



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Peran Platform EdTech dalam Mengembangkan Bakat Siswa di Era Digital

Salsa Febri Ningtyas^{1(✉)}, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

salsafebrining@gmail.com¹, cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id²

abstrak – Dunia pendidikan mengalami transformasi yang cukup pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Salah satu wujud perubahan tersebut adalah hadirnya platform Education Technology (EdTech). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran platform EdTech dalam mengembangkan bakat siswa di era digital. Platform EdTech tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran daring, tetapi juga menyediakan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi minat dan bakat melalui berbagai fitur seperti pembelajaran adaptif, portofolio digital, komunitas belajar, serta akses terhadap mentor dan konten pembelajaran yang beragam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah SLR dengan menganalisis berbagai sumber jurnal dan penelitian terdahulu yang relevan. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder. Keabsahan data dilakukan dengan metode simak serta catat. Hasil kajian menunjukkan bahwa platform EdTech berperan penting dalam mendukung kemandirian belajar, meningkatkan kreativitas, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan potensi sesuai minat dan kecepatan belajar masing-masing. Selain itu, EdTech juga mendorong pembelajaran yang lebih fleksibel, personal, dan berkelanjutan. Dengan demikian, platform EdTech memiliki kontribusi yang signifikan dalam mendukung pengembangan bakat siswa secara optimal di era digital.

Kata kunci – Era Digital, Platform Edtech, Pengembangan Bakat

Abstract – Developments in technology in the digital age have brought significant changes to the world of education, particularly through the emergence of Education Technology (EdTech) platforms. This study aims to examine the role of EdTech platforms in developing students' talents in the digital age. EdTech platforms not only serve as tools for online learning but also provide a space for students to explore their interests and talents through various features such as adaptive learning, digital portfolios, learning communities, as well as access to mentors and diverse learning content. The method used in this study is a Systematic Literature Review (SLR) by analyzing various relevant journal sources and previous research. The data in this study consists of secondary data. Data validation techniques employed the read-and-note method. The findings indicate that EdTech platforms play a crucial role in supporting self-directed learning, enhancing creativity, and providing students with opportunities to develop their potential according to their individual interests and learning paces. Furthermore, EdTech promotes more flexible, personalized, and sustainable learning. Thus, EdTech platforms make a significant contribution to optimally supporting the development of students' talents in the digital age.

Keywords – Digital Age, Edtech Platform, Talent Development

PENDAHULUAN

Era digital dapat dikatakan sebagai era penggunaan sistem digital (Rahayu, 2019). Disisi lain Aziz (2019) mengatakan bahwa era digital itu era penggunaan media digital. Sedangkan menurut Nikmah (2023) era digital adalah masa di mana proses pembelajaran menjadi lebih mudah karena didukung oleh kemajuan teknologi. Jadi era digital dapat didefinisikan sebagai era penggunaan sistem dan media digital yang ditandai dengan kemudahan proses pembelajaran melalui dukungan kemajuan teknologi.

Perkembangan era digital telah membawa perubahan yang substansial dalam media pembelajaran. Di era ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada kelas konvensional dan bahan ajar cetak (Verawati dkk., 2023), melainkan telah memanfaatkan berbagai jenis perangkat seperti laptop, tablet, smartphone, dan perangkat lunak pembelajaran berbasis teknologi (Yunita dkk., 2023). Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien (Salisah dkk., 2024).

Selain meningkatkan efektivitas pembelajaran, perkembangan teknologi digital juga berperan dalam membantu proses identifikasi serta pengembangan bakat siswa (Lena dkk., 2020). Menurut Mardiyah dkk. (2026) Bakat merupakan kemampuan seseorang yang menunjukkan perbedaan potensi antar individu, baik dalam konteks akademik maupun non akademik. Bakat tersebut dapat berkembang secara optimal dengan dukungan lingkungan dan pelatihan yang tepat (Supono dkk., 2025).

Di sisi lain, pengembangan bakat siswa masih menjadi tantangan karena belum semua individu memperoleh dukungan dan fasilitas yang memadai. Kurangnya akses terhadap media pembelajaran (Hadi, 2020) dan kendala sarana yang memadai (Abroto dkk., 2021) dapat menghambat proses pengembangan potensi yang dimiliki siswa. Selain itu, penggunaan metode manual dalam pengenalan bakat memiliki keterbatasan dari sisi akurasi dan efisiensi (Rahmallia, 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi berbasis teknologi pendidikan (EdTech) yang mampu membantu proses identifikasi dan pengembangan bakat siswa secara lebih efektif dan efisien.

