



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

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



Dampak Penggunaan Aplikasi Digital terhadap Kemandirian Belajar di Era Digital

Fatma Nur Alfi Sa'adah^{1(✉)}, Cahyo Hasanudin²

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

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

abstrak— Penggunaan aplikasi digital terhadap kemandirian belajar di era digital memiliki berbagai dampak. Studi ditujukan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan aplikasi digital pada kemandirian belajar para siswa. Metode studi ini adalah Systematic Literature Review (SLR). Adapun data yang dimanfaatkan merupakan data sekunder. Proses pengumpulan data dalam studi ini dilakukan melalui teknik menyimak dan mencatat. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi. Temuan dari studi ini mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi digital terhadap kemandirian belajar di era digital memiliki berbagai dampak. Dampak ini antara lain 1) meningkatkan akses belajar mandiri 2) melatih inisiatif dan tanggung jawab belajar 3) meningkatkan kemampuan berpikir kritis 4) membantu belajar lebih fleksibel 5) berpotensi menurunkan kemandirian. Simpulan penelitian ini adalah terdapat lima dampak penggunaan aplikasi digital terhadap kemandirian belajar di era digital.

Kata kunci — Aplikasi Digital, Era Digital, Kemandirian belajar

Abstract— The use of digital applications on independent learning in the digital age has various impacts. The purpose of this study is to determine the impact of digital application use on students' independent learning. The method used in this study is a Systematic Literature Review (SLR). The data utilized in this study are secondary data. Data collection in this study was conducted through listening and note-taking. To ensure data validity, this study employed triangulation. The findings of this study reveal that the use of digital applications on self-directed learning in the digital age has various impacts. These impacts include 1) increasing access to self-directed learning, 2) fostering initiative and responsibility in learning, 3) enhancing critical thinking skills, 4) facilitating more flexible learning, and 5) potentially reducing self-directed learning. The conclusion of this study is that there are five impacts of digital application use on self-directed learning in the digital age.

Keywords — Digital Apps, The Digital Age, Independent Learning

PENDAHULUAN

Era digital merepresentasikan fase di mana literasi teknologi telah menjadi bagian integral serta semuanya serba terkoneksi (Cucu & Tatang, 2022). Sedangkan menurut Budiyono(2020) Era digital adalah suatu masa dalam perkembangan

teknologi yang ditandai dengan penggunaan jaringan internet serta teknologi informasi berbasis komputer. Era digital adalah tahap dalam menghadapi derasnya arus informasi yang melimpah, sehingga menimbulkan disorientasi budaya dan validitas arus informasi yang masif (Budiantoro, 2017). Jadi, era digital adalah masa dimana masyarakat mulai mengenal dan memanfaatkan teknologi.

Integrasi teknologi digital telah mendisrupsi model pendidikan tradisional, menjadikannya elemen yang tak terpisahkan dalam dinamika kelas masa kini (Sinaga & Firmansyah, 2024). Munculnya inovasi-inovasi mutakhir ini secara signifikan memperluas opsi media pembelajaran yang tersedia bagi pengajar (Putri, 2023). Konsekuensinya, keberhasilan pembelajaran tidak lagi bertumpu pada penyampaian konten semata, melainkan pada bagaimana teknologi dimanfaatkan untuk membangun kompetensi digital, menstimulasi partisipasi siswa, dan memperdalam penguasaan materi (Khairany dkk., 2024). Jadi, dapat disimpulkan bahwa era digital mengubah pendidikan melalui pemanfaatan teknologi, media, dan strategi pembelajaran yang lebih aktif dan efektif sesuai tuntutan zaman.

