BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan proses pembinaan yang berlangsung sejak lahir hingga usia enam tahun dan bertujuan untuk mendukung tumbuh kembang anak secara keseluruhan. Proses ini mencakup berbagai aspek perkembangan dan memberikan dorongan yang diperlukan untuk mencapai perkembangan yang optimal. Periode ini sangat penting dalam kehidupan karena merupakan masa pembentukan kepribadian yang akan mempengaruhi apa yang mereka lakukan setelahnya. Pendidikan keluarga, bimbingan keluarga, taman pengasuhan, kelompok bermain, dan Taman Kanak-Kanak (TK) adalah bagian dari program pendidikan anak usia dini .

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya dirancang untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan, dengan fokus pada pengembangan semua aspek kepribadian mereka. Oleh karena itu, lembaga pendidikan anak usia dini seperti salah satunya yaitu Taman Kanak-Kanak harus menyediakan berbagai kegiatan yang mendukung perkembangan kognitif, bahasa, emosi, fisik dan motorik anak secara optimal.

Komunikasi merupakan komponen penting dari proses pembelajaran karena dapat menyampaikan informasi kepada orang lain, dalam hal ini seorang guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Proses komunikasi yang dilakukan dalam proses belajar mengajar bukan hanya dilakukan secara verbal saja tetapi terkadang komunikasi nonverbal lebih mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi yang diberikan yaitu materi pembelajaran (Sadirman, 2015). Komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran bersifat mengajak atau persuasif agar dapat membuat siswa menjadi terdorong untuk memperhatikan

Komunikasi Persuasif.., Angela Jani Sentosa, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

dan memahami apa yang sedang disampaikan oleh guru. Komunikasi yang tercipta pada proses pembelajaran harus mampu mengajak, mengarahkan serta membujuk

siswa untuk bersedia melakukan sesuatu yang mengarah pada tujuan pembelajaran (Centauri et al., 2021).

Metode pengajaran yang diterapkan oleh guru dengan cara yang menyenangkan misalnya dengan memberi materi yang menjadikan anak "merasa memiliki" dan merangsang munculnya kreativitas bagi anak usia dini, misalnya dengan pendekatan partisipasi individu dan metode pengajaran yang sugestif dengan menerapkan metode komunikasi persuasif oleh guru dan juga kedekatan antara guru dan anak. Karena ketika anak mengalami cara belajar yang menyenangkan, ada beberapa hal yang bisa dilihat sebagai hasil yang positif. Yang pertama adalah anak sejak dini berhasil menemukan "minat belajar" pada dirinya. Minat belajar ini dipahami sebagai dorongan belajar yang tumbuh dari dalam dirinya.

Menurut Olzon dan Zanna dalam buku Severin (2027) yang berjudul "Teori Komunikasi, Sejarah, Metode, dan Terpaan di dalam Media Massa", persuasif dapat diartikan sebagai suatu perubahan sikap akibat adanya penjelasan informasi dari orang lain. Selain itu menurut De Vito (2011:499) persuasif berfokus pada usaha untuk mengubah sikap, mengubah kepercayaan, atau mendorong seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu. Dengan demikian, persuasi dapat dipahami sebagai upaya untuk mengubah sikap melalui penyampaian pesan, yang memperhatikan karakteristik komunikator dan pendengar.

Adapun tujuan dari komunikasi persuasif menurut De Vito (2011:499) yaitu (1) untuk menguatkan dan mengubah keyakinan (*believe*) dan sikap (*attitude*) dari khalayak, (2) untuk mendorong khalayak untuk melakukan sesuatu atau memiliki tingkah laku tertentu yang diharapkan.

Pesatnya perkembangan informasi dan teknologi saat ini berdampak pada munculnya berbagai model pembelajaran baru, seperti pembelajaran informasi (*informal learning)* pembelajaran berbasis aplikasi dan internet (*online learning*)

dan pembelajaran melalui sosial media (*social media learning*). Sehingga, pendidikan akan terus mengalami modernisasi dari masa ke masa. Aspek pendidikan akan menghadapi inovasi perkembangan dan akan terus menyesuaikan dengan kebutuhan para peserta pendidikan pada pembelajaran berbasis digital, yang dimana pelaksanaan pendidikan akan menggunakan alat pembelajaran yaitu media digital. Dengan kata lain media pembelajaran digital akan dirancang oleh pendidik sesuai dengan tingkatan dan kebutuhan pada setiap jenjang pendidikan. Pendidikan berbasis digital ini akan memenuhi kebutuhan dasar, seperti akses ke berbagai (Silalahi et al., 2022), Dalam konteks ini, penting untuk menjaga minat belajar siswa selama penggunaan media digital serta memenuhi kebutuhan motivasi mereka dalam proses pembelajaran.