Educational Technology (EdTech) menurut Jabad & Siragih (2021) merupakan pemanfaatan teknologi dalam pengembangan dan penerapan perangkat lunak

maupun perangkat keras untuk menunjang serta meningkatkan kualitas proses pendidikan. Sementara itu Bete'e & Zebua (2026) menyatakan bahwa teknologi pendidikan adalah proses terpadu untuk mengkaji masalah pembelajaran dan merancang serta mengelola solusinya. Disisi lain Hasibuan (2016) berpendapat bahwa teknologi pendidikan adalah sistem yang memudahkan proses belajar agar lebih luas dan beragam. Jadin teknologi pendidikan merupakan sistem terpadu yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran, mengkaji permasalahan belajar, serta merancang solusi sehingga pembelajaran menjadi lebih luas dan beragam.

Berdasarkan uraian tersebut, teknologi pendidikan memiliki beberapa peran penting dalam mengoptimalkan potensi dan bakat siswa, Seperti meningkatkan kemampuan komunikasi visual siswa, memahami tingkat kreativitas berpikir mereka, serta memudahkan interaksi edukatif antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Janattaka & Adella, 2021). Selain itu, perkembangan teknologi turut menghadirkan berbagai sarana evaluasi modern, seperti aplikasi ujian berbasis daring, sistem penilaian otomatis, serta pemanfaatan analisis data yang memudahkan guru dalam memantau kemajuan siswa dan memberikan umpan balik secara lebih efisien (Sholeh & Efendi, 2023). Dengan pemanfaatan teknologi, peserta didik dapat belajar sesuai kapasitas masing-masing sehingga mampu meningkatkan rasa percaya diri, motivasi, serta kreativitas belajar mereka serta membantu mengembangkan bakat yang dimiliki sesuai potensi individu (Junefa dkk., 2025).

Perbedaan minat, kemampuan, dan gaya belajar siswa menuntut adanya pendekatan yang lebih fleksibel dan personal. Platform EdTech memiliki peluang untuk menciptakan pembelajaran yang adaptif dan interaktif, tetapi perannya dalam mengoptimalkan bakat siswa masih perlu ditelaah lebih lanjut. Sehingga penelitian ini diperlukan untuk memahami peran platform edtech dalam mengembangkan bakat siswa di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Systematic Literature Review (SLR), yaitu pendekatan penelitian yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi, menelaah,

mengevaluasi, serta menggabungkan beragam penelitian yang relevan sesuai dengan topik serta pertanyaan penelitian tertentu. Metode SLR bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif berdasarkan bukti-bukti ilmiah yang tersedia (Triandini dkk., dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Penelitian ini menggunakan data sekunder sebagai sumber data. Umaroh dan Hasanudin (2024) menjelaskan bahwa data sekunder dapat diperoleh melalui publikasi artikel ilmiah pada jurnal nasional. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan data berupa kata, frasa, klausa, dan kalimat yang diambil dari berbagai artikel jurnal nasional yang relevan dengan fokus kajian penelitian.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode simak serta catat. Metode simak dan catat adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui studi pustaka menggunakan buku dan literatur, disertai pencatatan pendapat ahli sebagai penguat landasan teori penelitian (Asmawati, 2015). Metode simak dilaksanakan dengan membaca secara cermat, kemudian hasilnya dicatat dan diklasifikasikan sesuai dengan relevansi penelitian (Rosdiana, 2020).

Teknik validasi data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik triangulasi. Puspita dan Hasanudin (2024) menjelaskan bahwa teknik triangulasi merupakan metode yang meningkatkan keabsahan dan kredibilitas data dengan mengkombinasikan berbagai sumber informasi. Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi teori, yakni proses verifikasi data yang berasal dari hasil penelitian terdahulu serta konsep yang diungkapkan para ahli sebagai dasar dalam menilai kebenaran konsep yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Platform EdTech memiliki peran penting dalam mengembangkan bakat siswa di era digital. Peran tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Menyediakan Akses Belajar yang Personalisasi Sesuai Minat dan Bakat Siswa