Aplikasi digital adalah perangkat lunak yang dikembangkan oleh perusahaan komputer untuk menjalankan tugas-tugas tertentu (Saputra & Kania, 2022). Aplikasi digital merupakan media berbasis teknologi yang merevolusi cara manusia bekerja dengan menawarkan simplifikasi proses dan akselerasi penyelesaian tugas-tugas harian (Choirinisa & Ikhwan, 2022). Aplikasi digital merupakan hasil kemajuan teknologi yang dapat dinikmati oleh semua kalangan, karena penggunaan dan penerapannya mudah dilakukan oleh masyarakat (Nurhayati dkk., 2021). Jadi, aplikasi digital adalah perangkat lunak hasil perkembangan teknologi yang dirancang untuk menjadi alat pendukung yang universal, kehadirannya membantu memangkas waktu dan tenaga dalam bekerja.

Inovasi teknologi digital telah mendefinisikan ulang lanskap pendidikan dengan menciptakan ruang belajar yang jauh lebih dinamis dan fleksibel bagi guru maupun siswa (Sari & Munir, 2024). Di sisi lain, Alifah dkk. (2023) menekankan bahwa media digital membuka gerbang akses informasi yang luas sekaligus memperkuat kapasitas berpikir kritis serta kemampuan kolaboratif peserta didik. Efektivitas ini semakin diperkuat dengan penggunaan aplikasi pembelajaran digital,

yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa, tetapi juga memungkinkan metode pengajaran yang lebih personal dan adaptif (Firdaus dan Aziz, 2024). Jadi, inovasi pembelajaran berbasis aplikasi digital membuat proses belajar jadi lebih fleksibel, interaktif, dan efektif, serta membantu meningkatkan motivasi, keaktifan, nalar kritis dan kecakapan *problem-solving*.

Kemandirian belajar adalah sikap seseorang yang memiliki inisiatif dan kemampuan atas kesadaran diri, ditandai dengan rasa percaya diri, tanggung jawab, serta mampu mengambil keputusan dalam menyelesaikan masalah (Karmila & Raudhoh, 2021). Menurut Yani dkk. (2022) Kemandirian belajar mencerminkan integrasi antara tanggung jawab pribadi dan otonomi dalam menuntut ilmu. Nurfadilah dalam Afidah dkk. (2024) mengungkapkan individu yang mandiri memiliki inisiatif tinggi untuk mengarahkan alur belajarnya sendiri dengan kesadaran penuh akan tujuan yang hendak dicapai. Karakteristik ini meliputi ketangkasan dalam memecahkan masalah, kemantapan dalam mengambil keputusan, serta kepercayaan diri untuk berproses secara mandiri. Dengan demikian, kemandirian belajar bukan hanya tentang metode, melainkan tentang membangun pola pikir yang bebas dari ketergantungan terhadap pihak lain.

Kemandirian belajar penting dalam pendidikan tinggi. Teknologi AI seperti ChatGPT mendukung proses belajar mandiri dengan memudahkan akses informasi, pemahaman materi, dan diskusi secara efektif (Listiana dkk., 2025). Kemandirian siswa jadi hal penting dalam pendidikan sekarang, kemandirian tidak hanya tentang belajar sendiri, tapi juga kemampuan mengambil keputusan yang tepat dan bertanggung jawab, di era digital siswa juga perlu bisa menyaring informasi yang benar dan salah serta memahami dampak dari tindakan mereka di dunia maya (Lestari & Rahman, 2025). Kondisi ini memperlihatkan kemandirian akademik tidak hanya soal kemampuan penyelesaian tugas, juga berkaitan dengan pembentukan karakter mahasiswa yang disiplin, mampu berpikir kritis, dan reflektif, terutama di era digital saat ini (Febri, 2025). Jadi, kemandirian belajar di era digital sangat penting karena mahasiswa dituntut eksplorasi, interpretasi, serta pengembangan pengetahuan secara otonom dan memanfaatkan teknologi seperti AI, selain itu

kemandirian juga membantu mahasiswa berpikir kritis, mengambil keputusan yang tepat, serta menyaring informasi secara bijak di tengah banyaknya informasi digital.

