Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan, 11(5), 2026, 230-235

Menjembatani Kesenjangan Digital: Pemberdayaan Masyarakat dan Literasi Digital dalam Lingkungan Pembelajaran Nonformal

Kukuh Miroso Raharjo[1*], Umu Da'watul Choiro[1], Viona Eltavia Vitriyanti[1], Ahmad Kurnia Ramadhani[1], Syarifatus Silvi Aulia[1]

[1]Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia
*Corresponding author, email: kukuh.raharjo.fip@um.ac.id

https://doi.org/10.17977/2549-7774.006837

Riwayat artikel
Dikirim: 22 November 2026
Direvisi: 22 November 2026
Diterima: 22 November 2026
Diterbitkan: 22 November 2026

Kata kunci
literasi digital
media pembelajaran
pemberdayaan masyarakat
masyarakat belajar
pendidikan nonformal

Abstrak
Transformasi digital yang pesat menuntut integrasi keterampilan digital ke dalam pendidikan nonformal untuk mendorong pemberdayaan masyarakat dan menjembatani kesenjangan digital. Penelitian ini mengkaji kontribusi literasi digital dan media pembelajaran seluler interaktif terhadap pembentukan masyarakat belajar dalam lingkungan pendidikan nonformal. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linear berganda. Sebanyak 98 warga belajar dipilih menggunakan teknik sampel acak dengan rumus Slovin dari populasi 984 peserta program pendidikan kesetaraan Paket A, B, dan C di PKBM Kabupaten Malang, Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital dan media pembelajaran interaktif secara bersama-sama berkontribusi positif dan signifikan terhadap masyarakat belajar serta menjelaskan 69,2 persen variasi variabel tersebut. Literasi digital merupakan prediktor paling dominan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penguatan kompetensi digital dan integrasi perangkat pembelajaran digital yang mudah diakses merupakan upaya penting untuk memberdayakan masyarakat, mendorong pembelajaran mandiri, dan mempersempit kesenjangan digital dalam pembelajaran sepanjang hayat.

1. Pendahuluan

Percepatan transformasi digital telah mengubah paradigma pendidikan global secara mendasar, tetapi pada saat yang sama juga memperlebar kesenjangan digital, khususnya pada kelompok masyarakat yang terpinggirkan. Pada abad ke-21, literasi digital bukan lagi sekadar keterampilan operasional, melainkan prasyarat penting bagi pembelajaran sepanjang hayat, berpikir kritis, dan inklusi sosial (Bawden, 2008; Reddy et al., 2020). Perubahan makna pembelajaran pada era digital menuntut setiap individu terus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi (Hardika et al., 2020; Ng, 2011). Ketika pendidikan formal semakin cepat mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), sektor pendidikan nonformal—yang kerap menjadi penopang penting pengembangan masyarakat—masih menghadapi kesulitan untuk mengikuti perubahan tersebut. Karena itu, diperlukan upaya menjembatani kesenjangan ini dengan mengubah lingkungan pembelajaran nonformal menjadi ruang belajar yang dinamis dan inklusif secara digital.

Pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan nonformal sangat bergantung pada pendekatan partisipatif dan keterlibatan aktif anggota masyarakat. Membangun masyarakat belajar yang tangguh memerlukan strategi yang melampaui pembelajaran konvensional dari atas ke bawah, dengan menekankan pembelajaran mandiri dan kolaborasi berkelanjutan (Jarvis, 2007; Stiglitz & Greenwald, 2014). Dalam proses peralihan ini, peran dan kompetensi fasilitator pemberdayaan menjadi sangat penting (Juharyanto et al., 2020). Fasilitator perlu menggunakan strategi komunikasi dan mobilisasi masyarakat yang efektif untuk mendorong partisipasi, mengelola dinamika kelompok, dan menangani kemungkinan konflik dalam program pemberdayaan (Hidayat & Syahid, 2019). Metode tradisional semakin tidak memadai untuk membekali warga belajar dengan keterampilan pemecahan masalah yang diperlukan dalam dunia yang saling terhubung saat ini (Saavedra & Opfer, 2012).