Platform EdTech memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan minat, kecepatan, dan gaya belajar masing-masing. Hal ini berbeda dengan sistem pembelajaran konvensional yang bersifat seragam dan berpusat pada materi satu arah. Selain itu, platform EdTech menggunakan teknologi adaptif dan kecerdasan buatan (AI) untuk merekomendasikan materi, latihan, dan proyek yang sesuai dengan profil bakat siswa (Nasution dkk., 2025). Sebagai contoh, siswa yang memiliki bakat di bidang musik dapat meningkatkan kemampuan mereka secara mandiri melalui pembelajaran musik digital. Menurut Anjar & Ridhwan (2026) model pembelajaran ini memanfaatkan berbagai teknologi, seperti perangkat lunak musik, MIDI controller, dan Digital Audio Workstation (DAW), sebagai sarana utama untuk berkreasi, bereksplorasi, dan mengembangkan kompetensi musikal. Sementara itu siswa yang memiliki bakat dalam bidang desain dapat belajar menggunakan software grafis secara mandiri. Sebagaimana dijelaskan oleh Dewojati (2009) software grafis merupakan sarana penyampaian informasi melalui komunikasi visual yang diwujudkan dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi dengan memperhatikan prinsip-prinsip estetika. Dengan adanya personalisasi pembelajaran tersebut, siswa dapat leluasa mengeksplorasi potensi terbaiknya tanpa merasa tertekan atau tertinggal oleh teman sebayanya.

2. Menyediakan Beragam Konten dan Kursus dari Berbagai Bidang Bakat



Platform EdTech menghadirkan ribuan bahkan puluhan ribu kursus online dari berbagai bidang bakat, seperti seni rupa, musik, tari, desain grafis, coding, robotika, bahasa asing, public speaking, hingga kewirausahaan. Menurut Fitriani (2021) Platform seperti Coursera, Udemy, Ruangguru, Zenius, dan Kelas Pintar menyediakan fasilitas yang memudahkan pengguna untuk belajar di mana saja

sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan mudah dijangkau. Lebih lanjut, Falih (2024) menjelaskan bahwa seiring dengan perkembangan tersebut, siswa tidak lagi terbatas pada apa yang diajarkan di sekolah mereka memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi hal-hal yang mereka sukai di luar kurikulum formal demi menggali bakat di bidang yang tidak tersedia sebelumnya. Sejalan dengan hal tersebut, Salsabila dkk. (2023) menyatakan bahwa siswa dapat mengembangkan bakat yang dimiliki serta mengasah bakat terpendam yang belum terdeteksi melalui pembelajaran konvensional.

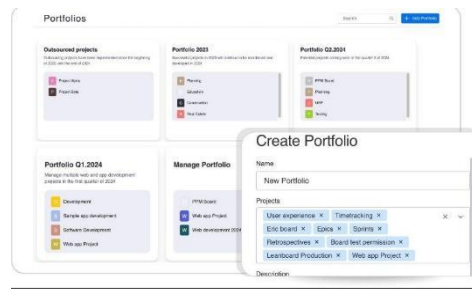
3. Memfasilitasi Pembelajaran Melalui Mentor dan Komunitas Berbagi Bakat



Platform EdTech tidak hanya menyediakan konten, tetapi juga menghubungkan siswa dengan mentor ahli di bidangnya serta komunitas pembelajar dengan minat yang sama. Menurut Pallawagau dkk. (2017) mentor adalah individu yang memiliki kompetensi pada bidang tertentu dan bertugas menyalurkan pengetahuan serta keterampilannya kepada peserta didik yang dibimbing. Fitur forum diskusi, grup belajar, dan sesi tanya jawab langsung (live Q&A) memungkinkan siswa berinteraksi dengan praktisi profesional dan berbagi pengalaman dengan sesama siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Puspa dan Wulan (2026) menyatakan bahwa Interaksi tersebut mendorong siswa untuk berbagi pengalaman dan memperoleh umpan balik secara real-time, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemajuan masing-masing individu. Sebagai contoh, Aiken dkk. (2024) menjelaskan bahwa Skillshare menyediakan materi pembelajaran yang komprehensif dan terstruktur melalui situs web untuk membantu siswa mempelajari serta menguasai keterampilan dasar pada bidang yang diminati. Dengan demikian, kombinasi antara akses materi dan interaksi sosial dalam platform EdTech

memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif bagi siswa.