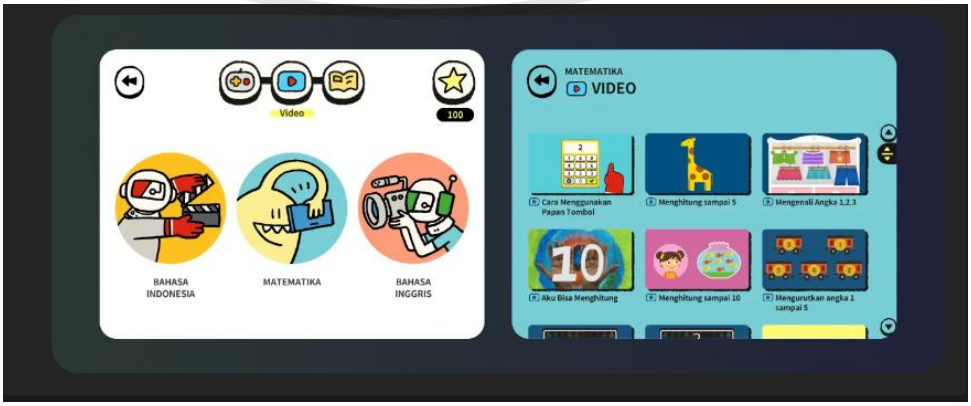
NAEYC (*National Association for The Education Young Children)* mengatakan bahwa anak usia dini atau *early childhood* merupakan anak yang berada pada usia nol hingga delapan tahun. Sementara itu, Sub direktorat pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) membatasi pengertian anak usia dini yaitu dengan rentang usia 0-6 tahun, hingga anak menyelesaikan Taman Kanak-Kanak. Pada usia 0-6 tahun merupakan periode yang penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Kegagalan pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa ini akan dapat mengakibatkan kegagalan masa-masa sesudahnya

Aplikasi belajar berbasis digital sudah terdapat di Indonesia yang bisa digunakan untuk peserta didik tingkat rendah. Aplikasi berbasis digital yang dapat digunakan yaitu Ruang Guru Kids, *Quipper class, Zenius Education, Duolingo ABC, ABC Kids, Endless Alphabet*, Sekolah Enuma dan lain sebagainya (Ir. Rita Erlinda, 2019). Salah satu aplikasi berbasis digital yang dapat digunakan yaitu Sekolah Enuma, Sekolah Enuma berbeda dengan aplikasi pembelajaran digital lainnya untuk anak usia dini, aplikasi ini dirancang khusus untuk mengatasi *learning* loss siswa kelas awal. Sekolah Enuma adalah salah satu aplikasi pembelajaran berbasis digital yang menyediakan ribuan aktivitas belajar dan ratusan buku serta video yang membantu anak-anak, khususnya anak usia dini

dalam memperoleh keterampilan dasar yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan belajar (Enuma, n.d.).

Program pada aplikasi Sekolah Enuma ini dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar unik setiap anak, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan tingkat dan kecepatan yang mereka miliki. Sekolah Enuma dapat diakses secara gratis dan *offline* tanpa harus menggunakan jaringan internet. Di dalam aplikasi Sekolah Enuma ini terdapat tiga mata pelajaran yang akan dipelajari yaitu Matematika, Bahasa Indonesia (literasi), dan Bahasa Inggris. Aplikasi Sekolah Enuma berisikan konten-konten yang menyesuaikan pendidikan baik pendidikan usia dini dan sekolah dasar tingkat kelas rendah (Enuma, n.d.).