Untuk mendukung pemberdayaan tersebut, pemanfaatan perangkat pembelajaran digital interaktif, seperti aplikasi mobile learning yang dikembangkan sesuai kebutuhan, menjadi penting dalam meningkatkan motivasi dan kapasitas belajar (Puspitarini & Hanif, 2019). Platform ini menyediakan jalur pembelajaran yang

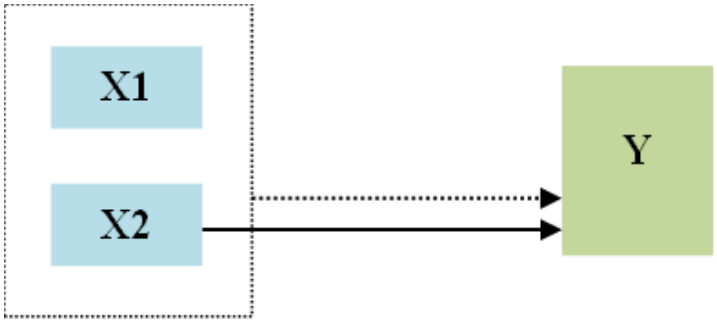
© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

fleksibel dan mudah diakses serta selaras dengan kondisi nyata peserta didik dewasa dan warga belajar pendidikan nonformal. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan dampak positif lingkungan pembelajaran digital; namun sebagian besar kajian masih berfokus pada perguruan tinggi atau sekolah formal (Feola, 2016; Williamson et al., 2019). Pengembangan model pemberdayaan masyarakat yang disesuaikan dengan satuan pendidikan nonformal memerlukan perpaduan potensi lokal dan transformasi digital (Raharjo, 2021). Meski demikian, penelitian empiris yang menguji kontribusi gabungan literasi digital dasar dan platform pembelajaran seluler tertentu terhadap pemberdayaan masyarakat dalam program pendidikan kesetaraan nonformal masih terbatas.

Berangkat dari kesenjangan penelitian tersebut, studi ini mengkaji kontribusi literasi digital dan media mobile learning interaktif (khususnya melalui platform digital yang disesuaikan dengan konteks setempat) terhadap pembentukan masyarakat belajar dalam lingkungan pendidikan nonformal di Malang, Indonesia. Melalui pengujian variabel-variabel tersebut, penelitian ini bertujuan memberikan pemahaman menyeluruh tentang bagaimana kompetensi digital dan teknologi pembelajaran yang mudah diakses dapat dimanfaatkan secara strategis untuk memberdayakan masyarakat, meningkatkan efektivitas fasilitator, dan pada akhirnya menjembatani kesenjangan digital.

2. Metode Penelitian

Rancangan Penelitian dan Partisipan: Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei potong lintang (cross-sectional) untuk mengkaji kontribusi literasi digital dan media pembelajaran terhadap pembentukan masyarakat belajar (Creswell & Creswell, 2018). Populasi sasaran mencakup 984 warga belajar pada program pendidikan kesetaraan Paket A, B, dan C di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) se-Kabupaten Malang, Indonesia. Sampel sebanyak 98 partisipan dipilih menggunakan simple random sampling berdasarkan rumus Slovin dengan batas kesalahan 10%. Rancangan penelitian ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Penelitian

Keterangan:
X1: Literasi Digital
X2: Media Pembelajaran
Y: Masyarakat Belajar
: Pengaruh parsial
: Pengaruh simultan

Populasi sasaran terdiri atas 984 warga belajar program pendidikan kesetaraan (Paket A, B, dan C) pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) di Kabupaten Malang, Indonesia. Untuk memperoleh sampel yang mewakili populasi, dipilih 98 partisipan melalui teknik simple random sampling, dengan jumlah sampel dihitung menggunakan rumus Slovin pada tingkat kesalahan 10%.

Instrumen Penelitian dan Bahan Pembelajaran: Data primer dikumpulkan menggunakan angket terstruktur dengan skala Likert lima tingkat. Sebelum pengumpulan data utama, instrumen diuji; korelasi product-moment Pearson digunakan untuk memeriksa validitas konstruk butir, sedangkan Alpha Cronbach digunakan untuk menguji reliabilitas dan konsistensi internal pengukuran konstruk literasi digital, media pembelajaran, dan masyarakat belajar (Hair et al., 2019).

Sebagai fokus variabel media pembelajaran, penelitian ini menggunakan aplikasi mobile learning berbasis Android yang dikembangkan khusus untuk pendidikan nonformal. Sebelum digunakan oleh warga belajar, aplikasi tersebut menjalani validasi ahli untuk menilai kelayakan pedagogis dan teknisnya. Penilaian validasi mencakup tiga indikator utama, yakni desain media, pengoperasian, dan manfaat media. Rincian hasilnya disajikan pada Tabel 1.