Penelitian ini penting dilakukan karena penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran semakin meningkat, namun dampaknya terhadap kemandirian belajar siswa belum sepenuhnya dipahami. Aplikasi digital memang memudahkan akses informasi, tetapi tidak semua siswa mampu menggunakannya secara optimal. Riset ini diproyeksikan untuk mengetahui dampak aplikasi digital terhadap kemandirian belajar agar dapat dimanfaatkan secara lebih efektif.

METODE PENELITIAN

Studi ini mengadopsi *Systematic Literature Review* (SLR), yakni suatu kerangka kerja untuk melakukan telaah komprehensif atas berbagai referensi penelitian yang relevan dengan topik yang dikaji (Triandini dkk., dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Studi ini memanfaatkan sumber referensi seperti buku, jurnal, dan skripsi untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan (Umaroh & Hasanudin, 2024). Data yang dikumpulkan untuk keperluan analisis terdiri dari unit-unit kebahasaan—baik berupa kata, frasa, klausa, maupun kalimat—yang dipetik langsung dari berbagai publikasi ilmiah tingkat nasional.

Data dihimpun melalui penerapan teknik simak dan catat. Penggunaan bahasa dalam artikel jurnal nasional diamati melalui teknik simak sebagai bagian dari proses pengumpulan data (Budi & Endarwaty, 2025; Jannah & Putri, 2025). Data yang ditemukan kemudian dituliskan atau direkam secara sistematis melalui teknik catat untuk memastikan akurasi hasil studi (Syaira & Hermendra, 2024).

Keabsahan data diuji melalui teknik triangulasi. Mengacu pada pandangan Puspita dan Hasanudin (2024), teknik ini berfungsi untuk memastikan validitas data melalui integrasi berbagai sumber. Dalam penerapannya, peneliti menggunakan triangulasi teori dengan menjadikan temuan penelitian sebelumnya dan teori pakar sebagai tolok ukur untuk memverifikasi konsep yang dikemukakan dalam studi ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan aplikasi digital terhadap kemandirian belajar di era digital memiliki berbagai dampak. Dampaknya ialah:

1. Meningkatkan akses belajar mandiri

Berkat adanya berbagai aplikasi digital, mahasiswa saat ini memiliki akses yang jauh lebih cepat ke berbagai materi pendukung, seperti buku digital, jurnal ilmiah, hingga kursus *online*. Hal ini mempermudah akses informasi dan membiasakan mahasiswa untuk belajar secara mandiri, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan antusias dalam upaya memperluas wawasan akademis mereka tanpa harus selalu menunggu arahan di kelas.

Integrasi teknologi ke dalam pendidikan telah mengubah paradigma belajar siswa menjadi lebih dinamis. Menurut Rais, Sukmawati, dan Hijriyah (2024), platform *e-learning*, video, dan aplikasi interaktif berperan krusial dalam menstimulasi minat belajar melalui penyajian konten yang menarik. Keunggulan ini diperkuat oleh fleksibilitas yang ditawarkan oleh akses internet, yang memungkinkan siswa melakukan pembelajaran kapan saja dan di mana saja (Husna, 2024). Kombinasi antara daya tarik konten digital dan keleluasaan akses ini terbukti efektif dalam memupuk kemandirian, tanggung jawab, dan keaktifan siswa dalam menuntaskan materi belajarnya sesuai dengan kapasitas individu (Nisa dkk., 2026).

2. Melatih inisiatif dan tanggung jawab belajar

Penggunaan aplikasi digital menuntut mahasiswa untuk mengatur sendiri waktu, target, dan proses belajarnya. Mahasiswa harus memiliki inisiatif untuk mencari materi tambahan dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Kondisi ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan belajar yang dicapai.