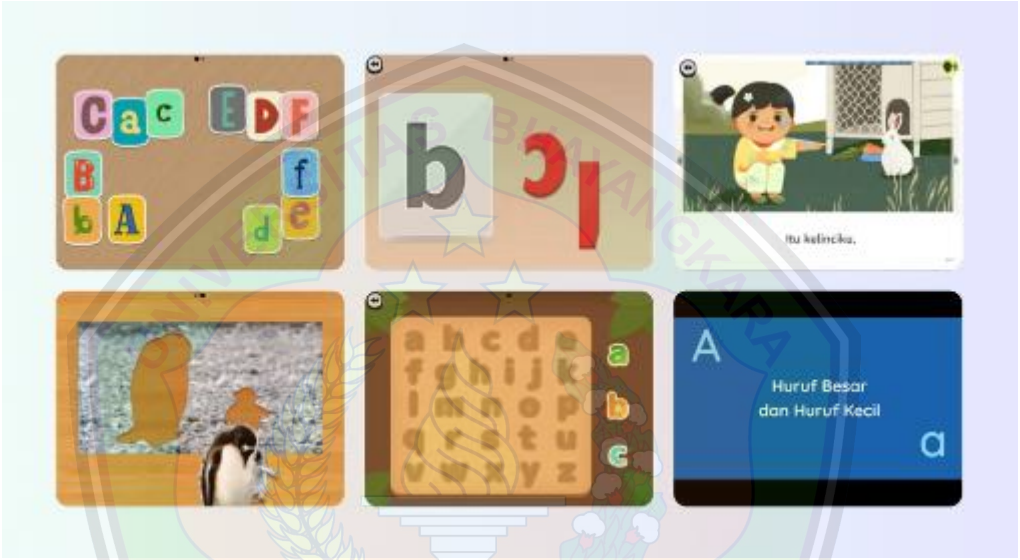
Aplikasi Sekolah Enuma untuk Taman Kanak-Kanak (TK) berfungsi untuk mendukung perkembangan kognitif dan karakter anak, memperluas wawasan, serta meningkatkan rasa percaya diri mereka. Aplikasi ini menawarkan pendekatan pembelajaran yang unik untuk membantu literasi anak. Desain visual yang terdapat dalam aplikasi ini tampak menarik melalui permainan, video, dan buku, sehingga dapat memberikan stimulasi bagi kreativitas dan imajinasi anak-anak. Hal ini akan membantu mereka menguasai keterampilan matematika dan bahasa sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing. Para desainer permainan digital yang mengembangkan aktivitas di Sekolah Enuma menerapkan Desain Universal untuk Pembelajaran, sehingga dapat disesuaikan dengan gaya dan kemampuan setiap anak (Enuma, n.d.).



Gambar 1. 1 Mata Pelajaran di Aplikasi Sekolah Enuma

Sumber: (Enuma, n.d.)

Aplikasi Sekolah Enuma memiliki 3 mata pelajaran utama seperti pada gambar 1.1 yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan Bahasa Inggris. Pada aplikasi ini juga mencakup kurikulum untuk literasi digital dan pendidikan anak usia dini. Tim pakar pendidikan internasional mengembangkan kurikulum ini untuk mendukung anak-anak, baik di lingkungan belajar yang memiliki sumber daya baik maupun di daerah terpencil yang kurang terlayani. Kurikulum dan konten sekolah ini dirancang sesuai dengan praktik terbaik dalam pengajaran. (Enuma, n.d.).



Gambar 1. 2 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Sumber: (Enuma, n.d.)

Kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam aplikasi Sekolah Enuma seperti pada gambar 1.2 dirancang untuk anak usia dini dan selaras dengan pendidikan karakter serta kompetensi dasar dalam Kurikulum Nasional Indonesia. Terdapat 8 jenjang yang dibagi menjadi 21 level, masing-masing dengan sasaran belajar yang spesifik. Pembelajaran dilakukan melalui 36 permainan serta ratusan buku dan video (Enuma, n.d.).

Di jenjang pertama, anak dikenalkan pada huruf alfabet melalui bentuk, nama, bunyi, dan urutan abjad. Jenjang kedua fokus pada bunyi vokal dan konsonan, serta keterampilan membuat dan membaca suku kata sederhana. Pada jenjang ketiga, anak mulai membangun keterampilan membaca dan mengeja kata-kata umum serta

mengenali bunyi huruf dalam kata. Jenjang keempat memperluas kosakata dengan teks, bunyi, dan gambar kata.

Jenjang kelima mempelajari fungsi kata dalam kalimat, sementara di jenjang keenam anak belajar membuat dan menggunakan berbagai jenis kalimat. Jenjang ketujuh melatih penggunaan kalimat untuk pernyataan dan percakapan sehari-hari, dan di jenjang kedelapan, anak berlatih pemahaman menyimak dan membaca teks sederhana, sekaligus memperkuat pengetahuan dan keterampilan dari huruf hingga penggunaan kalimat serta mengenal tulisan tegak bersambung.