4. Menyediakan Fitur Portofolio Digital dan Ajang Kompetisi Bakat



Berdasarkan penelitian Darmawan dkk. (2025) platform EdTech modern dilengkapi dengan fitur portofolio digital yang memfasilitasi siswa untuk merekam, menyimpan, dan menampilkan perkembangan kemampuan profesional, sosial, serta aspek kepribadian secara komprehensif sebagai bagian dari proses pembelajaran dan evaluasi. Di samping itu, Sidik dan Mangesa (2022) menjelaskan bahwa portofolio ini dapat berupa lukisan, karya musik, video tari, desain grafis, hasil coding, atau tulisan kreatif. Selain itu, banyak platform EdTech juga menyelenggarakan kompetisi, tantangan, dan pameran bakat secara berkala yang dapat diikuti oleh siswa dari berbagai daerah. Fitur ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan apresiasi, umpan balik konstruktif, serta pengakuan atas bakat yang dimilikinya. Berkenaan dengan hal tersebut, Mukramin dkk. (2025) menjelaskan bahwa pengalaman mengikuti kompetisi juga melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan tahan terhadap tekanan karena dirancang untuk mendorong peserta didik menampilkan pengetahuan, kemampuan intelektual, keterampilan berpikir kritis, serta rasa percaya diri melalui ajang berbasis pengetahuan.

5. Mendorong Kemandirian Belajar dan Eksplorasi Bakat Sejak Dini



Platform EdTech mengajarkan siswa untuk menjadi pembelajar mandiri (self-directed learner). Sebagaimana dijelaskan oleh Duha (2024) kemandirian belajar merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri, mulai dari menentukan kebutuhan belajar, menetapkan tujuan, memilih sumber dan strategi belajar, hingga mengevaluasi hasil yang dicapai. Kemandirian belajar berperan penting dalam pengembangan bakat karena bakat tidak dapat berkembang secara optimal hanya melalui pembelajaran di kelas, tetapi juga memerlukan latihan mandiri, eksplorasi ide baru, dan keberanian mencoba hal-hal di luar zona nyaman. Sejalan dengan perkembangan tersebut, Febrianasari dkk. (2024) menyatakan bahwa dengan dukungan teknologi seperti pembelajaran daring, aplikasi edukasi, dan media digital, siswa memperoleh akses belajar yang lebih luas serta terdorong untuk lebih aktif mengembangkan potensi dan bakat yang dimilikinya. Lebih lanjut, Yuliani dkk. (2024) mengungkapkan bahwa hal ini mendorong terbentuknya kebiasaan belajar mandiri dan eksplorasi bakat sejak dini secara berkelanjutan, serta mendorong siswa untuk meningkatkan kreativitas dan melatih kemampuan berpikir secara lebih terbuka dan mandiri. Dengan belajar melalui platform EdTech, siswa terbiasa mengeksplorasi bakatnya secara mandiri sejak dini, sehingga ketika dewasa mereka memiliki fondasi yang kuat untuk terus mengembangkan potensi terbaiknya.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah terdapat berbagai peran platform Edtech dalam mengembangkan bakat siswa di era digital. Peran itu adalah 1) menyediakan akses belajar yang personalisasi sesuai minat dan bakat siswa, 2) menyediakan beragam konten dan kursus dari berbagai bidang bakat, 3) memfasilitasi pembelajaran melalui mentor dan komunitas berbagai bakat, 4) menyediakan fitur portofolio digital dan ajang kompetisi bakat, dan 5) mendorong kemandirian belajar dan eksplorasi bakat sejak dini.

REFERENSI

- Rahayu, P. (2019). Pengaruh era digital terhadap perkembangan bahasa anak. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 2(01), 47-59. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423>.
- Azis, T. N. (2019, December). Strategi pembelajaran era digital. In *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science* (Vol. 1, No. 2, pp. 308-318). Retrieved from <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/ACIEDSS/article/download/512/459>.
- Nikmah, F. (2023). Pendidikan karakter religius anak usia dini di era digital dalam perspektif Al-Qur'an. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 1-14. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.678>.
- Ghazy, A. C., Ghozali, G., Wibowo, K. A. (2025). Transformasi pendidikan: Pengembangan metodologi dan media pembelajaran di era digital. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 2974-2997. Doi <https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.594>
- Sagala, K., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Tantangan Pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 6(01), 1-8. Doi <https://doi.org/10.53863/kst.v6i01.1006>.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). Transformasi pendidikan di era digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110-116. Doi <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>.
- Verawati, U. J., Alifa, Y. D. N., Millah, Z., & Nissa, Z. K. (2023). Implementasi pembelajaran e-learning sebagai transformasi pendidikan di era digital. *Social Science Academic*, 1(2), 221-228. Doi <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.3532>.
- Yunita, S., Pratama, D. E., Silalahi, M. M., & Sembiring, T. (2023). Implikasi Teknologi Era Digital Terhadap Transformasi Pendidikan Di Siderejo Hilir Kecamatan Medan Tembung Sumatera Utara. *Jurnal Darma Agung*, 31(1), 745-755. Doi <http://dx.doi.org/10.46930/ojsuda.v31i1.3083>.
- Salisah, S. K., Darmiyanti, A., & Arifudin, Y. F. (2024). Peran pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter peserta didik di era digital tinjauan literatur. *Al-Fikr: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 36-42. Doi <https://doi.org/10.47945/alfikr.v10i1.378>.
- Zubaidah, Z., Hasanah, U. D., Rimulawati, V., Julianti, M., & Putra, R. P. (2025). Penerapan Tes Bakat dalam Mengidentifikasi Kemampuan Peserta Didik. *Journal of Education Research*, 6(2), 468-472. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i2.1230>.

- Lena, I. M., Anggraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S. B. (2020). Analisis minat dan bakat peserta didik terhadap pembelajaran. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 23-28. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i1.5585>.
- Mardiyah, A., Banurea, I. Z., & Kudadiri, F. A. H. (2026). Peran Guru Sekolah Dalam Menemukan Minat Dan Bakat Siswa Di Sekolah. *Journal Educational Research and Development* | E-ISSN: 3063-9158, 2(3), 844-847. Retrieved from <https://jurnal.globalsciences.com/index.php/jerd/article/view/1016>.
- Supono, S., Matrubi, M., & Abror, M. (2025). Kontribusi Bakat Mekanik dan Motivasi Intrinsik terhadap Capaian Belajar Siswa di Era Revolusi Industri 5.0. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1537-1545. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1873>.
- Hadi, L. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring di masa pandemik Covid-19. *Jurnal Zarah*, 8(2), 56-61. <https://doi.org/10.31629/zarah.v8i2.2464>.
- Abroto, A., Prastowo, A., & Anantama, R. (2021). Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1632-1638. [10.31004/basicedu.v5i3.971](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.971).
- Rahmallia, D. (2024). Identifikasi Minat dan Bakat Siswa di SMA melalui Sistem Pendukung Keputusan Berbasis Machine Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 4(3). <https://doi.org/10.59818/jpi.v4i3.804>.
- Jabat, D. E. B., & Saragih, V. (2021). Perkembangan Startup Teknologi Pendidikan (EdTech) di Masa Pandemi Covid-19. *SKYLANDSEA PROFESIONAL Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Teknologi*, 1(2), 75-80. <https://jurnal.yappsu.org/index.php/skylandsea/article/view/20/24>.
- Bate'e, M., & Zebua, D. (2026). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik*, 3(1), 213-218. <https://doi.org/10.70134/identik.v3i1.1257>.
- Hasibuan, N. (2016). Pengembangan pendidikan Islam dengan implikasi teknologi pendidikan. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(2), 189-206. [10.24952/fitrah.v1i2.313](https://doi.org/10.24952/fitrah.v1i2.313).
- Janattaka, N., & Adella, P. C. C. (2021). Peran platform digital dalam pembelajaran daring. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 1(3), 138-146. Retrieved from <https://www.almufi.com/index.php/AJP/article/view/74>.
- Sholeh, M. I., & Efendi, N. (2023). Integrasi teknologi dalam manajemen pendidikan islam: meningkatkan kinerja guru di era digital. *Jurnal Tinta*, 5(2), 104-126. <https://doi.org/10.35897/jurnaltinta.v5i2.1049>.

- Juneva, A., Jorgi, J., Julita, J., Dawa, D., & Mirna, M. (2025). Peran inovasi teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 117-123. Retrieved from <https://jutepe-joln.net/index.php/JURDIKAN/article/view/14>.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561). Retrieved from <https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.
- Asmawati, E. Y. (2015). Lembar kerja siswa (LKS) menggunakan model guided inquiry untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan penguasaan konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika FKIP UM Metro*, 3(1). Retrieved from <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/13>.
- Rosdiana, L. A. (2020). Kesalahan penggunaan ejaan bahasa Indonesia (EBI) pada karya ilmiah mahasiswa. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 1-11. <https://doi.org/10.31943/bi.v5i1.58>.
- Nasution, E. J. A. H., Molefe, L., & Utami, R. T. (2025). Platform e-learning adaptif meningkatkan aksesibilitas bagi berbagai demografi pembelajar: Adaptive e-learning platform enhances accessibility for diverse learner demographics. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 3(2), 177-186. <https://doi.org/10.33050/mentari.v3i2.774>.
- Anjar, M., & Ridhwan, U. S. (2026). Pembelajaran Musik Digital Berbasis Puzzle Menggunakan Aplikasi Cubase Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *SWARA-Antologi Pendidikan Musik*, 6(1), 21-38. Retrieved from <https://ejournal-arts.upi.edu/swara/article/view/40/9>.
- Dewojati, R. K. W. (2009). Desain grafis sebagai media ungkap periklanan. *Imaji: Jurnal seni dan pendidikan seni*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6633>.
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital. *Journal of Information System, Applied, Management*,

Accounting and Research, 5(4), 1006-1013.
<https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>.

- Falih, M. A. (2024). Kesesuaian Analisis Kesesuaian Minat Bakat Siswa dengan Prestasi Non Akademik (Studi Kasus di MI Alam Ananda Mandiri Slawi). *Media Didaktika*, 10(2), 20-25. <https://doi.org/10.52166/didaktika.v10i2.7811>.
- Salsabila, P. H., Syaflita, D., & Indriani, N. (2023). Kegiatan ekstrakurikuler sebagai wadah pengembangan bakat dan minat siswa. *Jurnal Armada Pendidikan*, 1(1), 6-11. <https://doi.org/10.60041/jap.v1i1.7>.
- Pallawagau, M., Prihatin, T., & Suminar, T. (2017). Pengembangan model supervisi akademik dengan mentoring method dalam pembelajaran yang mendidik pada SMK di Kabupaten Kupang. *Educational Management*, 6(1), 9-19. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/eduman/article/view/16458>.
- Puspa, S. A., & Wulan, A. R. (2026). Pengembangan Asesmen Formatif Berbasis Socrative untuk Meningkatkan Efektivitas Umpan Balik dalam Mengukur Kerja Ilmiah Siswa: (Development of Socrative-Based Formative Assessment to Improve the Effectiveness of Feedback in Measuring Students' Scientific Work). *BIODIK*, 12(1), 112-121. Retrieved from <https://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jme/article/view/358>.
- Aiken, C., Scorpiono, C. C., Reva, G. S., Juen, J. K., & Richnady, W. (2024). Analisis SWOT dalam menentukan strategi pengembangan startup aplikasi Belajar Kanvas. *TECHBUS (Technology Business and Entrepreneurship)*, 2(1), 46-64. <https://doi.org/10.61245/techbus.v2i1.21>.
- Darmawan, P., Rofiki, I., Andini, F. W., Khasanah, K., Agustina, L. D., Wahyuni, S., ... & Sani, M. (2025). Pengembangan Galeri Digital Karya Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) sebagai Showcase Akademik dan E-Portofolio Profesional. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1134-1148. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i3.2709>.
- Sidik, D., & Mangesa, R. T. (2022). Efektivitas e-portofolio video untuk meningkatkan skill dan motivasi peserta didik pada mata pelajaran desain grafis percetakan di smk kartika xx-i makassar. *UNM Journal of Technology and Vocational*, 43-51. Retrieved from <https://journal.unm.ac.id/index.php/UJTV/article/view/2016>.
- Mukramin, S. U., Tarti, W., & Santika, I. (2025). Membangun Generasi Cerdas, Peserta Didik yang Kritis Melalui Lomba Cerdas Cermat di UPTD Smp Negeri 10 Barru. *Jurnal Abdimas Independen*, 6(1), 9-20. <https://doi.org/10.29303/independen.v6i1.1565>.
- Duha, Y. (2024). Penerapan model pembelajaran self directed learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 3(1), 75-89. <https://doi.org/10.57094/faguru.v3i1.1260>.

- Febrianasari, D., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Dampak teknologi pendidikan terhadap kemandirian siswa. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2235-2240. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.595>.
- Yuliani, A. A., Cahyono, H., & Rusdiani, N. I. (2024). Strategi Guru dalam Menstimulasi Penanaman Karakter Kemandirian Anak Usia Dini Pada Kegiatan Model Pembelajaran Berdiferensiasi. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10421-10428. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5611>