Melalui media digital, penerapan model pembelajaran kontemporer, seperti PjBL dan pembelajaran berdiferensiasi, berperan krusial dalam membangun kemampuan kognitif dan keterampilan problem-solving siswa secara lebih proaktif (Ayunda dkk., 2024). Selain memperkuat sisi akademis, penggunaan teknologi secara tepat memungkinkan siswa untuk mengambil

kendali atas proses belajar mereka sendiri secara mandiri (Fadilah & Supriyadi, 2026). Lebih jauh lagi, keterlibatan aktif dengan aplikasi digital membekali siswa dengan kemampuan untuk memaksimalkan potensi teknologi, mengelola tantangan di dunia digital, serta bertindak sebagai pengguna yang etis dan bertanggung jawab (Sari & Alfiyan, 2023).

3. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis

Banyaknya informasi yang tersedia di internet mengharuskan mahasiswa untuk mampu menyeleksi, membandingkan, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh. Kemampuan ini membantu mahasiswa berpikir lebih kritis sehingga tidak menelan informasi secara mentah-mentah sebelum melakukan analisis mendalam.

Ada korelasi kuat antara pemanfaatan *flipbook* interaktif yang kontekstual dengan meningkatnya kualitas belajar siswa sekolah dasar (Prasasti & Anas, 2023). Keberhasilan media ini dalam mendukung kemandirian belajar beririsan dengan pentingnya penguasaan keterampilan berpikir kritis. Mengacu pada definisi berpikir kritis sebagai kemampuan evaluatif dan analitis terhadap suatu informasi (Ariadila dkk., 2023), siswa yang memiliki keterampilan ini cenderung lebih unggul dalam memahami materi, mengatasi masalah, dan memiliki integritas tanggung jawab yang lebih baik dalam kesehariannya (Kusuma, Handayani, & Rahmawati, 2024).

4. Membantu belajar lebih fleksibel

Aplikasi digital menjadikan proses belajar kapanpun dan dimanapun. Mahasiswa menyesuaikan waktu belajar dengan aktivitas lainnya tanpa terikat oleh ruang kelas. Fleksibilitas ini mewujudkan pembelajaran efektif dan memenuhi hal yang dibutuhkan masing-masing individu.

Fleksibilitas adalah kemampuan siswa menghasilkan berbagai gagasan, jawaban, atau pertanyaan (Fatma, 2021). Penggunaan teknologi digital menjadi solusi untuk mengatasi berbagai kendala dalam pembelajaran BIPA, seperti keterbatasan jarak, waktu, dan partisipasi. Di era modern, aplikasi Duolingo, Tandem, dan Zoom menawarkan solusi pembelajaran yang adaptif dengan efektivitas yang terarah (Kurniawati & Nurlina, 2024). Keunggulan utama dari

fasilitas digital ini adalah kemampuannya dalam membebaskan pengguna dari ketergantungan pada ruang kelas fisik dan jadwal yang kaku. Fleksibilitas ini semakin diperkaya dengan keragaman konten yang ditawarkan, di mana materi dapat diserap melalui berbagai media – teks, visual, maupun auditori – sehingga menciptakan ekosistem belajar yang jauh lebih dinamis dibandingkan metode konvensional (Fitriani, 2021)

5. Berpotensi menurunkan kemandirian (jika berlebihan)

Meskipun memiliki banyak manfaat, penggunaan aplikasi digital yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif.

Mahasiswa yang terlalu sering mengandalkan aplikasi untuk mencari jawaban instan cenderung kurang berusaha memahami materi secara mendalam. Akibatnya, kemampuan berpikir mandiri dan pemecahan masalah dapat menurun karena terbiasa bergantung pada teknologi. Menurut (Ardini, Tine & Ardini, 2025). Kemandirian belajar (*self-regulated learning*) mencakup kecakapan seseorang dalam merancang, menjalankan, dan mengevaluasi aktivitas belajarnya secara mandiri tanpa bergantung pada dorongan eksternal dan mengarahkan proses belajarnya sendiri sesuai dengan situasi yang dihadapi. Menurut (Ramadhani, Adrias & Zulkarnaini, 2025) Penggunaan teknologi digital yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan gawai, gangguan konsentrasi, berkurangnya interaksi sosial, dan risiko cyberbullying.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah dampak penggunaan aplikasi digital terhadap kemandirian belajar di era digital. Dampak itu antara lain 1) meningkatkan akses belajar mandiri, 2) melatih inisiatif dan tanggung jawab belajar 3) meningkatkan kemampuan berpikir kritis 4) membantu belajar lebih fleksibel 5) berpotensi menurunkan kemandirian .

REFERENSI

Afidah, L. N., Wardono, W., & Waluya, S. B. (2024, February). Systematic literature review: Literasi matematika dan kemandirian belajar pada pendekatan matematika realistik. In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika

(pp.821-828).

Retrieved

from

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/ISSN>

- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic literature review: Pengaruh media pembelajaran digital pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103-115. DOI <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.463>
- Ardini, P. P., Tine, N., & Ardini, A. K. (2025). Dampak pembelajaran di era digital terhadap ketercapaian kemandirian anak di RA Al-Hidayah Bulango Timur. *Efektor*, 12(2), 191-200. DOI <https://doi.org/10.29407/e.v12i2.25429>
- Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F. N., Fadiyah, F. H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis pentingnya keterampilan berpikir kritis terhadap pembelajaran bagi siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664-669. DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.8436970>
- Ayunda, V., Jannah, A. M., & Gusmaneli, G. (2024). Metode pembelajaran yang efektif dalam pendidikan dasar. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 259-273. DOI <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i3.139>
- Budi, N. A., & Endarwaty, A. (2025). Analisis bahasa sindiran pada media sosial tiktok. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(01), 134-144. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i01.5626>
- Budiantoro, W. (2017). Dakwah di era digital. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 11(2), Retrieved from 263-281.budiantoro.wahyu@yahoo.co.id
- Budiyono, S. (2020). Pengajaran bahasa dan sastra di era digital (era digital, era masyarakat global). *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1), 54-61. DOI <https://doi.org/10.30651/lf.v4i1.4315>
- Choirinisa, A. A., & Ikhwan, K. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi digital terhadap efektivitas kerja pegawai. *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*, 2(5), 483-492. DOI <https://doi.org/10.55047/transekonomika.v2i5.239>
- Fadilah, N., & Supriyadi, S. (2026). Pengaruh penggunaan Media Wordwall Terhadap Kemandirian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 7(2), 1081-1094. DOI <https://doi.org/10.55681/jige.v7i2.5624>
- Fatma, H. (2021). Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran bioteknologi dengan pjbl berbasis STEAM. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 7-14.
- Febri, H. (2025). Membangun kemandirian akademik mahasiswa Kristen di era AI: Strategi pendidikan Kristen untuk mengatasi tantangan kecanduan teknologi. *Vox Divina*, 29-50. Retrieved from hendriksonfebri@gmail.com

- Firdaus, F. M., & Aziz, M. T. (2024). Pemanfaatan aplikasi pembelajaran bahasa Arab: Mengubah cara belajar di era digital. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(4), 273-278. DOI <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i4.312>
- 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>
- 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.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Husna, M. (2024). Strategi pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Al-Faizi: Jurnal Politik, Hukum dan Bisnis*, 2(2), 166-178. DOI <https://doi.org/10.66886/alfaizi-jphb.v2i2.129>
- Jannah, M., & Putri, R. A. (2025). Pengaruh Aspek Leksikal dan Gramatikal Dalam Memperkuat Pesan Pada Lagu Satu Bulan Bernadya. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 10(3), 696-704. <https://doi.org/10.36709/bastra.v10i3.1040>
- Karmila, N., & Raudhoh, S. (2021). Pengaruh efikasi diri terhadap kemandirian belajar siswa. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 36-39. Retrieved from (irsan@mail.ut.ac.id) (enceng@mail.ut.ac.id)
- Khairany, I., Chairunnisa, M., & Arifin, M. (2024). Peran Strategi Pembelajaran dan Implementasinya Pada Era Digital. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 8-14. DOI <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2108>
- Kurniawati, H., & Nurlina, L. (2024). Strategi Belajar BIPA dengan Aplikasi dan Platform Digital-Kajian Literatur. *Journal of Knowledge and Collaboration*, 1(8), 354-365. DOI <https://doi.org/10.59613/e2032n84>
- Kusuma, E., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar: Sebuah tinjauan literatur. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(2), 369-379. DOI <https://doi.org/10.26877/jwp.v4i2.17971>
- Lestari, C. D., & Rahman, D. S. (2025). Peran Pendidikan Karakter dalam Membangun Kemandirian Siswa di Era Digital. *MUARA PENDIDIKAN: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan & Sosial Humaniora*, 1(1), 14-27. DOI <http://jurnal.muaraedukasi.id/index.php/muradikReceived>
- Listiana, H., Muhlis, A., Kamila, N., Nada, Z. Q., & Holik, A. (2025, February). Penguatan kemandirian belajar mahasiswa melalui pemanfaatan ChatGPT di era digital. In Prosiding Seminar Nasional ADPI Mengabdikan Untuk Negeri (Vol. 5, No. 2, pp. 118-124). DOI <https://doi.org/10.47841/semnasadpi.v5i2.182>

- Nisa, W., Pangesti, D. T., Kinanti, A. D., & Subakti, H. (2026). Penguatan Karakter Kemandirian Belajar melalui Pemanfaatan Teknologi Digital di PKBM Mandiri Bakti. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 44-51. DOI <https://doi.org/10.37478/abdika.v6i1.7782>
- Nurhayati, S., Nurbayani, S., & Dahliana, A. (2021). Pengaruh fitur go-food pada aplikasi go-jek terhadap gaya hidup mahasiswa di era digital. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 19(1). DOI <https://doi.org/10.17509/sosioreligi.v19i1.39348>
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan media digital berbasis flipbook untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694-705. DOI <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- 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). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>
- Putri, R. A. (2023). Pengaruh teknologi dalam perubahan pembelajaran di era digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105-111. Retrieved from riskaainiputri2206@gmail.com
- Rais, M., Sukmawati, S., & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46-52. DOI <https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol3.Iss4.1332>
- Ramadhani, K. R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologi Anak Sekolah Dasar. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 72-81. DOI <https://doi.org/10.47861/jdan.v3i1.1663>
- Saputra, D., & Kania, R. (2022, August). Implementasi design thinking untuk user experience pada penggunaan aplikasi digital. In *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar* (Vol. 13, No. 01, pp. 1174-1178). Retrieved from rafiati.kania@polban.ac.id
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977-983. DOI <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review.

- UPGRADE: *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43-52. DOI <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Sinaga, W. M. B. B., & Firmansyah, A. (2024). Perubahan paradigma pendidikan di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 1-10. DOI <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492>
- Suryana, C., & Muhtar, T. (2022). Implementasi konsep pendidikan karakter Ki Hadjar Dewantara di sekolah dasar pada era digital. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6117-6131. DOI <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3177>
- Syaira, M. Z., & Hermendra, H. (2024). Analisis Gaya Bahasa Satire Pada Lirik Lagu "Kami Belum Tentu" Karya Grup Band Feast Kajian Semantik Kognitif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 157-164. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10349>
- 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.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Yani, V. P., Haryono, Y., & Lovia, L. (2022). Hubungan pemahaman konsep matematis dengan kemandirian belajar siswa pada kelas VIII SMP. Plusminus: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 439-448. Retrieved from vandaputri020@gmail.com yuliaharyono85@gmail.com litalovia80@gmail.com