Gambar 1. 3 Mata Pelajaran Matematika

Sumber: (Enuma, n.d.)

Kurikulum mata pelajaran Matematika dalam aplikasi Sekolah Enuma seperti pada gambar 1.3 didasarkan pada praktik belajar-mengajar terbaik dan mengikuti kompetensi dasar matematika untuk usia dini dalam kurikulum nasional. Terdiri dari 8 jenjang yang dibagi menjadi 21 level, masing-masing memiliki tujuan belajar yang spesifik, anak-anak akan terlibat dalam ribuan kegiatan belajar dan video edukatif (Enuma, n.d.).

Pada jenjang pertama, mereka belajar membaca, menulis, dan menyajikan bilangan hingga 10 serta mengenali bentuk dua dimensi. Di jenjang kedua, anak-anak melanjutkan dengan bilangan hingga 20, membandingkan bilangan hingga 10,

serta memahami konsep penjumlahan dan pengurangan. Pada jenjang ketiga, mereka membandingkan bilangan hingga 20 dan bekerja dengan bilangan 11-19, yang menciptakan dasar untuk pemahaman nilai tempat, serta menjumlah dan mengurangi hingga 10, dan mengenali bentuk tiga dimensi.

Jenjang keempat, anak-anak belajar menghitung dari 1 hingga 100, melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan lancar hingga 10, serta menyelesaikan persamaan dasar. Jenjang kelima fokus pada pemahaman nilai tempat dan menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan hingga 20. Pada jenjang keenam, anak belajar menjumlah dan mengurangi bilangan dua digit tanpa mengelompokkan ulang, serta mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan hingga 20.

Jenjang ketujuh melibatkan menghitung hingga 1000, memahami bentuk dan atribut, serta mengenal dasar perkalian sebagai penjumlahan berulang. Akhirnya, di jenjang kedelapan, anak-anak memahami nilai tempat pada bilangan tiga digit dan belajar mengalikan dengan 2, 3, 4, dan 5, serta menjumlah dan mengurangi bilangan dua digit dengan mengelompokkan ulang (Enuma, n.d.).



Gambar 1. 4 Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Sumber: (Enuma, n.d.)

Kurikulum mata pelajaran Bahasa Inggris seperti pada gambar 1.4 sebagai Bahasa Asing mengadopsi praktik belajar-mengajar terbaik secara global dan mempertimbangkan konteks budaya serta pendidikan di masing-masing daerah. Terdiri dari 12 jenjang dan 24 level dengan tujuan belajar yang jelas, kurikulum ini menawarkan ribuan aktivitas pembelajaran, lengkap dengan ratusan video dan buku untuk mendukung proses belajar anak (Enuma, n.d.).

Pada jenjang pertama, anak mulai mengenal alfabet dan belajar menulis huruf A hingga Z, baik dalam huruf besar maupun kecil. Di jenjang kedua, fokus beralih ke bunyi huruf dan membaca kata-kata pendek dengan benar. Pada jenjang ketiga, anak diajarkan mengucapkan kata-kata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan mengekspresikan emosi sederhana. Jenjang keempat memperkenalkan tata bahasa dasar dan struktur kalimat sederhana dan majemuk. Pada jenjang kelima, anak belajar mengajukan dan menjawab pertanyaan dengan kalimat yang tepat, serta berlatih bermain peran dalam Bahasa Inggris.

Jenjang keenam, mereka mulai membaca kata-kata yang lebih panjang dan sulit, serta mengekspresikan pendapat dengan jelas. Jenjang ketujuh melibatkan pengetikan kata sederhana menggunakan papan ketik QWERTY dan menyampaikan pikiran dengan sopan kepada guru dan orang dewasa. Pada jenjang kedelapan, anak belajar bercakap-cakap menggunakan kata ganti dan kalimat yang mendeskripsikan orang atau benda dengan rinci .

