



Anlisis Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pemanfaatan Gadget Oleh Dosen Program Studi MPI IAIN Palopo

Sitti Hartina Indra Rukmana¹,Alaudin², Firmansyah³ Tasdin Tahrim⁴, Sarmila⁵,
IAIN Palopo, tasdin_tahrim@iainpalopo.ac.id, sarmila@iainpalopo.ac.id

Abstract

Penelitian ini membahas tentang manajemen pembelajaran berbasis digital serta pemanfaatan gadget oleh dosen pada program studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami implementasi pembelajaran digital, pemanfaatan gadget oleh dosen, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian terdiri dari dosen dan mahasiswa MPI IAIN Palopo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget oleh dosen berdampak positif terhadap interaktivitas pembelajaran dan kemudahan akses materi oleh mahasiswa. Meskipun demikian, tantangan seperti kesenjangan digital dan keterbatasan alat masih menjadi hambatan yang perlu diatasi agar seluruh mahasiswa dapat merasakan manfaat yang setara. Secara rinci, hasil penelitian meliputi: (1) manajemen pembelajaran berbasis digital sangat membantu dosen dan mahasiswa, terlihat dari integrasi teknologi seperti penggunaan platform Sevima, gadget untuk akses materi, serta aplikasi pertemuan virtual seperti Zoom dan Google Meet yang membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien; (2) gadget yang dimanfaatkan oleh dosen antara lain smartphone, laptop, LCD, serta fitur-fitur seperti WhatsApp, Google, Google Classroom, Google Meet, Zoom, Sevima, dan Microsoft Office; (3) faktor penghambat meliputi kendala jaringan, keterbatasan perangkat pada mahasiswa, dan fasilitas kampus yang belum sepenuhnya memadai, sementara faktor pendukung mencakup fasilitas kampus yang memadai, kompetensi dosen, pemanfaatan aplikasi digital, serta kemudahan akses informasi.

Keywords

Pembelajaran Berbasis Digital, Pemanfaatan Gadget

Corresponding Author

First name Last name

Affiliation, Country; e-mail@e-mail.com

1. INTRODUCTION

Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mewujudkan dan menghasilkan individu yang memiliki kemampuan intelektual yang kompetitif, integritas moral yang tinggi, keterampilan teknis yang kuat, dan terlibat dalam berbagai peran sosial.¹

¹ Muhammad Ihsan Dacholfany et al., "Manajemen Pendidikan Berbasis Pembelajaran Inspiratif Dan Bermakna Di Era Teknologi Digital," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 6853–61,



Dalam pengembangan sumber daya manusia (SDM), pendidikan sangat penting. Era digital adalah triminologi dalam era teknologi saat ini.² Jadi, tuntutan gaya hidup milenial, gaya hidup instan, dan kemajuan budaya global dapat diperoleh dengan mudah diakses menggunakan teknologi yang tersebar di seluruh dunia. Era digital adalah ketika alat komunikasi dan data berbasis digital digunakan (internet).³ Pada era digital modern, teknologi dan informasi mengalami perkembangan yang luar biasa cepat. Perkembangan ini ditunjukkan oleh kemajuan dalam teknologi dan informasi yang telah memainkan peran signifikan dalam Pendidikan.

Teknologi sangat penting untuk memenuhi kebutuhan informasi yang semakin meningkat dibidang pendidikan dan masyarakat umum lainnya. Peningkatan teknologi indonesia telah berkembang pesat dibidang alat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), dan infrastruktur, termasuk jaringan komunikasi, yang dapat membantu membangun sistem informasi yang lebih maju.⁴ Pembelajaran berbasis digital adalah pendekatan atau strategi pengelolaan pendidikan yang menggunakan teknologi digital sebagai alat atau platform untuk mendukung proses pembelajaran dan pengembangan pendidikan.