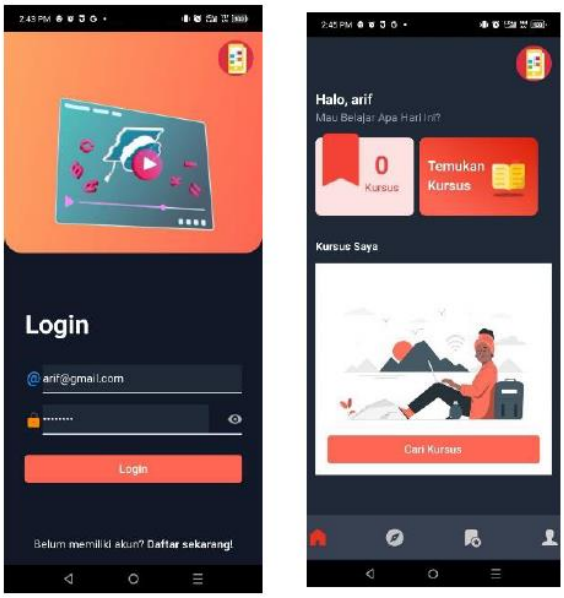
© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Tabel 1. Hasil Validasi Aplikasi KUBIMA

Aspek	Nomor Butir	Indikator	X	Xi	(%)
Desain Media	1-14	Kerapian desain, keterangan komponen, ketepatan penggunaan komponen, tampilan menarik, ukuran media, dan kesesuaian fungsi dengan rancangan	32	35	91.43
Pengoperasian	15-20	Kemudahan penggunaan aplikasi KUBIMA dan ketersediaan panduan pengguna	13	13	100
Manfaat Media	21-32	Meningkatkan motivasi dan kompetensi warga belajar, menambah variasi materi, serta membantu tutor menyusun tugas dan bahan ajar	30	32	93.75
Skor Total			**75**	**80**	
Rerata					**95.06**

Keterangan:
X: Jumlah skor yang diberikan validator
Xi: Skor maksimum penilaian validator
%: Persentase hasil penilaian validator

Berdasarkan rangkuman hasil tersebut, rerata yang diperoleh berada di atas 90%, sehingga media pembelajaran dinyatakan dapat digunakan oleh tutor dan warga belajar pendidikan kesetaraan dalam ranah pendidikan nonformal. Tampilan awal media pembelajaran disajikan sebagai berikut.



Gambar 2. Media Pembelajaran

Sebagaimana disajikan pada Tabel 1, validasi ahli menghasilkan rerata skor 95,06% untuk seluruh indikator, dengan aspek pengoperasian memperoleh nilai 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa platform interaktif dinilai sangat layak, mudah digunakan, dan siap dimanfaatkan oleh fasilitator serta warga belajar sebagai media pembelajaran utama dalam penelitian ini.

Analisis Data: Data dianalisis menggunakan regresi linear berganda untuk menilai hubungan parsial maupun simultan literasi digital (X1) dan media pembelajaran interaktif (X2) dengan masyarakat belajar (Y). Sebelum analisis regresi, dilakukan pengujian asumsi klasik berupa normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas untuk memastikan pemenuhan prasyarat analisis parametrik (Field, 2018). Hasil pengujian menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas serta tidak menunjukkan masalah multikolinearitas maupun heteroskedastisitas. Selanjutnya, pengujian hipotesis menggunakan uji t dan uji F pada taraf signifikansi 0,05 untuk menentukan kontribusi variabel bebas.

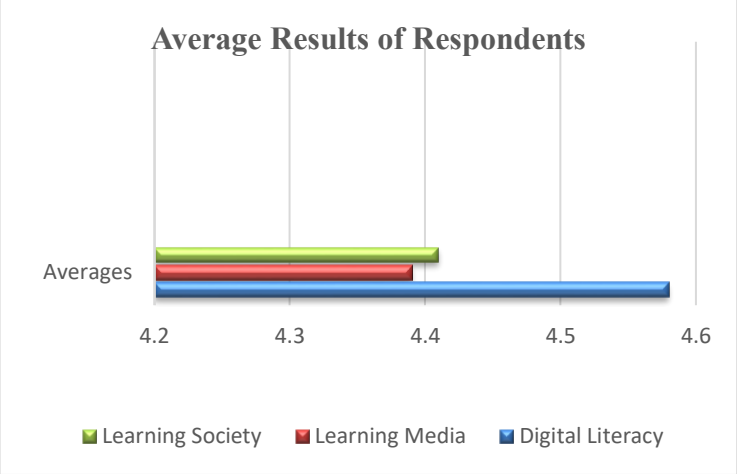
3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Analisis deskriptif menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi pada seluruh konstruk yang diukur. Pada variabel literasi digital (X1), kemampuan menggunakan internet untuk mendukung pembelajaran mandiri

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

memperoleh rerata tertinggi (Mean = 4,58). Pada variabel media pembelajaran interaktif (X2), warga belajar memberikan penilaian tinggi terhadap kemampuan platform dalam memudahkan akses ke bahan pembelajaran (Mean = 4,39). Sementara itu, indikator masyarakat belajar (Y) menunjukkan kesepakatan kuat bahwa belajar merupakan proses berkelanjutan yang dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja (Mean = 4,41). Diagram rerata jawaban responden ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Rerata Jawaban Responden

Analisis inferensial menunjukkan daya prediksi variabel bebas dalam model. Model regresi linear berganda menunjukkan bahwa literasi digital dan media pembelajaran interaktif secara simultan memiliki hubungan positif yang signifikan dengan pembentukan masyarakat belajar ($F = 8,341$, $p < 0,001$). Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,692 menunjukkan bahwa kedua variabel menjelaskan 69,2% variasi masyarakat belajar, sedangkan 30,8% sisanya berkaitan dengan variabel lain yang tidak ditelaah dalam penelitian ini.

Analisis juga menunjukkan bahwa literasi digital merupakan prediktor yang lebih dominan ($\beta = 0,573$, $t = 3,195$, $p < 0,001$) dibandingkan kontribusi media pembelajaran ($\beta = 0,361$, $t = 3,087$, $p = 0,003$). Meskipun demikian, kedua variabel menunjukkan kontribusi parsial yang signifikan dalam konteks pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan nonformal.

3.2. Pembahasan

Temuan penelitian menegaskan dinamika penting dalam upaya menjembatani kesenjangan digital: penyediaan akses terhadap perangkat pembelajaran digital saja tidak cukup tanpa penguatan literasi digital dasar secara bersamaan (Reddy et al., 2020). Dominannya literasi digital sebagai prediktor utama masyarakat belajar memperlihatkan bahwa literasi digital bukan sekadar keterampilan teknis, melainkan kompetensi inti untuk fasilitasi sosial dan pengembangan kapasitas masyarakat (Bawden, 2008). Ketika warga belajar mempunyai literasi digital yang baik, mereka dapat beralih dari penerima informasi pasif menjadi partisipan aktif yang mampu belajar mandiri dan memecahkan masalah secara kritis (Saavedra & Opfer, 2012). Kondisi ini selaras dengan prinsip mobilisasi masyarakat yang efektif, ketika kemampuan mencari, mengevaluasi, dan menerapkan informasi secara mandiri menjadi landasan pengembangan masyarakat yang berkelanjutan (Hidayat & Syahid, 2019).

Selain itu, kontribusi signifikan platform mobile learning interaktif menunjukkan perannya sebagai katalisator dalam pendidikan nonformal (Puspitarini & Hanif, 2019). Platform tersebut menyediakan lingkungan digital yang terstruktur tetapi fleksibel, sekaligus mendukung pendekatan pembelajaran partisipatif. Berbeda dengan model pembelajaran tradisional yang terpusat, media interaktif ini memungkinkan komunikasi multiarah sehingga warga belajar dan fasilitator dapat bekerja sama melampaui keterbatasan ruang kelas. Temuan ini memperkuat konsep Contextual Teaching and Learning (CTL), yang menempatkan interaksi sosial dan pengalaman bersama sebagai bagian penting pembentukan pengetahuan yang bermakna (Jarvis, 2007; Salo et al., 2015).

Integrasi literasi digital dan media interaktif juga mengubah peran fasilitator pendidikan nonformal. Fasilitator bukan lagi satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan agen pemberdayaan yang membimbing dinamika kelompok, menangani potensi konflik belajar, dan merancang intervensi digital yang menarik (Juharyanto et al., 2020). Dengan memanfaatkan kompetensi digital tersebut, komunitas masyarakat di Malang dapat mengembangkan kesadaran akan pentingnya pembelajaran sepanjang hayat. Mereka memperlihatkan

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

ciri masyarakat belajar yang tangguh, adaptif, dan semakin terhubung dengan ekosistem digital global sehingga berpotensi mempersempit kesenjangan digital (Feola, 2016; Stiglitz & Greenwald, 2014).

Hal tersebut sejalan dengan pandangan teoretis bahwa masyarakat belajar merupakan wacana alternatif dalam pendidikan yang menekankan kesempatan memperoleh pendidikan dari berbagai sumber, di berbagai tempat, dan pada berbagai waktu, tanpa dibatasi ruang dan waktu. Setiap kegiatan dipandang sebagai bagian dari proses pembelajaran. Selain memperkuat pendidikan keluarga, pembentukan masyarakat belajar juga berkaitan dengan peningkatan partisipasi masyarakat (Jarvis, 2007; Salo et al., 2015; Stiglitz & Greenwald, 2014). Kajian Feola (2016) pada lingkungan universitas menunjukkan pemanfaatan teknologi baru untuk mengembangkan konten, metode pembelajaran, serta cara baru menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Konsep pembelajaran yang dikelola masyarakat menekankan pentingnya keterlibatan komunitas dalam setiap kegiatan belajar dan upaya memenuhi kebutuhan masyarakat melalui pemanfaatan sumber daya yang sudah tersedia (Sufyan et al., 2019). Tingkat keterlibatan masyarakat dalam pengelolaan turut memengaruhi pelaksanaan berbagai program pemberdayaan. Keikutsertaan masyarakat sejak tahap perencanaan hingga evaluasi program pemberdayaan merupakan pengalaman belajar yang nyata (Raharjo, 2021). Melalui proses tersebut, individu dapat berinteraksi dengan orang lain, berbagi pandangan, kebiasaan, perasaan, loyalitas, kepatuhan, dan tanggung jawab bersama sebagai anggota kelompok. Karena itu, pengalaman masyarakat merupakan aspek penting yang perlu diperhitungkan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis komunitas (Hidayat & Syahid, 2019).

3.3. Implikasi

Implikasi teoretis penelitian ini menunjukkan bahwa literasi digital menjadi prasyarat dasar agar media pembelajaran dapat mencapai manfaat pedagogis yang optimal dalam pendidikan masyarakat. Secara praktis, penyelenggara pendidikan dan PKBM perlu memprioritaskan pelatihan literasi digital berkelanjutan bersamaan dengan penyediaan infrastruktur TIK. Dari sudut kebijakan, lembaga pemerintah perlu mengintegrasikan aplikasi mobile learning yang kontekstual ke dalam kurikulum pendidikan kesetaraan nonformal guna memperluas akses pembelajaran sepanjang hayat bagi kelompok masyarakat yang terpinggirkan.

3.4. Keterbatasan

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ukuran sampel (n = 98) yang hanya mencakup warga belajar pendidikan kesetaraan di Kabupaten Malang sehingga generalisasi langsung ke konteks nasional atau internasional perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, desain survei potong lintang hanya menggambarkan hubungan kuantitatif pada satu waktu pengukuran. Penelitian berikutnya disarankan menggunakan desain longitudinal atau metode campuran di wilayah dengan kondisi sosial ekonomi yang beragam.

4. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa literasi digital dan media mobile learning interaktif merupakan komponen penting dalam mendukung terbentuknya masyarakat belajar yang tangguh pada lingkungan pendidikan nonformal. Meskipun penyediaan platform digital yang mudah diakses dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran, literasi digital merupakan prediktor yang paling dominan dalam pemberdayaan masyarakat. Penyediaan teknologi saja tidak memadai apabila warga belajar tidak dibekali kompetensi digital dasar untuk mencari, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara mandiri.

Secara bersama-sama, kedua aspek digital tersebut dapat mengubah pembelajaran nonformal konvensional menjadi proses yang dinamis dan partisipatif sehingga masyarakat yang terpinggirkan dapat lebih terlibat dalam pembelajaran sepanjang hayat. Integrasi digital juga mengubah peran fasilitator dari pengajar tradisional menjadi agen pemberdayaan yang memandu kolaborasi digital. Dengan demikian, penggabungan pelatihan literasi digital dan media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan konteks lokal menjadi salah satu jalur untuk menjembatani kesenjangan digital. Penelitian selanjutnya perlu menelaah keberlanjutan intervensi tersebut dalam jangka panjang pada kelompok demografis dan kondisi sosial ekonomi yang lebih beragam.

Kontribusi Penulis

Kukuh Miroso Raharjo: Konseptualisasi, metodologi, perangkat lunak, penulisan draf awal. Umu Da'watul Choiro: Supervisi, validasi, penelaahan dan penyuntingan naskah. Viona Eltavia Vitriyanti: Sumber daya, kurasi data, analisis formal. Ahmad Kurnia Ramadhani dan Syarifatus Silvi Aulia: Investigasi, administrasi proyek, visualisasi. Seluruh penulis berkontribusi secara setara dalam artikel ini serta telah membaca dan menyetujui naskah akhir.

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Pendanaan

Penelitian ini tidak menerima dukungan pendanaan.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan tidak terdapat potensi konflik kepentingan terkait penelitian, kepengarangan, maupun publikasi artikel ini.

Ketersediaan Data

Data yang dihasilkan dan/atau dianalisis selama penelitian tersedia dari penulis korespondensi atas permintaan yang wajar.

Pernyataan Penggunaan AI

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada kecerdasan buatan (AI) atau perangkat berbantuan AI yang digunakan dalam penyiapan naskah ini. AI hanya digunakan untuk meningkatkan keterbacaan dan bahasa di bawah pengawasan ketat manusia; tidak ada konten, gagasan, analisis, atau kesimpulan yang dihasilkan oleh AI.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pengelola, tutor, dan warga belajar di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat se-Kabupaten Malang atas kerja sama aktif selama pengumpulan data.

Daftar Pustaka

Bawden, D. (2008). Origins and concepts of digital literacy. Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices, 30(2008), 17–32.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.). SAGE Publications.

Feola, E. I. (2016). Digital literacy and new technological perspectives. Universal Journal of Educational Research, 4(9), 2174–2180.

Field, A. (2018). Discovering statistics using IBM SPSS statistics (5th ed.). SAGE Publications.

Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). Multivariate data analysis (8th ed.). Cengage Learning.

Hardika, H., Aisyah, E. N., Raharjo, K. M., & Soraya, D. U. (2020). Transformation the meaning of learning for millennial generation on digital era. International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM), 14(12), 69–81. https://doi.org/10.3991/ijim.v14i12.15579

Hidayat, D., & Syahid, A. (2019). Local potential development (local genius) in community empowerment. Journal of Nonformal Education, 5(1), 1–14. https://doi.org/10.15294/jne.v5i1.18343

Jarvis, P. (2007). Globalization, lifelong learning and the learning society: Sociological perspectives. Routledge.

Juharyanto, J., Sultoni, S., Arifin, I., Bafadal, I., Nurabadi, A., & Hardika, H. (2020). "Gethok Tular" as the leadership strategy of school principals to strengthen multi-stakeholder forum role in improving the quality of one-roof schools in remote areas in Indonesia. SAGE Open, 10(2). https://doi.org/10.1177/2158244020924374

Ng, W. (2011). Why digital literacy is important for science teaching and learning. Teaching Science, 57(4), 26–32.

Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. Anatolian Journal of Education, 4(2), 53–60.

Raharjo, K. M. (2021). Construction of community empowerment models in the era of digital transformation in forming community based learning in non-formal education units in Malang regency. Proceedings of the 1st International Conference on Continuing Education and Technology (ICCOET 2021), 187–192. https://www.atlantis-press.com/proceedings/iccoet-21/articles?q=kukuh

Reddy, P., Sharma, B., & Chaudhary, K. (2020). Digital literacy: A review of literature. International Journal of Technoethics (IJT), 11(2), 65–94.

Saavedra, A. R., & Opfer, V. D. (2012). Teaching and learning 21st century skills: Lessons from the learning sciences. A Global Cities Education Network Report. Asia Society.

Salo, P., Nylund, J., & Stjernstrøm, E. (2015). On the practice architectures of instructional leadership. Educational Management Administration and Leadership, 43(4), 490-506. https://doi.org/10.1177/1741143214523010

Stiglitz, J. E., & Greenwald, B. (2014). Creating a learning society. Columbia University Press.

Williamson, B., Potter, J., & Eynon, R. (2019). New research problems and agendas in learning, media and technology: the editors' wishlist. Learning, Media and Technology, 44(2), 87–91.

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774