Jenjang kesembilan fokus pada kalimat yang lebih panjang untuk menjelaskan waktu, tempat, dan cara. Di jenjang kesepuluh, anak menyampaikan informasi tentang lokasi dengan kalimat yang akurat. Pada jenjang kesebelas, mereka belajar menyatakan perbandingan dan menyusun kalimat bertingkat. Terakhir, di jenjang kedua belas, anak diajarkan mengekspresikan kalimat yang lebih beragam dengan penggunaan past tense, kata komparatif, superlatif, dan pertanyaan wh (Enuma, n.d.).

TK AIUEO merupakan salah satu sekolah umum yang mendidik anak-anak agar dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak sejak usia dini

sebagai persiapan untuk menjalani hidup dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya serta menjadi anak yang cerdas, penuh percaya diri, membentuk pribadi yang berbudi luhur serta berwawasan lingkungan dan menyiapkan lulusan yang siap masuk ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

TK AIUEO yang berlokasi di Agus Salim, Kota Bekasi menjadi salah satu lembaga pendidikan yang menerapkan aplikasi Sekolah Enuma untuk mendukung proses pembelajaran anak usia dini berbasis digital. TK AIUEO sendiri telah mengikuti program Sekolah Enuma sejak 2021 sejak batch pertama hingga saat ini di Yayasan Rumah Komunitas Kreatif (YRKK) yang merupakan salah satu lembaga yang telah bekerja sama dengan Sekolah Enuma dan *The Head Foundation* untuk melakukan program *Digital on Share* Sekolah Enuma dalam rangka meningkatkan Numerasi, Literasi dan Bahasa Inggris untuk anak usia dini

Proses pembelajaran di TK AIUEO di dalam satu kelas terdiri dari 2 Guru dan 15 Murid. Setiap harinya anak-anak di TK AIUEO akan mengikuti sesi pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan tablet yang sudah disediakan oleh program Sekolah Enuma, masing-masing anak diberi waktu 30 menit untuk bermain secara mandiri menggunakan tablet Sekolah Enuma. Setelah itu, dilakukannya pembelajaran interaktif bersama guru dengan. Sehingga, keberhasilan implementasi media digital ini memerlukan dukungan komunikasi persuasif dari guru. Guru harus bisa memfasilitasi pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan komunikasi persuasif untuk memastikan siswa tetap termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis seperti hasil penelitian Yamin (2019) menjelaskan bahwa Teknik komunikasi persuasif guru dalam memberi motivasi belajar pada anak didik dapat menggunakan dua teknik yaitu teknik pertama adalah teknik integrasi, dimana guru menggunakan kemampuannya untuk menyelaraskan diri dengan anak, sedangkan teknik kedua adalah teknik *reward*, yang melibatkan pemberian hal yang menguntungkan atau menjanjikan harapan. Selain itu, guru juga mengimplementasikan metode bermain dan pendidikan karakter dalam proses

belajar mengajar, yang bertujuan untuk mendidik anak-anak agar dapat membuat Keputusan yang bijak dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka akan dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungan. Demikian juga hasil penelitian Costa (2022) menjelaskan bahwa Komunikasi dari guru secara langsung dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dengan menghasilkan perubahan yang positif dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar.



Gambar 1. 5 Penggunaan Aplikasi Enuma di TK AIUEO

Sumber: dokumentasi observasi di TK AIUEO Kota Bekasi

Pada observasi seperti pada gambar 1.5 yang dilakukan di TK AIUEO Agus Salim, Bekasi. Menunjukkan bahwa siswa dalam satu kelas terdiri dari 9 anak. Sebagian besar anak di TK ini telah mempunyai keterampilan dasar yang baik dalam menggunakan perangkat tablet. Pada saat observasi di TK AIUEO siswa sedang melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Sekolah Enuma dengan aplikasi tersebut dilakukan melalui penayangan animasi yang berjudul “Aminah dan Buaya Perompak”. Setelah menonton animasi tersebut, guru memberikan penjelasan terkait isi cerita, dan di akhir sesi, diadakan kuis untuk mengevaluasi pemahaman siswa.

Di TK AIUEO, pendekatan pembelajaran menempatkan guru sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Dengan mengintegrasikan musik dan gerakan, guru berupaya mencegah kebosanan anak-anak. Namun, tantangan muncul dalam penggunaan aplikasi Enuma, di mana banyak anak tidak dapat memaksimalkan durasi 30 menit per sesi. Beberapa anak meninggalkan tablet sebelum waktu selesai, sementara yang lain kehilangan fokus, mengganggu teman-temannya yang masih berusaha belajar.