Penggunaan perangkat yang terhubung ke jaringan internet meningkat secara signifikan dan terus meningkat. Gadget adalah alat canggih yang dikombinasikan dengan berbagai macam jenis media, misalnya jejaring sosial, berita, minat, rekreasi, dan bahkan sebagai sarana media pendukung pendidikan. Media interaksi seseorang untuk melakukan interaksi sosial di era globalisasi saat ini, terutama untuk menjalin hubungan sosial dan berbicara, tidaklah sulit. Seseorang dapat berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan perangkat elektronik.⁵ Studi program pemanfaatan gadget dalam pembelajaran oleh dosen adalah penelitian yang dilakukan untuk menganalisis atau menginvestigasi program yang memanfaatkan gadget (perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, dll.) dalam proses pembelajaran.

Tidak terhindarkan, transformasi digital terjadi diberbagai bidang salah satunya dalam dunia pendidikan, penggunaan sistem digital dalam pelayanan akademik di

<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9402>.

² Dacholfany et al.

³ Profesor Steven Higgins and Zhimin Xiao, “Dampak Teknologi Digital Terhadap Pembelajaran : Ringkasan Untuk Education Endowment Foundation,” no. November (2012): 1–52.

⁴ Santani Santani, “Manajemen Pendidikan Berbasis Learning From Home Saat Pandemi Covid-19 Di Sma Negeri 9 Kabupaten Tangerang,” *Utile: Jurnal Kependidikan* 6, no. 2 (2020): 168–74, <https://doi.org/10.37150/jut.v6i2.990>.

⁵ Lucky Kurniawan Mahardiko et al., “Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Sosialisasi Dan Edukasi Ibu PKK Kelurahan Kedurus Surabaya,” *Prapanca: Jurnal Abdimas* 1, no. 2 (2021): 8–16, <https://doi.org/10.37826/prapanca.v1i2.202>.

sekolah Ini menandai permulaan dari pembuatan metode baru, metode yang lebih efektif untuk menggantikan yang telah lama digunakan untuk melakukan tugas tertentu.⁶ Salah satu tujuan utama sekolah di era digital dan atau pendidikan di abad 21 adalah untuk mencapai tujuan sekolah nasional, seperti dinyatakan Menurut Pasal 3 Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, tujuannya adalah agar siswa tumbuh menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis dan bertanggung jawab sebagai warga negara.⁷ Dunia pendidikan merupakan semua yang ada dalam proses pendidikan, baik pendidik maupun siswa, dan mereka berhubungan satu sama lain untuk menciptakan proses pendidikan. Sebagaimana yang dijelaskan dalam ayat berikut dari Al-Qur'an:⁸

رُشْدًا عَلِمْتَ مِمَّا تُعَلِّمُنَ أَنْ عَلَىٰ اتِّبَاعِكَ هَلْ مُوسَىٰ لَهُ قَالَ

Terjemahnya:

Musa berkata kepada Khidhr agar diperkenankan menyertainya dan menemaninya agar dia dapat belajar sesuatu darinya untuk dijadikan suatu petunjuk perkaranya yaitu memperelajari ilmu yang bermanfaat dan amal kebajikan (Al-Kahfi, ayat 66).

Kemudian dijelaskan juga di dalam hadist yang berbunyi :⁹

تَعَلَّمُوا الْعِلْمَ وَتَعَلَّمُوا لِلْعِلْمِ السَّكِينَةَ وَالْوَقَارَ وَتَوَاضَعُوا لِمَنْ تَتَعَلَّمُونَ مِنْهُ

⁶ Putri Nabila, Firman Patawari, and Tasdin Tahrir, "Penerapan Manajemen Berbasis Digital Dalam Peningkatan Layanan Akademik Di SMA Negeri 2 Luwu" 1, no. 2 (2024): 72–85.

⁷ Verdinandus Lelu Ngono and Wijayanto Taufik Hidayat, "Pendidikan Di Era Digital," *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*, 2019, 628–38, <https://jurnal.univpgr-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/3093>.

⁸ Wahab Az-Zuhhaili, *Tafsir Al-Wasith (Yunus-An-Naml) Jilid 2* (jakarta, 2013).

⁹ Abu Hurairah Al-Albani, *Abu Hurairah, Hadist Menuntut Ilmu*, n.d.

Artinya,

"Belajarlah kalian ilmu untuk ketentraman dan ketenangan serta rendah hatilah pada orang yang kamu belajar darinya" (HR Thabrani).

Dari ayat Al-Qur'an dan hadits di atas menekankan pentingnya belajar ilmu untuk mencapai ketentraman dan ketenangan dalam hidup kita. Selain itu, ayat Al-Qur'an dan hadits tersebut juga mengajarkan kita untuk memiliki sikap rendah hati terhadap orang yang kita belajar darinya. Rasulullah saw juga mengingatkan kita untuk memperbanyak amalan shalih sebelum kita meninggalkan dunia. Amalan-Amalan tersebut, seperti sedekah jariyah, pengetahuan berguna, dan doa anak yang baik, akan terus mengalir pahala kepada kita setelah kita meninggal dunia.

Teknologi dan sistem pendidikan juga diperlukan dan diimbangi dengan kemajuan sumberdaya manusia untuk memanfaatkan teknologi yang digunakan pendidikan sebagai akibat dari sumber daya manusia adalah bagian penting dari pembuatan sistem informasi yang berkualitas dan efektif tentang manajemen pendidikan.¹⁰ Dalam dunia pendidikan, manajemen pendidikan dan aktifitas pendidikan saling bergantung dan membutuhkan satu sama lain.

Kemajuan teknologi informasi memiliki konsekuensi negatif serta positif. Salah satu keuntungan dari kemajuan teknologi informasi saat ini dapat berupa kemudahan mendapatkan data ditemukan dan diproses sesuai dengan cara kita menggunakannya.¹¹ Paradigma pendidikan abad kedua puluh satu didasarkan pada kemampuan ilmiah dan teknologi yang terus berkembang. Paradigma ini sesuai dengan kebutuhan masyarakat akademik saat ini, dimana teknologi digital secara jelas menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat akademik. Dalam kebanyakan kasus, mahasiswa belum sepenuhnya dapat berinteraksi dengan perangkat melalui proses pembelajaran. Namun, diharapkan bahwa siswa yang menggunakan model perangkat untuk berpikir dan bertindak dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi akademik mereka. Ini sejalan dengan pendapat Harfiyanto menyatakan bahwa siswa sering menggunakan perangkat elektronik selama pembelajaran, terutama selama diskusi didalam kelas. Gadget juga memiliki kemampuan membantu siswa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.¹² Selain itu, perangkat tersebut

¹⁰ Dita Handayani, Siti Badriah, and Mohamad Erihadiana, "Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Berbasis ICT Di Madrasah Aliyah Baabussalaam Kota Bandung," *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 2, no. 6 (2022): 135, <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v2i6.137>.

¹¹ Trisno Widodo et al., "Manajemen Keuangan Pendidikan Berbasis Digital: Sebuah Kajian Pustaka," *Indonesian Journal of Educational Management and Leadership* 1, no. 2 (2023): 146–67, <https://doi.org/10.51214/ijemal.v1i2.548>.

¹² Harfiyanto, dikutip dalam Hasan Tuaputty et al., "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Gadget Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matakuliah Zoologi Vertebrata Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Pattimura," *Biosel: Biology Science and Education* 8, no. 2 (2020): 171,

dapat mengakses situs sosial media seperti Facebook, WhatsApp, Twitter, Instagram, dan email yang digunakan siswa.

Gadget, menurut Juniriessa adalah salah satu contoh nyata bagaimana teknologi dan ilmu pengetahuan telah maju dan tumbuh. Gadget hanya dimiliki oleh sekelompok orang tertentu, yaitu mereka yang sangat bergantung padanya untuk meningkatkan produktivitas pekerjaan mereka. Namun saat ini, perangkat ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti berkomunikasi, bekerja, belajar, menulis, bersenang-senang, dan lainnya menggunakan tulisan, video, suara, dan musik.¹³ Saat ini sudah banyak orang yang memiliki perangkat elektronik, seperti anak-anak dan orang dewasa, karena kebutuhan untuk berkomunikasi satu sama lain dan gengsi dalam masyarakat.

Beberapa fakta yang mendasari penelitian ini perlu dilakukan pertama, fakta sosial dimana penggunaan gadget dalam pembelajaran, seperti smartpone, tablet, dan laptop/komputer telah menjadi umum dalam pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan. Dosen MPI (Manajemen Pendidikan Islam) juga semakin menggunakan teknologi ini untuk memperkaya proses belajar-mengajar dan perubahan pola pembelajaran, integrasi teknologi digital mempengaruhi bagaimana informasi disampaikan dan diproses oleh dosen dan mahasiswa. Hal ini memungkinkan pendidikan yang lebih interaktif, adaptif, dan personal. Meskipun memberikan keuntungan di dalam akses informasi, penggunaan gadget dalam pendidikan juga menimbulkan tantangan sosial seperti ketergantungan pada teknologi, gangguan perhatian, dan masalah keamanan digital, juga Adanya kesenjangan dalam akses dan pemanfaatan teknologi digital antara mahasiswa dari latar belakang ekonomi yang berbeda. Hal ini mempengaruhi bagaimana teknologi digunakan dalam konteks pendidikan. Kedua; fakta literatur dimana manajemen pembelajaran berbasis gigital memiliki konsep yang mengacu pada pengelolaan sistem pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi pembelajara, pemanfaatan gadget oleh dosen di dalam pembelajaran yang dimana penelitian telah menyoroti berbagai pendekatan dan aplikasi teknologi seperti e-learning, mobile learning, dan flipped classroom yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mahasiswa. Dampak sosial teknologi digital studi-studi telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital

<https://doi.org/10.33477/bs.v8i2.1146>.

¹³ Juniriessa, dikuti dalam Izza Sekar Widiastuti et al., “Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Pemanfaatan Gadget Dalam Mendukung Proses Pemanfaatan Gadget Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Sosiologi Izza Sekar Widiastuti Pengetahuan Dan Teknologi Telah Maju Dan Berkembang Secara Praktis” 2, no. 3 (2023): 290–300.

dapat mempengaruhi interaksi sosial, pola belajar, dan perkembangan kognitif mahasiswa.

Pada dasarnya, teknologi pendidikan berasal dari keinginan masyarakat (khususnya pendidik) agar pendidikan dan pembelajaran (termasuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap) dapat diberikan dengan mudah dan efektif kepada siswa. Oleh karena itu, banyak upaya dilakukan untuk menemukan cara baru untuk mempercepat dan mempermudah pendidikan dan pembelajaran.¹⁴

Era digital saat ini, peran dosen tidak hanya sebagai penyampai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator yang harus mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dosen diharapkan dapat menjadi agen perubahan yang mampu menyesuaikan metode pengajaran dengan perkembangan teknologi terkini. Dalam konteks pendidikan tinggi, seperti di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo, dosen memiliki peran penting dalam mengintegrasikan gadget sebagai alat pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan gadget seperti smartphone, tablet, dan laptop oleh dosen tidak hanya mempercepat proses penyampaian informasi, tetapi juga memungkinkan terciptanya interaksi yang lebih dinamis antara dosen dan mahasiswa. Dosen dituntut untuk lebih kreatif dalam menggunakan berbagai platform digital untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran.

Selain itu, dosen berperan dalam mengelola penggunaan gadget secara bijak di dalam kelas. Sebagai fasilitator, mereka harus mampu mengarahkan mahasiswa agar gadget digunakan dengan tujuan yang tepat, yakni untuk memperdalam pemahaman materi dan meningkatkan keterampilan digital. Hal ini penting, karena penggunaan gadget yang tidak terarah dapat menjadi sumber gangguan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, dosen di Program Studi MPI IAIN Palopo memiliki tanggung jawab tidak hanya dalam menyampaikan materi, tetapi juga dalam memastikan bahwa teknologi digital, khususnya gadget, dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. konteks judul ini, peneliti bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan gadget oleh dosen dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran mahasiswa program studi MPI IAIN Palopo, agar dapat lebih bijak dalam memanfaatkan gadget sesuai kegunaannya sehingga menjadi efektif dan efisien. Studi ini juga dapat melibatkan analisis terhadap program-program yang

¹⁴ Firmansyah Firmansyah et al., "Dampak Kemajuan Teknologi Pendidikan Terhadap Kinerja Guru," *Kelola: Journal of Islamic Education Management* 8, no. 2 (2023): 299–314, <https://doi.org/10.24256/kelola.v8i2.4160>.

telah diterapkan diberbagai institusi pendidikan untuk memanfaatkan gadget dalam pembelajaran. Dengan demikian, latar belakang judul ini menyoroti pentingnya penggunaan teknologi digital, khususnya gadget, dalam pembelajaran serta kebutuhan untuk mengelola penggunaan gadget tersebut secara efektif dalam konteks pembelajaran mahasiswa program studi MPI IAIN Palopo

2. METHOD

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif untuk mendapatkan informasi atau penjelasan tentang suatu peristiwa yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini akan digambarkan analisis pembelajaran berbasis digital pada pemanfaatan gadget oleh dosen program studi MPI IAIN Palopo. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua sumber data, yaitu data tertulis dan data lapangan. Data tertulis yang dimaksud berupa data-data literature atau hasil kajian pustaka (library research) berupa jurnal penelitian, referensi buku ilmiah, majalah, surat kabar, referensi internet dan data tertulis lainnya yang relevan dengan orientasi penelitian

3. RESULT DAN DISCUSSION

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada tatap muka konvensional, tetapi telah bertransformasi menuju sistem digital yang memanfaatkan berbagai perangkat dan platform. Pembelajaran digital merupakan proses penyampaian materi melalui media berbasis internet seperti teks, gambar, video, dan aplikasi interaktif. Hal ini bertujuan untuk memudahkan akses, meningkatkan efektivitas belajar, serta menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masa pandemi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dosen dan mahasiswa di Prodi MPI secara aktif mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran menggunakan platform seperti Sevima, Google Classroom, Zoom, Google Meet, dan WhatsApp. Penggunaan teknologi ini memberikan banyak keuntungan, seperti kemudahan akses materi kapan saja dan di mana saja, peningkatan interaktivitas dalam proses belajar-mengajar, serta pengurangan penggunaan kertas. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan relevan dengan tuntutan dunia kerja yang serba digital.

Gadget menjadi sarana penting dalam mendukung pembelajaran digital. Dosen dan mahasiswa memanfaatkan smartphome, laptop/komputer, dan LCD sebagai alat bantu utama. Smartphome digunakan untuk komunikasi dan akses ke berbagai

aplikasi pembelajaran. Laptop memfasilitasi penyusunan materi, pengelolaan tugas, dan diskusi daring. LCD digunakan untuk menampilkan materi dalam kelas. Penggunaan gadget terbukti meningkatkan efisiensi penyampaian materi, memperlancar komunikasi, serta memudahkan akses ke sumber belajar digital.

Meskipun penerapan teknologi memberikan banyak manfaat, tantangan tetap ada. Beberapa hambatan yang dihadapi adalah keterbatasan infrastruktur, seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan akses perangkat di kalangan mahasiswa. Selain itu, adaptasi dosen, khususnya generasi senior, terhadap teknologi digital juga menjadi tantangan tersendiri. Diperlukan pelatihan berkelanjutan dan dukungan institusi untuk meningkatkan keterampilan digital para dosen dan mahasiswa.

Faktor pendukung yang mendorong keberhasilan pembelajaran digital di Prodi MPI antara lain tersedianya fasilitas Wi-Fi kampus, kompetensi dosen muda dalam teknologi, serta pemanfaatan aplikasi digital seperti Sevima yang mempermudah proses administrasi dan pembelajaran. Selain itu, ketersediaan informasi yang mudah diakses melalui internet mendukung proses pembelajaran yang cepat dan real-time.

Sebaliknya, faktor penghambat meliputi kualitas jaringan yang buruk dan keterbatasan akses terhadap perangkat atau kuota internet, terutama bagi mahasiswa dari latar belakang ekonomi rendah. Kondisi ini membuat sebagian mahasiswa kesulitan mengikuti pembelajaran daring secara optimal.

Secara keseluruhan, penerapan pembelajaran digital dan pemanfaatan gadget oleh dosen dan mahasiswa Prodi MPI IAIN Palopo telah berjalan efektif dan menunjukkan hasil positif. Meski masih terdapat tantangan, semangat adaptasi, dukungan teknologi, serta kemauan untuk terus belajar menjadi modal penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan berbasis digital di masa kini dan mendatang.

4. CONCLUSION

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo telah mengalami kemajuan signifikan, di mana dosen mengintegrasikan berbagai perangkat seperti smartphone, laptop, dan tablet serta platform pembelajaran seperti Sevima Edlink, WhatsApp, Google Classroom, Google Meet, dan Zoom untuk meningkatkan interaktivitas dan efektivitas belajar. Meskipun didukung oleh ketersediaan jaringan internet Wi-Fi dan kompetensi dosen dalam penggunaan teknologi, masih terdapat hambatan seperti jaringan yang tidak stabil, keterbatasan perangkat, dan adaptasi dosen senior terhadap teknologi. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan infrastruktur, pelatihan berkelanjutan, dan

lingkungan belajar yang kondusif agar pemanfaatan gadget dapat dioptimalkan sebagai fasilitator pembelajaran yang efisien dan efektif.

5. REFERENCES

- Adlini, Miza Nina, Anisya Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, Octavia Chotimah, and Sauda Julia Merliyana. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 974–80. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>.
- Agustina, Naila Intan Muna, Erik Aditia Ismaya, and Ika Ari Pratiwi. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak." *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2547–55. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>.
- Aini, N., & Hikmawan. *Implementasi Manajemen Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Yogyakarta, 2017.
- Al-Albani, Abu Hurairah. *Abu Hurairah, Hadist Menuntut Ilmu*, n.d.
- Almeida, Christine Sant'Anna de, Laura Stella Miccoli, Nisa Fitri Andhini, Solange Aranha, Luciana C. de Oliveira, Citar Este Artigo, Aprovado Autor Recebido Em, et al. "No PEMANFAATAN GADGET PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA." *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 2016. <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mckinseyonsociety.com/downloads/reports/Educa>.
- Amarulloh, Adhitya, Endang Surahman, and Vita Meylani. "Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Digital." *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 13–23. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v1i1.977>.
- Annisa, Nor, Noor Padilah, Reni Rulita, and Renny Yuniar. "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 9 (2022): 837–49. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>.
- Ardiansyah, Subianto Surya. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika ITN Malang." *Jurnal Valtech* 2, no. 2 (2019): 160–65. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/valtech/article/view/1907>.
- Assegaf, H., & Alfi, I. *Pendidikan Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Az-Zuhhhaili, Wahab. *Tafsir Al-Wasith (Yunus-An-Naml) Jilid 2*. Jakarta, 2013.
- Chandra Anugrah Putra. "No Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran," 2015, 6.
- Dacholfany, Muhammad Ihsan, Muhammad Safar, Citra Siwi Hanayanti, Almira

- Ulimaz, and fujiono. "Manajemen Pendidikan Berbasis Pembelajaran Inspiratif Dan Bermakna Di Era Teknologi Digital." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 6853–61. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9402>.
- Doren, Matia Oktafiani Ningsi. "PEMANFAATAN GADGET PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA." PENGARUH PENGGUNAAN PAA LABU KUNING (Cucurbita Moschata) UNTUK SUBSTITUSI TEPUNG TERIGU DENGAN PENAMBAHAN TEPUNG ANGKAK DALAM PEMBUATAN MIE KERING, 2019.
- Ferry, Ferry, Rianda Elvinawanty, and Yulinda S. Manurung. "Kecanduan Internet Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional Remaja Di Warung Internet Kelurahan Sekip Medan." *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 2, no. 1 (2019): 47–54. <https://doi.org/10.34007/jehss.v2i1.56>.
- Firmansyah, Firmansyah, Sumardin Raupu, Nurdin K., and Herawati Herawati. "Dampak Kemajuan Teknologi Pendidikan Terhadap Kinerja Guru." *Kelola: Journal of Islamic Education Management* 8, no. 2 (2023): 299–314. <https://doi.org/10.24256/kelola.v8i2.4160>.
- Handayani, Dita, Siti Badriah, and Mohamad Erihadiana. "Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Berbasis ICT Di Madrasah Aliyah Baabussalaam Kota Bandung." *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 2, no. 6 (2022): 135. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v2i6.137>.
- Harfiyanto, Doni, Cahyo Budi Utomo, and Tjaturahono Budi. "Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di SMA N 1 Semarang." *JESS (Journal of Educational Social Studies)* 4, no. 1 (2015).
- Hendra. *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. 1st ed. jambi: PT. sonpedia publishing indonesia, 2023. <https://books.google.co.id/books/publisher/content?id=luKwEAAQBAJ&pg=PA1&img=1&zoom=3&hl=en&sig=ACfU3U1U-FNA4y-1uAPRhJYqMfzfrZFylQ&w=1280>.
- Higgins, Profesor Steven, and Zhimin Xiao. "Dampak Teknologi Digital Terhadap Pembelajaran: Ringkasan Untuk Education Endowment Foundation," no. November (2012): 1–52.
- Iswidharmanjaya, Derry. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Factor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Vol. 1. Bisakimia, 2014.
- Jamie M. Mallon, Kaite J. Carstens. "Pengaruh Teknologi Terhadap Pembelajaran Siswa" 20, no. 2014 (2021): 105–13.
- Khotimah, Husnul; Astuti, Eka Yuli; Apriani, Desi. "Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan Dan Tantangan)." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2019, 357–68.
- Lestari. "IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM SIKLUS PEMBELAJARAN ABAD 21." *Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas*

- Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, 2020, 69–73.
- Lucky Kurniawan Mahardiko, Sella DS, Nisfa AS, Wishal FK, Laylyyatus SN, and M. Arkansyah Arkansyah. "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Sosialisasi Dan Edukasi Ibu PKK Kelurahan Kedurus Surabaya." *Prapanca : Jurnal Abdimas* 1, no. 2 (2021): 8–16. <https://doi.org/10.37826/prapanca.v1i2.202>.
- Marta, López Costa. "Integrasi Perangkat Digital Ke Dalam Ruang Belajar Sesuai Dengan Kebutuhan Guru Sekolah Dasar Dan Menengah." *TEM Journal* 8, no. 4 (2019): 1351–58.
- MUBIN, MOH HABIBUL. "Pemanfaatan Gawai (Smartphone) Sebagai Media Pembelajaran Oleh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang." *Etheses UIN Malang*, 2021. <http://etheses.uin-malang.ac.id/32344/%0Ahttp://etheses.uin-malang.ac.id/32344/1/14130058.pdf>.
- Mulyati, S., and H. Evendi. "No Title Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara," 2020. <https://core.ac.uk/download/pdf/327233525.pdf>.
- Nabila, Putri, Firman Patawari, and Tasdin Tahrir. "Penerapan Manajemen Berbasis Digital Dalam Peningkatan Layanan Akademik Di SMA Negeri 2 Luwu" 1, no. 2 (2024): 72–85.
- Parwati, Suryawan, Aspari. *No Title Belajar Dan Pembelajaran. 1 dan 2*. Depok: PT RajaGrafindo Persada, n.d. [https://books.google.co.id/books?id=dzvdEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=shwP7ZHIOe&dq=Parwati%2C Suryawan dan Apsari \(2023\)%2C &lr&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q=Parwati, Suryawan dan Apsari \(2023\),&f=true](https://books.google.co.id/books?id=dzvdEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=shwP7ZHIOe&dq=Parwati%2C%20Suryawan%20dan%20Apsari%20(2023)%2C%20&lr&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q=Parwati,%20Suryawan%20dan%20Apsari%20(2023),&f=true).
- Purnasari, Pebria Dheni, and Yosua Damas Sadewo. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar Di Perbatasan Pada Era Digital." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3089–3100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1218>.
- Purnomo, Y. W., & Kuntjara, E. *Tantangan Pendidikan Dan Pemanfaatan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019.
- Rosiyanti, Hastri, and Rahmita Nurul Muthmainnah. "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 4, no. 1 (2018): 25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>.
- Santani, Santani. "Manajemen Pendidikan Berbasis Learning From Home Saat Pandemi Covid-19 Di Sma Negeri 9 Kabupaten Tangerang." *Utile: Jurnal Kependidikan* 6, no. 2 (2020): 168–74. <https://doi.org/10.37150/jut.v6i2.990>.
- Sari, Mawar, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil Felicia Dwi R, and Nadia Aurelita M. "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): 205–18. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>.

- Sartika, Eka. "Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi." *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya* 11, no. 2 (2021): 173–82.
- Sitepu, Ekalias Noka. "Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Mahesa* 1, no. 1 (2021): 242–48. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.
- Suryadi, A. *No Title Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2020. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=wf30DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Suryadi,+2020&ots=qnpVC3JvYh&sig=8oYNv20aDAvA4qEU3jBos-0jDtA>.
- Suryanto, Halim, Heny Septyan Setiyawati, Rizqi Dian Yulia putri, and Nur Fajrie. "Analisis Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mahasiswa Universitas Muria Kudus." *Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya* 24, no. 2 (2024): 155. <https://doi.org/10.24843/pjiib.2024.v24.i02.p06>.
- TUAPUTTY, HASAN, TRI SANTI KURNIA, RUVIATI SIMAL, and RIVALDO MALAWAT. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Gadget Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matakuliah Zoologi Vertebrata Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Pattimura." *Biosel: Biology Science and Education* 8, no. 2 (2020): 171. <https://doi.org/10.33477/bs.v8i2.1146>.
- Verdinandus Lelu Ngono, and Wijayanto Taufik Hidayat. "Pendidikan Di Era Digital." *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*, 2019, 628–38. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/3093>.
- Widiastuti, Izza Sekar, Pendidikan Ilmu, Pengetahuan Sosial, Universitas Islam, Negeri Maulana, and Malik Ibrahim. "Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial PEMANFAATAN GADGET DALAM MENDUKUNG PROSES Pemanfaatan Gadget Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Sosiologi Izza Sekar Widiastuti Pengetahuan Dan Teknologi Telah Maju Dan Berkembang Secara Praktis" 2, no. 3 (2023): 290–300.
- Widodo, Trisno, Ilham Muhammad, Rani Darmayanti, Nursaid Nursaid, and Diella Aprilani Luthfia Amany. "Manajemen Keuangan Pendidikan Berbasis Digital: Sebuah Kajian Pustaka." *Indonesian Journal of Educational Management and Leadership* 1, no. 2 (2023): 146–67. <https://doi.org/10.51214/ijemal.v1i2.548>.
- Wiliyanti, Vandan, Lilik Swasta Angga Buana, Haryati, Ni Gusti Ayu Lia Rusmayani, Komang Ayu Krisna Dewi, and Frinda Novita. "Analisis Penggunaan Media Berbasis Dalam Meningkatkan Belajar Mahasiswa." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 3 (2024): 6790–97. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>.