnal Mimbar*, 36. Retrieved from <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mimbar/article/view/6845>
- Pratomo, A. (2018). Pengaruh Konsep Gamifikasi Terhadap Tingkat Engagement. *THE Journal: Tourism and Hospitality Essentials Journal*, 8(2), 63. <https://doi.org/10.17509/thej.v8i2.13740>
- Ramadhayanti, A. (2018). Analisis Strategi Belajar Dengan Metode Bimbel Online Terhadap Kemampuan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris dan Pronunciation (Pengucapan/pelafalan) Berbahasa Remaja Saat Ini. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 39–52. <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i1.2580>
- Rudi Hermawan, Arief Hidayat, V. G. U. (2016). Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Web. *Indonesian Journal on Software Engineering Audit*, 2(1), 31–38.
- Sadono, T. P., & Chasanah, R. N. (2016). Kajian ilmu komunikasi pandangan dan harapan. *Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, 2(2), 93–104.
- Samiudin. (2017). Pentingnya Memahami Perkembangan Anak Untuk Menyesuaikan Cara Mengajar yang Diberikan. *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 12(1), 1–9.
- Satya Yoga, D., Suarmini, N. W., & Prabowo, S. (2015). Peran Keluarga Sangat Penting dalam Pendidikan Mental, Karakter Anak serta Budi Pekerti Anak. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(1), 46. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v8i1.1241>
- Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung. *Pedagogia*, 16(2), 146.
-

<https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i2.11327>

- Susanty, A., & Kenny, E. (2015). The Relationship between Brand Equity, Customer Satisfaction, and Brand Loyalty on Coffee Shop: Study of Excelso and Starbucks. *ASEAN MARKETING JOURNAL*, (1), 14–27. Retrieved from journal.ui.ac.id › amj › article › download
- Syahputra, D. (2017). Pengaruh Kemandirian Belajar dan Bimbingan Belajar terhadap Kemampuan Memahami Jurnal Penyesuaian pada Siswa SMA Melati Perbauangan. *At-Tawassuth*, 2(2), 368–388.
- Syamsuar, & Reflianto. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.
- Warsita, B. (2014). Kontribusi Teori Dan Teknologi Komunikasi Dalam Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Kwangsan*, 2(2), 71. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i2.16>
- Yuliati, R. (2016). Penggunaan Internet Terhadap Peningkatan Partisipasi Politik Dan Kehidupan Demokrasi. *Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, 2(2), 124–129
-