Meskipun aplikasi ini dirancang ramah anak, observasi menunjukkan bahwa keterlibatan aktif guru sangat diperlukan untuk mempertahankan minat anak. Komunikasi persuasif menjadi kunci dalam mencegah kebosanan dan memastikan keterlibatan anak selama pembelajaran digital. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana komunikasi persuasif antara guru dan anak terbentuk serta elemen yang berkontribusi pada keberhasilan pembelajaran dan Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengguna aplikasi Enuma lainnya untuk meningkatkan strategi komunikasi persuasif dan memfasilitasi penggunaan media digital dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pembelajaran berbasis digital telah menjadi fenomena penting dalam pendidikan modern, terutama berkat kemajuan teknologi yang memungkinkan akses lebih luas dan fleksibel bagi siswa. Dengan menggunakan perangkat seperti tablet dan aplikasi, proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan mudah serta memberikan siswa pembelajaran yang lebih personal dan interaktif. Fenomena pada penelitian ini yaitu peran krusial komunikasi persuasif dalam memfasilitasi pembelajaran digital, media digital mampu menunjang pembelajaran anak usia dini, karena sejak masa *golden age* anak banyak belajar hal-hal baru dan dapat menarik minat anak.

Penggunaan gadget di kalangan anak usia dini memberikan implikasi yang kompleks. Di satu sisi, gadget dapat menawarkan akses ke sumber belajar interaktif dan membantu anak mengembangkan keterampilan digital yang penting. Namun, disisi lain, penggunaan tablet yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif. Hal ini menimbulkan kekhawatiran di kalangan orang tua, yang khawatir anak-anak

mereka nantinya akan menjadi kecanduan tablet dan kehilangan keterampilan sosial serta perkembangan yang seharusnya.

Mengatasi kekhawatiran orang tua ini, diperlukannya komunikasi persuasif guru dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis digital. Dengan pendekatan yang tepat, guru dapat membantu anak-anak tetap terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran, sambil memberikan panduan kepada orang tua tentang cara penggunaan tablet dan aplikasi salah satunya yaitu aplikasi Sekolah Enuma sebagai sistem pembelajaran digital yang efektif. Dengan demikian, meskipun pembelajaran berbasis digital menawarkan banyak manfaat, perlu adanya keseimbangan dan pengawasan yang baik agar anak-anak dapat berkembang secara optimal. Sehingga guru dapat mempersiapkan media berbasis digital dengan baik.

Guru di TK AIUEO Kota Bekasi berfungsi sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan materi saja, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan teknik komunikasi persuasif, guru dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, meskipun mereka menghadapi tantangan seperti kurangnya fokus dan ketidakmampuan siswa dalam memaksimalkan durasi pembelajaran. melalui pendekatan yang inklusif dan adaptif, guru berusaha membangun kedekatan dengan siswa, sehingga siswa merasa diperhatikan dan terdorong untuk belajar. Oleh karena itu, fenomena ini berfokus pada pentingnya kemampuan guru dalam mengelola interaksi dan memfasilitasi kebutuhan siswa, yang berkontribusi pada keberhasilan pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Komunikasi Persuasif Guru Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Berbasis Digital Siswa di TK AIUEO Kota Bekasi"** untuk dapat mengetahui komunikasi persuasif yang diterapkan oleh guru pada saat pembelajaran berbasis digital berlangsung di TK AIUEO Kota Bekasi.

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas maka fokus penelitian ini berfokus pada komunikasi persuasif guru dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis digital siswa di TK AIUEO Kota Bekasi.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka pertanyaan penelitian yaitu bagaimana komunikasi persuasif yang diterapkan oleh guru dalam memfasilitasi siswa pada saat pembelajaran berbasis digital berlangsung di TK AIUEO Kota Bekasi?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk menganalisis komunikasi persuasif guru dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis digital siswa di TK AIUEO Kota Bekasi.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis:

1.5.1. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan memperkaya informasi tentang komunikasi persuasif guru dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis digital pada siswa.
2. Penelitian ini berpotensi memperdalam pemahaman tentang konsep komunikasi persuasif guru dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis digital pada siswa

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran di sekolah dengan menggunakan komunikasi persuasif agar siswa dapat memahami materi yang diberikan

2. Penelitian ini dapat membantu guru dalam memahami berbagai kebutuhan siswa dalam konteks pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif