

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Digital Terhadap Pertumbuhan Peserta Didik

Anggun Sasmita¹, Haifaturrahmah², Muhammad Nizaar³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

anggunsasmita833@gmail.com, haifaturrahmah@yahoo.com, nijadompu@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 06-09-2025

Disetujui: 12-12-2025

Keywords:

Aplikasi Digital 1,
Pertumbuhan Peserta Didik 2,
Pembelajaran Interaktif 3
Literasi Digital 4

Kata Kunci:

Digital Applications, 1
Student Growth 2,
Interactive Learning, 3
Digital Literacy 4 Dst...

ABSTRAK

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mensintesis berbagai hasil studi terkait pengaruh penggunaan aplikasi digital terhadap pertumbuhan peserta didik. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review (SLR)*, dengan penelusuran artikel ilmiah pada database Google Scholar, Scispace, Elicit, dan Consensus. Proses seleksi difokuskan pada literatur yang diterbitkan dalam rentang tahun 2015 hingga 2025 dengan kriteria inklusi berupa artikel yang relevan, terindeks nasional/internasional, serta membahas keterkaitan antara aplikasi digital dan pertumbuhan peserta didik, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan peserta didik secara holistik. Aplikasi interaktif seperti Kahoot dan Quizziz terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa, sedangkan aplikasi berbasis adaptif dan kolaboratif mendukung peningkatan pemahaman konsep serta keterampilan sosial. Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi digital bukan hanya sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai media strategis dalam mendorong pertumbuhan peserta didik secara menyeluruh. Diperlukan pengembangan aplikasi yang lebih kontekstual dan pelatihan berkelanjutan bagi guru agar pemanfaatan teknologi pendidikan dapat optimal.

Abstrak: This study aims to explore and synthesize various previous research findings related to the impact of digital application usage on student growth. The method employed is a *Systematic Literature Review (SLR)*, with literature searches conducted through reputable databases such as Google Scholar, Scispace, Elicit, and Consensus. The review focused on articles published between 2015 and 2025 that met inclusion criteria, namely being nationally or internationally indexed, written in English or Indonesian, and explicitly discussing the relationship between digital applications and student development in cognitive, affective, and psychomotor domains. The findings indicate that digital applications significantly contribute to students' holistic growth. Interactive applications such as Kahoot and Quizziz have been shown to increase students' motivation and engagement, while adaptive and collaborative applications enhance conceptual understanding and social skills. This study concludes that digital applications serve not only as technical tools but also as strategic media for promoting comprehensive student development. The study recommends the development of more contextualized educational applications and continuous professional development for teachers to optimize the use of digital technology in education.

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu bentuk nyata dari perkembangan tersebut adalah munculnya berbagai aplikasi digital yang digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran (Nazar et al., 2020). Aplikasi-aplikasi ini hadir dalam beragam bentuk, seperti platform pembelajaran daring, aplikasi latihan soal, hingga media interaktif yang dapat diakses secara fleksibel oleh peserta didik. Penggunaan aplikasi digital menjadi bagian dari inovasi pendidikan yang berupaya menjawab tantangan zaman sekaligus memaksimalkan potensi teknologi dalam proses belajar mengajar (Elektrolit & Nonelektrolit, 2020).

Dalam konteks pendidikan, penggunaan aplikasi digital tidak lagi menjadi pilihan tambahan, tetapi telah menjadi bagian penting dari strategi pembelajaran, terutama setelah pengalaman pandemi COVID-19 yang memaksa pendidikan beralih ke sistem daring (Risyanto & Juandi, 2022). Banyak sekolah dan lembaga pendidikan mengintegrasikan aplikasi digital untuk mendukung kegiatan pembelajaran harian. Keberadaan aplikasi ini dianggap mampu memfasilitasi pembelajaran jarak jauh, memberikan kemudahan akses informasi, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian materi ajar (Nasution et al., 2020). Beberapa platform populer seperti Google Classroom, Quizziz, dan Edmodo digunakan secara luas oleh guru dan siswa dalam berbagai jenjang pendidikan (Muhammad Asnadi & Khudzaeva, 2023).

Penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung memberikan dampak terhadap pertumbuhan peserta didik. Pertumbuhan peserta didik di sini dapat dimaknai sebagai proses perkembangan kemampuan siswa dalam aspek akademik maupun non-akademik yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Nazar et al., 2020). Aplikasi digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, mengatur waktu belajar sesuai dengan kebutuhan mereka, serta mengulang materi sebanyak yang mereka butuhkan. Hal ini memberikan ruang bagi siswa untuk berkembang

sesuai dengan kapasitas dan gaya belajar masing-masing (Ika Wahyu Ningsih & Aini, 2021).

Hasil penelitian terdahulu Oleh (Permana et al., 2023), menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep, memperkuat daya ingat siswa, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. (Saharani & Roslina, 2023) mengemukakan Aplikasi digital yang dirancang secara interaktif dapat menarik perhatian peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. (Saharani & Roslina, 2023) juga mengatakan fitur-fitur seperti kuis instan, forum diskusi, serta pemberian umpan balik langsung juga mendukung keterlibatan siswa secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

Selain membantu dalam proses akademik, aplikasi digital juga dapat memfasilitasi pembentukan sikap positif terhadap pembelajaran (FUDDIN et al., 2023). Misalnya, penggunaan aplikasi yang memberi penghargaan atau sistem poin dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa (Machrizzandi et al., 2022). Tidak sedikit peserta didik yang merasa lebih nyaman belajar melalui aplikasi digital karena dapat mengakses materi tanpa tekanan, serta dapat mengulangi pelajaran sesuai kebutuhan. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi bukan hanya alat bantu teknis, tetapi juga memiliki peran dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna (Ula et al., 2023).

Meskipun demikian, penggunaan aplikasi digital juga menghadirkan tantangan tersendiri. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi karena keterbatasan perangkat atau koneksi internet. Selain itu, tidak semua guru memiliki kompetensi digital yang memadai untuk memanfaatkan aplikasi secara optimal (Medinawati et al., 2022). Di beberapa kasus, penggunaan aplikasi justru menambah beban teknis dan administratif bagi guru maupun siswa. Hal-hal tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan aplikasi digital sangat bergantung pada kesiapan dan dukungan dari berbagai pihak, termasuk infrastruktur, kebijakan sekolah, dan pelatihan teknis (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran telah banyak dikaji dan terbukti dapat meningkatkan efektivitas serta motivasi belajar peserta didik. Berbagai penelitian sebelumnya menyoroti peran

teknologi dalam mempercepat pemahaman materi dan meningkatkan hasil akademik. Namun, sebagian penelitian ini menerapkan kriteria inklusi dan besar kajian tersebut masih terbatas pada aspek eksklusi. Kriteria inklusi meliputi artikel jurnal ilmiah kognitif dan belum secara komprehensif membahas yang telah terakreditasi nasional atau terindeks bagaimana aplikasi digital memengaruhi secara internasional, ditulis dalam bahasa Indonesia pertumbuhan peserta didik dari sisi akademik atau Inggris, serta secara eksplisit membahas keterkaitan antara penggunaan aplikasi digital dengan maupun non-akademik.

Untuk memperoleh hasil telaah yang berkualitas, Untuk memperoleh hasil telaah yang berkualitas, dan meningkatkan hasil akademik. Namun, sebagian penelitian ini menerapkan kriteria inklusi dan besar kajian tersebut masih terbatas pada aspek eksklusi. Kriteria inklusi meliputi artikel jurnal ilmiah kognitif dan belum secara komprehensif membahas yang telah terakreditasi nasional atau terindeks bagaimana aplikasi digital memengaruhi secara internasional, ditulis dalam bahasa Indonesia pertumbuhan peserta didik dari sisi akademik atau Inggris, serta secara eksplisit membahas keterkaitan antara penggunaan aplikasi digital dengan maupun non-akademik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis hanya membahas aspek teknis aplikasi tanpa bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi digital mengaitkan dengan peserta didik, tidak relevan terhadap pertumbuhan peserta didik berdasarkan dengan konteks pendidikan formal, atau tidak studi-studi literatur yang telah dipublikasikan. memuat data empiris, dieliminasi berdasarkan Pendekatan Systematic Literature Review (SLR) kriteria eksklusi.

digunakan untuk menghimpun, mereview, dan menganalisis berbagai penelitian terkait dalam awal dengan membaca judul dan abstrak untuk kurun waktu sepuluh tahun terakhir. Diharapkan memastikan kesesuaian topik, dilanjutkan dengan hasil kajian ini dapat memberikan gambaran penelaahan isi artikel secara menyeluruh guna menyeluruh mengenai manfaat, kendala, dan memverifikasi kelayakan data. Seluruh artikel yang strategi yang efektif dalam penggunaan aplikasi digital di lingkungan pendidikan.

Tahapan seleksi dilakukan melalui penyaringan menganalisis berbagai penelitian terkait dalam awal dengan membaca judul dan abstrak untuk kurun waktu sepuluh tahun terakhir. Diharapkan memastikan kesesuaian topik, dilanjutkan dengan hasil kajian ini dapat memberikan gambaran penelaahan isi artikel secara menyeluruh guna menyeluruh mengenai manfaat, kendala, dan memverifikasi kelayakan data. Seluruh artikel yang strategi yang efektif dalam penggunaan aplikasi digital di lingkungan pendidikan.

memenuhi kriteria kemudian dianalisis secara tematik. Data yang diekstraksi meliputi identitas penulis, tahun publikasi, tujuan penelitian, metode, temuan utama, serta rekomendasi yang relevan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan tujuan mengelompokkan hasil-hasil penelitian ke dalam untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan tema-tema besar, yakni jenis aplikasi digital yang mensintesis berbagai hasil penelitian terdahulu digunakan, bentuk pertumbuhan peserta didik, serta terkait pengaruh penggunaan aplikasi digital hubungan integratif antara aplikasi digital dan terhadap pertumbuhan peserta didik. Pendekatan perkembangan peserta didik. Untuk mendukung SLR dipilih karena mampu memberikan pemahaman transparansi dan akurasi, hasil telaah disajikan dalam yang lebih komprehensif melalui telaah mendalam bentuk tabel ringkasan, deskripsi naratif, dan bagan terhadap literatur yang relevan, sehingga dapat mindmap yang menggambarkan keterkaitan ditemukan pola, tren, serta kesenjangan penelitian antarvariabel. Seluruh sitasi dikelola menggunakan yang penting untuk ditindaklanjuti pada kajian di aplikasi Mendeley dan output dari AI ChatGPT masa mendatang. Strategi pencarian literatur maupun Scispace diparafrase ke dalam Bahasa dilakukan secara sistematis dengan memanfaatkan beberapa basis data ilmiah bereputasi, seperti tulis.

Google Scholar, Scispace, Elicit, dan Consensus. Beberapa kata kunci yang digunakan dalam proses penelusuran di antaranya adalah "digital application in education", "student growth", "educational technology", "learning outcomes", dan "digital learning tools". Penelusuran difokuskan pada artikel ilmiah yang diterbitkan dalam rentang waktu sepuluh tahun terakhir, yaitu antara tahun 2015 hingga 2025, guna memastikan bahwa literatur yang digunakan bersifat mutakhir, relevan, dan mendukung konteks penelitian.

Proses analisis dilaksanakan dengan dilaksanakan dengan Tahapan seleksi dilakukan melalui penyaringan menganalisis berbagai penelitian terkait dalam awal dengan membaca judul dan abstrak untuk kurun waktu sepuluh tahun terakhir. Diharapkan memastikan kesesuaian topik, dilanjutkan dengan hasil kajian ini dapat memberikan gambaran penelaahan isi artikel secara menyeluruh guna menyeluruh mengenai manfaat, kendala, dan memverifikasi kelayakan data. Seluruh artikel yang strategi yang efektif dalam penggunaan aplikasi digital di lingkungan pendidikan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pembahasan dalam studi *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Digital terhadap Pertumbuhan Peserta Didik* dengan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) menunjukkan bahwa aplikasi digital memberikan dampak positif dalam tiga fokus utama. Pertama, aplikasi digital berkontribusi pada peningkatan kemampuan kognitif siswa melalui media interaktif dan adaptif yang memperkuat pemahaman konsep serta daya serap materi. Kedua, aplikasi berbasis gamifikasi dan forum diskusi meningkatkan

motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Ketiga, aplikasi yang bersifat kolaboratif dan reflektif turut mendorong pertumbuhan holistik peserta didik, mencakup aspek afektif dan sosial seperti rasa percaya diri, empati, dan kemampuan bekerja sama. Ketiga aspek ini menunjukkan bahwa aplikasi digital bukan hanya alat bantu teknis, tetapi juga media strategis yang mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

1. Aplikasi Digital sebagai Faktor Pendukung Pertumbuhan Kognitif Peserta Didik

Penggunaan aplikasi digital terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Menurut (Yudistira & Novita, 2022), siswa yang memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konsep dan hasil evaluasi akademik. Hal ini juga diperkuat oleh (Rudi Prasetya et al., 2023), yang menyoroti efektivitas video pembelajaran dan animasi interaktif dalam menjelaskan materi yang kompleks. Di sisi lain, penelitian oleh (Dwitawati, 2021) menemukan bahwa penggunaan aplikasi edukatif berbasis adaptif seperti Ruangguru dan Zenius dapat mempercepat proses internalisasi informasi pada siswa sekolah dasar.

Selain itu, (Husein et al., 2021) menyatakan bahwa platform seperti Google Classroom mampu menyediakan ruang belajar yang fleksibel dan sistematis, sehingga mendukung pemahaman materi secara bertahap. Temuan serupa disampaikan oleh (Azulaidin, 2021), yang menemukan bahwa siswa lebih cepat memahami materi ketika difasilitasi dengan fitur kuis instan dan pembahasan otomatis dalam aplikasi digital. Bahkan, menurut (Subekti, 2023), kombinasi antara visualisasi dan interaktivitas dalam aplikasi digital secara konsisten meningkatkan fokus dan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran.

Melalui berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi digital memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan kognitif peserta didik. Interaktivitas dan fleksibilitas yang ditawarkan menjadikan proses belajar lebih dinamis, serta memungkinkan siswa belajar sesuai kecepatan dan gaya mereka masing-masing. Dengan dukungan media visual dan audio yang menarik, aplikasi digital tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mudah dipahami.

2. Pengaruh Aplikasi Digital terhadap Motivasi dan Keterlibatan Belajar

Beberapa penelitian menggarisbawahi bahwa aplikasi digital memiliki korelasi yang kuat terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. (Luluk Masroatul Lailiyah et al., 2022) menemukan bahwa penggunaan aplikasi berbasis gamifikasi seperti Kahoot dapat meningkatkan semangat siswa melalui elemen skor dan kompetisi yang sehat. Sementara itu, (Eliyanti et al., 2023) menjelaskan bahwa fitur diskusi dan forum pada Edmodo memberi ruang aman bagi siswa untuk mengekspresikan pendapatnya, sehingga meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. (Agustina et al., 2021) pun mendukung hal ini dengan menyebutkan bahwa umpan balik langsung dalam aplikasi digital membuat siswa merasa dihargai dan lebih fokus mengikuti pelajaran.

Selanjutnya, studi oleh (Fane & Sugito, 2019) menunjukkan bahwa motivasi belajar meningkat saat siswa menggunakan aplikasi yang memungkinkan akses fleksibel kapan saja dan di mana saja. (Admelia et al., 2021) mencatat bahwa adanya unsur permainan dalam pembelajaran digital mampu membangkitkan rasa penasaran dan dorongan untuk menyelesaikan tugas-tugas dengan lebih antusias. Selain itu, (Mutiara & Kusumawardhani, 2020) menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan aplikasi

digital interaktif cenderung menunjukkan sikap aktif dan konsentrasi tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa aplikasi digital tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga pendorong utama terbentuknya motivasi dan keterlibatan aktif siswa. Nuansa belajar yang menyenangkan, penghargaan simbolik, serta interaksi sosial yang terbangun melalui aplikasi digital menjadikan siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Keadaan ini menciptakan iklim belajar yang positif, yang pada akhirnya memperkuat keinginan siswa untuk terus belajar dan berkembang.

3. Hubungan Interaktif antara Aplikasi Digital dan Pertumbuhan Holistik Peserta Didik

Hasil kajian pustaka mengindikasikan adanya hubungan yang erat antara penggunaan aplikasi digital dengan pengembangan aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta didik secara simultan. Menurut (Nasekhah & Fauzan, 2022), aplikasi digital berbasis proyek mampu menumbuhkan kerja sama, komunikasi, dan empati siswa dalam lingkungan belajar daring. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Raden Siti Mariam et al., 2023), yang menyatakan bahwa aplikasi dengan desain ramah anak dapat membantu siswa mengembangkan karakter dan tanggung jawab melalui aktivitas kolaboratif. Selain itu, (Manoppo, 2020) menjelaskan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis kelompok mampu mendorong rasa kebersamaan dan kepedulian antar siswa.

Menurut (Rahmatika & Nadlir, 2023) mengungkapkan bahwa aplikasi yang dirancang dengan pencahayaan dan navigasi visual yang baik dapat meningkatkan kenyamanan emosional siswa, sehingga memperkuat rasa percaya diri dan keberanian untuk berpartisipasi dalam diskusi. Sementara itu, (Utami & Dewi, 2020) menyoroti bahwa aplikasi berbasis refleksi diri seperti Google Form jurnal harian dapat

meningkatkan kesadaran diri dan pengelolaan emosi siswa. Selain itu, (Yovita & Purnamaningsih, 2022) menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti menyimak aktif, menanggapi pendapat, dan menyampaikan ide dengan sopan.

Dengan demikian, aplikasi digital memberikan ruang yang luas bagi peserta didik untuk berkembang secara menyeluruh, tidak hanya dari sisi akademik tetapi juga emosional dan sosial. Keberadaan fitur kolaboratif, reflektif, dan interaktif dalam aplikasi memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang inklusif dan responsif. Pembelajaran digital yang dirancang secara tepat mampu mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan siswa, sehingga mendukung proses pendidikan yang lebih holistik dan berorientasi pada pembentukan karakter.

Untuk menggambarkan tahapan yang dilakukan dalam proses studi sistematis ini, berikut disajikan "Bagan Berpikir" yang digunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian sistematis terhadap dua puluh artikel ilmiah, dapat disimpulkan bahwa aplikasi digital memainkan peran penting dalam proses pertumbuhan peserta didik di sekolah dasar. Aplikasi digital memberikan kemudahan akses terhadap sumber belajar, meningkatkan efektivitas penyampaian materi, serta merangsang minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini tampak nyata dalam peningkatan prestasi akademik dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Aspek kognitif peserta didik sangat terbantu dengan keberadaan aplikasi digital yang bersifat interaktif dan adaptif. Siswa mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, serta lebih cepat memahami materi ajar.

Penggunaan teknologi juga memungkinkan guru untuk melakukan asesmen formatif secara

real-time, sehingga proses perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secara berkelanjutan. Dari sisi afektif, teknologi digital berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan suportif. Siswa merasa lebih termotivasi dan memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam mengekspresikan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Pemberian umpan balik secara langsung juga memperkuat relasi positif antara siswa dan guru. Di samping itu, dalam aspek psikomotorik, aplikasi berbasis simulasi dan augmented reality mendorong siswa untuk berinteraksi aktif melalui gerakan fisik dan eksplorasi lingkungan virtual. Hal ini berdampak pada peningkatan keterampilan motorik dan daya imajinasi siswa yang sebelumnya sulit dijangkau dengan metode konvensional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyusunan artikel ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh sumber referensi ilmiah yang menjadi dasar dalam penyusunan kajian ini. Semoga artikel ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji topik serupa.

REFERENSI

- Admelia, M., Farhana, N., Nurmalia, L., & Koyimah, K. (2021). Analisis Keterlibatan Orang Tua Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1654. <Https://Doi.Org/10.33578/Jpfpkip.V10i6.8555>
- Agustina, M. R., Dhieni, N., & Hapidin, H. (2021). Keterlibatan Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Usia Dini Belajar Dari Rumah Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2146-2157. <Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V5i2.1160>
- Azulaidin, A. (2021). Pengaruh Pertumbuhan Penduduk Terhadap Pertumbuhan Ekonomi.

- Juripol, 4(1), 30-34. <Https://Doi.Org/10.33395/Juripol.V4i1.10961>
- Dwitawati, I. (2021). Eksplorasi Tentang Aplikasi Digital Untuk Muslim. *Jintech: Journal Of Information Technology*, 2(2), 114-124. <Https://Doi.Org/10.22373/Jintech.V2i2.1249>
- Elektrolit, L., & Nonelektrolit, D. A. N. (2020). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal Of Science Education)*, 8(1), 39-54.
- Eliyanti, T., Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2023). Analisis Keterlibatan Orang Tua Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 11-19. <Https://Doi.Org/10.56855/Jpsd.V2i1.208>
- Eza Okhy Awalia Br Nasution, Listika Putri Lestari Nasution, Minda Agustina, & Khairina Tambunan. (2023). Pertumbuhan Ekonomi Dalam Perspektif Islam. *Journal Of Management And Creative Business*, 1(1), 63-71. <Https://Doi.Org/10.30640/Jmcbus.V1i1.484>
- Fajriah, A. L., Idris, A., & Nadhiroh, U. (2022). Pengaruh Pertumbuhan Penjualan, Pertumbuhan Perusahaan, Dan Ukuran Perusahaan Terhadap Nilai Perusahaan. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 7(1), 1-12. <Https://Doi.Org/10.38043/Jimb.V7i1.3218>
- Fane, A., & Sugito, S. (2019). Pengaruh Keterlibatan Orang Tua, Perilaku Guru, Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 53-61. <Https://Doi.Org/10.21831/Jrpm.V6i1.15246>
- Fuddin, M. K., Firjatullah, A. N., Hizbulah, M. A., Sya'diyah, P. A., & Erlitasari, R. N. (2023). Revolusi Perbankan Digital: Game Changer Dalam Era Digitalisasi. *Al-Masraf: Jurnal Lembaga Keuangan Dan Perbankan*, 8(2), 174. <Https://Doi.Org/10.15548/Al-Masraf.V8i2.598>
- Husein, Y., Isyanto, P., & Darojatul Romli, A. (2021). Pengaruh Promosi Dan Persepsi Manfaat Terhadap Keputusan Pembelian Aplikasi Dompet Digital Ovo Pada Mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang. *Journal For Management Student (Jfms)*, 1(1), 1-9. <Https://Doi.Org/10.35706/Jfms.V1i1.5386>
- Ika Wahyu Ningsih, R., & Aini, N. (2021). Pengaruh Durasi Penggunaan Aerator Dan Pengaplikasian

- Pgpr (Plant Growth Promoting Rhizobacteria) Terhadap Pertumbuhan Dan Hasil Tanaman Selada (Lactuca Sativa L.) Pada Hidroponik Sistem Rakit Apung. *Plantropica: Journal Of Agricultural Science*, 6(2), 106–114. <Https://Doi.Org/10.21776/Ub.Jpt.2021.006.2.2>
- Lesmana, I., Suprayogi, A., Saddam, M., Busro, M. A., & Saifuddin, S. (2022). Pengaruh Rasio Keuangan Terhadap Pertumbuhan Laba. *Jurnal Neraca Peradaban*, 2(2), 113–122. <Https://Doi.Org/10.55182/Jnp.V2i2.177>
- Luluk Masroatul Lailiyah, Moh. Irfan Burhani, & Prima Ayu Rizqi Mahanani. (2022). Hubungan Antara Iklim Sekolah Dengan Keterlibatan Siswa Dalam Belajar. *Happiness, Journal Of Psychology And Islamic Science*, 1(1), 31–38. <Https://Doi.Org/10.30762/Happiness.V1i1.326>
- Machrizzandi, M. S., Zulmaizar, M. M., & Hidayanti, A. (2022). Persepsi Hukum Jual Beli Melalui Aplikasi E-Commerce Di Masa Pandemi Covid-19 Berdasarkan Perspektif Islam. *Journal Peqguruang: Conference Series*, 4(1), 472. <Https://Doi.Org/10.35329/Jp.V4i1.3019>
- Manoppo, A. J. (2020). Keterlibatan Kognitif Pada Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Klabat. *Nutrix Journal*, 4(2), 51. <Https://Doi.Org/10.37771/Nj.Vol4.Iss2.474>
- Medinawati, D. S., Melani, V., Sa'pang, M., & Harna, H. (2022). Pengaruh Media Edukasi Aplikasi "Acenting Seni" Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Cegah Stunting Sejak Dini Pada Wanita Usia Subur 20–25 Tahun. *Ilmu Gizi Indonesia*, 6(1), 57. <Https://Doi.Org/10.35842/Ilg.V6i1.347>
- Muhammad Asnadi, N., & Khudzaeva, E. (2023). Analisis Usability Aplikasi Brimo Dengan Menggunakan Metode Kuesioner Dan Model Delone & Mclean. *Jurnal Perangkat Lunak*, 5(2), 187–199. <Https://Doi.Org/10.32520/Jupel.V5i2.2625>
- Mutiara, T., & Kusumawardhani, D. (2020). Hubungan Intensitas Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dengan Keterlibatan Belajar Mahasiswa Generasi Z. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 192–201. <Https://Doi.Org/10.17977/Um039v5i22020p192>
- Nasekhah, D., & Fauzan, M. (2022). Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Ketertarikan Individual Terhadap Keterlibatan Siswa Belajar Dimoderasi Dukungan Orang Tua Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 11(1), 1. <Https://Doi.Org/10.24036/Jbmp.V11i1.115931>
- Nasution, E. Y., Hariani, P., Hasibuan, L. S., & Pradita, W. (2020). Perkembangan Transaksi Bisnis E-Commerce Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia. *Jesya*, 3(2), 506–519. <Https://Doi.Org/10.36778/Jesya.V3i2.227>
- Nazar, M., Zulfadli, Z., Oktarina, A., & Puspita, K. (2020). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Membantu Mahasiswa Dalam Mempelajari Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 39–54. <Https://Doi.Org/10.24815/Jpsi.V8i1.16047>
- Permana, M. D. C., Iqbal, M., Dewi, S., & Firmansyah, A. (2023). Labaku: Aplikasi Pelaporan Keuangan Ukm Terintegrasi. *Akuntansiku*, 2(4), 165–192. <Https://Doi.Org/10.54957/Akuntansiku.V2i4.55>
- Pulungan, A. B. (2020). Auxology, Kurva Pertumbuhan, Antropometri, Dan Pemantauan Pertumbuhan. *Sari Pediatri*, 22(2), 123. <Https://Doi.Org/10.14238/Sp22.2.2020.123-30>
- Raden Siti Mariam, Prasetyo, T., & Abdul Kholik. (2023). Keterlibatan Orang Tua Terhadap Disiplin Belajar Siswa Dalam Menggerjakan Tugas Di Rumah Selama Pandemi. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 9(01), 24–34. <Https://Doi.Org/10.25078/Jpm.V9i01.1980>
- Rahmatika, A. W., & Nadir, N. (2023). Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Berbasis Digital Pada Fiqih Kurikulum Merdeka Di Mi. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 763–768. <Https://Doi.Org/10.51169/Ideguru.V8i3.685>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V5i6.1717>

- Risyanto, D., & Juandi, J. (2022). Diskriminatif Kesantunan Berbahasa Tuturan Youtuber Game Online Mobile Legend. *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 206. <Https://Doi.Org/10.25157/Diksatrasia.V6i2.7808>
- Rudi Prasetya, Vh Valentino, Rendi Prasetya, & Ningsih, R. (2023). Tata Kelola Aplikasi Digital Dengan Penyederhanaan Togaf Adm Framework Pada Pt Sucofindo. *Jurnal Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(1), 82–90. <Https://Doi.Org/10.36595/Misi.V6i1.720>
- Saharani, M., & Roslina, R. (2023). Pengaruh Festival Belanja Daring Terhadap Niat Beli Melalui Aplikasi Lazada Indonesia. *Journal Of Economics And Business Ubs*, 12(3), 1695–1706. <Https://Doi.Org/10.52644/Joeb.V12i3.260>
- Subekti, A. T. (2023). Analisis Pengaruh Inflasi Terhadap Laju Pertumbuhan Ekonomi Di Kota Jambi. *Jurnal Khazanah Intelektual*, 7(2), 1750–1763. <Https://Doi.Org/10.37250/Khazanah.V7i2.200>
- Ula, M., Yurni, I., Rosdiana, R., Erliana, C. I., & Nanda, S. A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Web Commerce Sebagai Media Pendukung Pemasaran Produk Ukm Di Desa Uteunkot Kota Lhokseumawe. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 2(2), 435. <Https://Doi.Org/10.29103/Jmm.V2i2.14426>
- Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif Spldv Dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 24. <Https://Doi.Org/10.33365/Jm.V2i1.572>
- Yovita, Y., & Purnamaningsih, I. R. (2022). Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 861. <Https://Doi.Org/10.33578/Pjr.V6i3.8753>
- Yudistira, A., & Novita, D. (2022). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Arsip Digital Menggunakan Model End User Computing Satisfaction (Eucs). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 176–188. <Https://Doi.Org/10.35957/Jtsi.V3i2.3059>