

Peningkatan Motivasi Literasi Siswa SMKN 1 Mas Ubud Melalui Pengenalan Aplikasi Notion

Helmy Syakh Alam¹, Anak Agung Gede Adi Mega Putra², I Putu Krisna Ariwidnyana^{3*},
Ida Bagus Tomoe Isozaki⁴, I Putu Gde Meindra Guna⁵

¹Program Studi Sistem Informasi Akuntansi, Universitas Primakara, Bali, Indonesia

^{2,3*,4,5}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Primakara, Bali, Indonesia

E-mail: helmy@primakara.ac.id¹, gungde@primakara.ac.id², krisnaari8805@gmail.com^{3*},
recovdot@gmail.com⁴, meindra.gdeguna10@gmail.com⁵

Article History:

Received: 20 Maret 2025

Revised: 09 April 2025

Accepted: 11 April 2025

Keywords: Motivasi literasi;
Literasi digital; Design
Thinking; Aplikasi Notion;
Siswa SMK

Abstract: Peningkatan literasi digital merupakan salah satu tantangan penting dalam dunia pendidikan, terutama di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Kurangnya motivasi siswa dalam mencatat dan mengelola informasi menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi literasi siswa melalui pengenalan aplikasi Notion sebagai media pencatatan digital. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif pada 18 Desember 2024 di SMK Negeri 1 Mas Ubud, Bali, melibatkan 24 siswa kelas XI jurusan PPLG. Metode yang digunakan adalah pendekatan Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Materi difokuskan pada fitur dasar Notion seperti pencatatan, penggunaan template, dan pembuatan to-do list. Evaluasi dilakukan melalui observasi keterlibatan siswa, presentasi hasil catatan, dan testimoni. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan Notion, serta menunjukkan antusiasme tinggi saat mempresentasikan hasilnya. Pengenalan media digital yang praktis terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan literasi, sekaligus menumbuhkan budaya belajar yang aktif dan reflektif. Kegiatan ini mendukung pencapaian SDGs poin ke-4 tentang pendidikan berkualitas.

PENDAHULUAN

Literasi merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi perkembangan individu dalam pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sosial. Di era digital, literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami dan mengelola informasi secara kritis, terutama untuk menghindari hoaks yang marak di internet (Raharjo & Winarko, 2021).

Meski laporan PISA 2022 menunjukkan kenaikan peringkat literasi membaca Indonesia sebanyak lima hingga enam posisi dibanding tahun 2018, skor rata-rata justru turun sebesar 12 poin menjadi 359, masih jauh di bawah rata-rata global. Penurunan ini dipengaruhi oleh dampak pandemi serta lemahnya kemampuan siswa dalam memahami informasi (GTK, 2023; Kementerian Pendidikan, 2023; Naurah, 2023). Hal ini menjadi tantangan besar bagi siswa SMK, yang selain harus menguasai keterampilan teknis, juga perlu literasi yang kuat untuk memahami instruksi, mengakses sumber belajar, dan beradaptasi dengan teknologi di dunia kerja (Asnawati, Kanedi, Utami, Mirna, & Asmar, 2023). Kurangnya motivasi merupakan salah satu faktor utama rendahnya literasi siswa (Palangda, 2023). Banyak siswa belum terbiasa mengalokasikan waktu untuk membaca atau mencatat informasi secara sistematis di luar jam sekolah (Ulya et al., 2024). Walaupun fasilitas digital sudah tergolong memadai. Namun, pemanfaatannya belum optimal karena rendahnya kesadaran akan pentingnya literasi digital. Jika dimanfaatkan secara aktif dan reflektif, media digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Anam, Mulasi, & Rohana, 2021).

Sebagai solusi, metode *Design Thinking* diterapkan untuk merancang program berbasis empati yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Aplikasi Notion dipilih sebagai alat bantu digital untuk membantu siswa mencatat, mengorganisasi, dan merefleksikan informasi secara sistematis. Kegiatan ini sejalan dengan SDGs poin ke-4 tentang pendidikan berkualitas dan bertujuan meningkatkan motivasi literasi digital melalui *workshop* interaktif berbasis teknologi. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan lebih sadar pentingnya literasi dan mampu mengembangkan keterampilan literasi digital yang mendukung kesiapan mereka menghadapi dunia akademik dan dunia kerja.

Kegiatan ini ditujukan untuk siswa SMK di Ubud, Bali yang telah memiliki akses perangkat digital namun belum mengoptimalkannya untuk belajar. Potensi sosial dan budaya wilayah ini menjadikannya strategis untuk penguatan literasi digital melalui aplikasi Notion. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan motivasi literasi digital siswa SMK melalui pemanfaatan aplikasi Notion sebagai media pencatatan, pengorganisasian informasi, dan refleksi belajar. Kegiatan ini sejalan dengan SDGs poin ke-4 tentang Pendidikan Berkualitas, dan memperkuat nilai-nilai pembelajaran aktif, mandiri, dan kolaboratif. Selain itu, kegiatan ini mencerminkan nilai sila ke-5 Pancasila, “Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia”, dengan memberikan kesempatan yang setara bagi setiap siswa untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan keterampilan literasi digital. Dari perspektif ajaran agama Hindu, kegiatan ini merefleksikan nilai Brahmacari, yaitu fase kehidupan dalam menuntut ilmu dan memahami Dharma. Pada jenjang SMK, siswa diharapkan mampu membentuk kebiasaan berliterasi sebagai bagian dari proses pencarian ilmu untuk mendukung perkembangan akademik maupun profesional mereka.

Literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami dan mengelola informasi secara efektif. Literasi digital menekankan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mencari, mengevaluasi, serta menggunakan informasi digital secara bijak dan kritis. Kemampuan ini sangat penting di tengah pesatnya arus informasi digital dan risiko penyebaran hoaks (Sufrianto, Lakawa, Makkawaru, & Haryono, 2022). Literasi digital juga berkaitan erat dengan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan kolaborasi (Zuhri, Suwindia, & Ari Winagun, 2024). Motivasi belajar adalah dorongan atau semangat yang membuat siswa ingin belajar dan mencapai tujuan tertentu, yang

bisa berasal dari dalam diri (intrinsik) seperti rasa ingin tahu atau kepuasan pribadi, atau dari luar (ekstrinsik) seperti penghargaan, atau pujian dari orang lain. Motivasi intrinsik cenderung membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar, sementara motivasi ekstrinsik bisa membantu memicu semangat meski kadang kurang bertahan lama (Rochani, 2023).

Teknologi memberikan peluang bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel. Platform digital seperti e-book, video, dan aplikasi pembelajaran memungkinkan proses belajar menjadi lebih menarik. Penelitian oleh Sary & Mazaimi (2023) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Notion adalah aplikasi multifungsi yang mendukung pencatatan, manajemen tugas, dan basis data dalam satu platform. Dalam konteks pendidikan, Notion dapat membantu siswa mengelola informasi, mencatat pembelajaran, dan manajemen proyek secara terstruktur. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaannya dapat membantu proses pembelajaran, meningkatkan kemandirian belajar, dan kemampuan berpikir kritis siswa (Baharuddin, Rosyida, Irawan, & Utomo, 2022; Mustakim, Mawardi, & Rismawati, 2025).

Sustainable Development Goals (SDGs) merupakan agenda pembangunan yang bertujuan untuk mengakhiri kemiskinan, mengurangi kesenjangan, dan melindungi lingkungan yang diharapkan dapat dicapai pada tahun 2030. Literasi digital berkaitan langsung dengan SDG 4: Pendidikan Berkualitas. UNESCO menekankan pentingnya penguasaan literasi digital sebagai fondasi pemerataan akses pendidikan berkualitas di era globalisasi. *Design Thinking* adalah pendekatan berbasis empati yang berfokus pada pemahaman pengguna dan iterasi solusi. Proses ini terdiri dari lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Kusumandyoko, Marsudi, Catya, & Prasetya, 2025). Dalam pengabdian masyarakat, pendekatan ini akan membantu dalam merancang solusi yang sesuai kebutuhan, termasuk pengembangan media literasi berbasis teknologi seperti Notion.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan pada 18 Desember 2024 pukul 10.00 - 13.00 WITA di SMK Negeri 1 Mas Ubud, Gianyar, Bali, dengan peserta 24 siswa kelas XI jurusan Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim (PPLG). Peserta merupakan siswa yang tertarik pada literasi digital namun memiliki kendala dalam motivasi dan manajemen waktu. Kegiatan disusun agar tidak mengganggu jam pelajaran. Materi *workshop* difokuskan pada pengenalan dasar penggunaan aplikasi Notion, termasuk cara mencatat teks, mengorganisasi informasi, dan menggunakan *template*. Fitur lanjutan seperti API atau integrasi eksternal tidak dibahas dalam kegiatan ini.

Metode yang digunakan adalah *Design Thinking*, dengan lima tahapan utama:

1. *Empathize*: Observasi dan wawancara untuk memahami kebiasaan literasi siswa;
2. *Define*: Identifikasi masalah utama, yaitu kurangnya motivasi dan kesulitan mencatat informasi;
3. *Ideate*: Menentukan solusi digital dengan memilih Notion sebagai alat bantu literasi;
4. *Prototype*: Perancangan skenario pelatihan berbasis *workshop* interaktif;
5. *Test*: Pelaksanaan *workshop* melalui praktik langsung penggunaan Notion;

Proses perancangan dilakukan menggunakan aplikasi Miro untuk mendukung kolaborasi dan visualisasi proyek.

Pelaksanaan kegiatan berbentuk *workshop* interaktif selama satu hari, mencakup presentasi materi, demonstrasi fitur dasar Notion, dan praktik individu menggunakan laptop masing-masing siswa. Evaluasi dilakukan melalui: (1) observasi keterlibatan siswa melalui observasi partisipasi aktif (seperti bertanya, mencoba fitur, menyelesaikan tugas), (2) presentasi singkat oleh siswa mengenai hasil catatan digital yang mereka buat di Notion, serta (3) testimoni untuk mengetahui persepsi siswa terhadap manfaat Notion dalam mendukung literasi digital. Indikator keberhasilan meliputi peningkatan partisipasi aktif, kemampuan menyusun catatan digital mandiri, dan tanggapan positif minimal 80% dari peserta terhadap penggunaan Notion dalam pembelajaran.

Tabel. 1 Jadwal Kegiatan

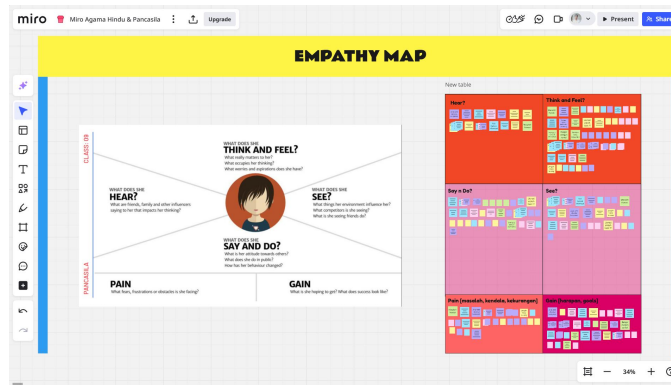
Tahapan	Waktu	Kegiatan	Status
Empathize	24 Oktober 2024	Melakukan wawancara dan observasi untuk memahami kebiasaan siswa dalam berliterasi.	Selesai
Define	25 Oktober 2024 sampai 29 November 2024	Menganalisis kendala siswa, seperti rendahnya motivasi dan kesulitan mengelola catatan di aplikasi Miro.	Selesai
Ideate	30 November 2024	Menghasilkan ide solusi, memilih Notion sebagai alat bantu pencatatan digital.	Selesai
Prototype	1 Desember 2024 sampai 11 Desember 2024	Merancang skenario <i>workshop</i> interaktif yang melibatkan praktik langsung.	Selesai
Test & Implementasi	18 Desember 2024	Melaksanakan <i>workshop</i> di SMK 1 Mas Ubud dengan praktik langsung menggunakan laptop masing-masing.	Selesai

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan utama yang disusun berdasarkan kerangka *Design Thinking* sebagai berikut:

1. *Empathize* (Empati), Wawancara dan Observasi Awal

Pada tahap ini, dilakukannya wawancara dengan beberapa siswa untuk memahami tantangan mereka dalam mengakses, mencatat, dan mengorganisir informasi. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka kesulitan meluangkan waktu untuk berliterasi di luar jam sekolah serta mengalami hambatan dalam memahami dan mengelola informasi pembelajaran. Kondisi ini menegaskan perlunya solusi yang dapat membantu siswa dalam mengakses dan mengorganisasi informasi secara lebih efektif.



Gambar 1. Screenshot tahap Empati pada Miro

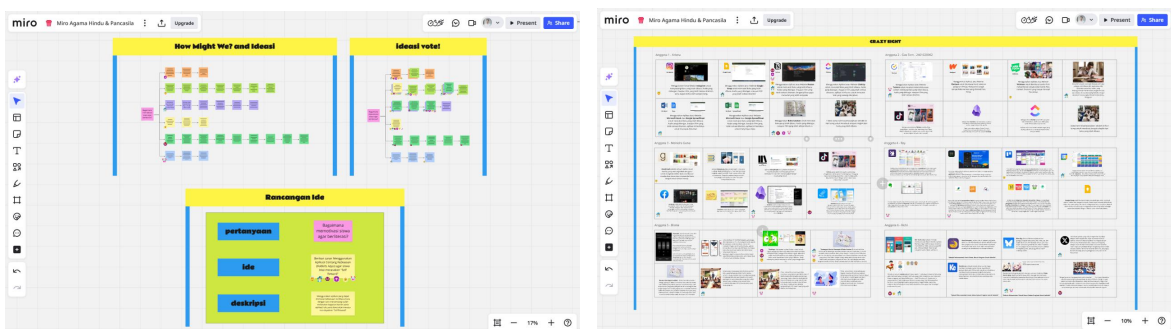
2. Define (Perumusan Masalah dan Penyusunan Materi *Workshop*)

Setelah data dari wawancara dan observasi diperoleh, kemudian dilakukannya analisis untuk mengidentifikasi kendala utama yang dihadapi siswa, sehingga mendapatkan hasil berupa “kurangnya motivasi siswa untuk berliterasi”.

3. Ideate (Pengembangan Solusi)

Pada tahap ini, solusi terbaik dicari untuk mengatasi permasalahan yang telah didefinisikan sebelumnya. Pemilihan Aplikasi Notion sebagai alat bantu pencatatan digital karena memiliki antarmuka yang mudah digunakan serta mendukung pengelolaan informasi yang lebih sistematis. Untuk memastikan efektivitas pelatihan, skenario *workshop* interaktif dirancang agar siswa tidak hanya mendengar teori, tetapi juga langsung mempraktekkan penggunaan Notion. Oleh karena itu disusunlah modul pelatihan yang berfokus pada penggunaan fitur dasar Notion, yang meliputi:

- Membuat dan mengelola catatan secara digital.
- Menggunakan format teks dan *template* sederhana.
- Membuat daftar tugas (*to-do list*) untuk membantu pengelolaan waktu.



Gambar 3. *brainstorming* (kiri) dan *Crazy Eight* (kanan) Ideasi pada Miro

4. Prototype (Perancangan *Workshop* Interaktif)

Skenario *workshop* yang dirancang mencakup beberapa tahapan kegiatan, yaitu:

- Presentasi Singkat: Menjelaskan konsep literasi digital dan bagaimana Notion dapat membantu siswa dalam mencatat dan mengelola informasi.
- Demonstrasi Langsung: Mahasiswa memandu penggunaan Notion secara real-time menggunakan layar proyektor atau screen sharing.
- Praktik Mandiri oleh Siswa:

- Siswa membuka Notion di laptop masing-masing dan mengikuti langkah-langkah yang diberikan.
 - Mahasiswa mendampingi siswa secara langsung jika mengalami kesulitan.
 - Siswa mencoba membuat halaman catatan, menambahkan daftar tugas, serta menyusun *template* sederhana.
- d. Sesi Diskusi dan Tanya Jawab: Siswa berbagi pengalaman selama praktik serta mengajukan pertanyaan terkait fitur Notion.

5. Test (Implementasi *Workshop* dan Evaluasi Kegiatan)

Pada Rabu, 18 Desember 2024, implementasi proyek ini dilaksanakan di SMKN 1 Mas Ubud, yang dihadiri oleh 24 siswa. *Workshop* berjalan dengan lancar, dan para siswa terlihat antusias dalam mempelajari Notion sebagai alat bantu pencatatan digital mereka. Alur pelaksanaan *workshop* ini yaitu:

- a. Pembukaan dengan menjelaskan permasalahan utama, yaitu rendahnya motivasi siswa dalam berliterasi.
- b. Pengenalan Aplikasi Notion, mencakup cara penggunaan, fitur-fitur dasar, serta manfaatnya.



Gambar 5. Pengenalan aplikasi Notion

- c. Sesi Praktik:
 - Dasar-dasar penggunaan Notion, seperti membuat halaman baru, *to-do list*, *heading*, *bullet list*, menambahkan gambar, serta menggunakan *template* bawaan.
 - Siswa diberikan tantangan untuk memilih *template* di Notion, kemudian menjelaskan fitur yang ada dalam *template* tersebut dan manfaatnya.





Gambar 6. Praktik penggunaan Notion oleh siswa

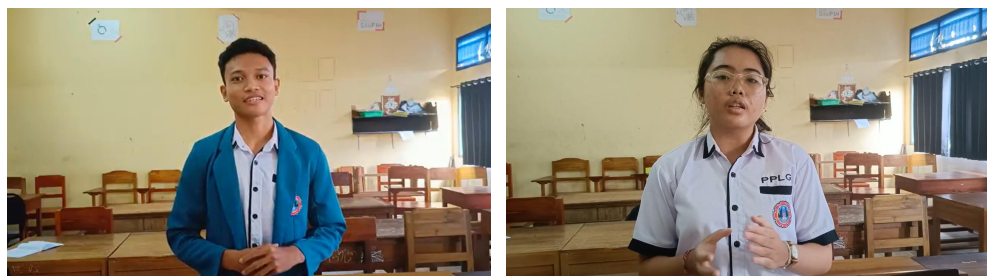
d. Evaluasi Kegiatan:

- Observasi langsung: Melihat keterlibatan siswa selama praktik dan sejauh mana mereka memahami penggunaan Notion.
- Sesi presentasi siswa: Beberapa siswa secara sukarela menunjukkan hasil catatan yang telah mereka buat di Notion dan menjelaskan fitur yang mereka gunakan.



Gambar 7. Presentasi hasil Notion yang dibuat siswa

- Testimoni siswa: Mengumpulkan pendapat siswa mengenai manfaat Notion dan apakah mereka tertarik menggunakannya secara berkelanjutan.





Gambar 8. Testimoni siswa mengenai kegiatan

Kegiatan *workshop* diakhiri dengan sesi foto bersama siswa sebagai dokumentasi hasil pelaksanaan kegiatan.



Gambar 9. Foto bersama setelah kegiatan

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, ditemukan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan Notion. Siswa yang sebelumnya hanya pernah mencoba sekilas, bahkan ada belum pernah sama sekali menggunakan Notion kini dapat membuat catatan, mengatur *to-do list*, dan memanfaatkan *template* secara mandiri. Beberapa siswa bahkan menunjukkan inisiatif untuk mempresentasikan hasil catatan digital mereka kepada teman-teman sekelas.

Temuan ini menunjukkan bahwa pengenalan media digital yang praktis dan relevan dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam aktivitas literasi, khususnya dalam hal mencatat dan mengelola informasi, Sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian oleh (Rakhman, Salsyabila, Nuramalia, & Gustiani, 2024) . Antusiasme siswa selama *workshop* juga menjadi indikasi bahwa pendekatan berbasis teknologi dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menumbuhkan budaya belajar yang aktif dan reflektif (Sappaile et al., 2024) . Hal ini sejalan dengan prinsip *Design Thinking* yang menekankan iterasi solusi berbasis kebutuhan pengguna (Purwati, Syukron, Attabi, & Sawwara, 2023).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan motivasi literasi digital siswa SMK melalui pengenalan aplikasi Notion sebagai alat bantu pencatatan dan pengelolaan informasi. Pendekatan *Design Thinking* yang digunakan dalam *workshop* memungkinkan siswa memahami dan mempraktikkan pencatatan digital secara kontekstual dan aplikatif. Notion tidak hanya mendukung keterampilan mencatat materi pelajaran, tetapi juga membantu siswa mengelola jadwal, tugas, dan kegiatan harian secara lebih terstruktur. Dengan demikian, Notion berpotensi

menjadi media pendukung pembelajaran dan kehidupan sehari-hari siswa yang berorientasi pada kemandirian dan produktivitas.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMK Negeri 1 Mas Ubud, Gianyar, Bali, khususnya kepada Bapak/Ibu guru serta siswa kelas XI jurusan Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim (PPLG) yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan *workshop* dan memberikan dukungan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Primakara, khususnya program studi Teknik Informatika, atas fasilitas dan dukungan moral yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih kepada seluruh tim pelaksana yang telah bekerja sama dengan penuh dedikasi dalam merancang, mengorganisasi, dan mengevaluasi kegiatan pengabdian ini

DAFTAR REFERENSI

- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Asnawati, A., Kanedi, I., Utami, F. H., Mirna, M., & Asmar, S. (2023). Pemanfaatan Literasi Digital Di Dunia Pendidikan Era 5.0. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 2(1). <https://doi.org/10.37676/jdun.v2i1.3489>
- Baharuddin, R. A., Rosyida, F., Irawan, L. Y., & Utomo, D. H. (2022). Model pembelajaran self-directed learning berbantuan website notion: meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(3), 245–257. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i3.52017>
- GTK, S. (2023, December 5). Peringkat Indonesia pada PISA 2022 Naik 5-6 Posisi Dibanding 2018. Retrieved April 10, 2025, from <https://gtk.dikdasmen.go.id/read-news/peringkat-indonesia-pada-pisa-2022-naik-56-posisi-dibanding-2018>
- Kementerian Pendidikan, K. R. dan T. (2023). *PISA 2022 DAN PEMULIHAN PEMBELAJARAN DI INDONESIA*. Jakarta. Retrieved from <https://balaibahasariau.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2023/12/LAPORAN-PISA-KEMENDIKBUDRISTEK.pdf>
- Kusumandyoko, T. C., Marsudi, Catya, K., & Prasetya, D. (2025). *Employing Stanford's Design Thinking Method for Tackling Social Issues in Kelurahan Gayungan, Surabaya*. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-317-7_43
- Mustakim, R., Mawardi, C., & Rismawati. (2025). Inovasi Penggunaan Notion dalam Pembelajaran Proyek yang Dinamis dan Interaktif. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 6(1), 22–32. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v6i1.300>
- Naurah, N. (2023, December 11). Studi PISA 2022: Skor Literasi Membaca Indonesia Catatkan Rekor Terendah Sejak Tahun 2000. Retrieved April 10, 2025, from <https://goodstats.id/article/studi-pisa-2022-skor-literasi-membaca-indonesia-catatkan-rekor-terendah-sejak-tahun-2000-Ekt0x>
- Palangda, L. (2023). Pengaruh Penerapan Literasi Digital Dan Motivasi Belajar Terhadap Efektivitas Pembelajaran Siswa Kelas X Smk N 2 Tondano. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3, 5443–5457. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5481>
- Purwati, N., Syukron, A., Attabi, K., & Sawwara, S. (2023). Desain UI/UX Aplikasi SEWA Menggunakan Metode Design Thinking. *EVOLUSI : Jurnal Sains Dan Manajemen*, 11(2).

- <https://doi.org/10.31294/evolusi.v1i12.17154>
- Raharjo, N. P., & Winarko, B. (2021). Analisis Tingkat Literasi Digital Generasi Milenial Kota Surabaya dalam Menanggulangi Penyebaran Hoaks. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 10(1), 33. <https://doi.org/10.31504/komunika.v10i1.3795>
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615–622. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
- Rochani, S. (2023). IDENTIFIKASI MOTIVASI INTRINSIK DAN EKSTRINSIK SISWA DAN HUBUNGANNYA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BIOLOGI. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 20(2), 83–89. <https://doi.org/10.54124/jlmp.v20i2.101>
- Sappaile, B. I., Sembiring, D., Saifullah, S., Merakati, I., Husnita, L., & Riyanti, A. (2024). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA DAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 5667–5672. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.28280>
- Sary, I., & Mazaimi, Z. (2023). Penggunaan Teknologi Digital Dalam Meningkatkan keterampilan Literasi Informasi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2, 120. <https://doi.org/10.56854/tp.v2i2.227>
- Sufrianto, S., Lakawa, I., Makkawaru, A., & Haryono, H. (2022). LITERASI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BAGI DOSEN PEMULA DAN DOSEN PRAKTISI. *Jurnal Sultra Sains*, 4(2), 21–29. <https://doi.org/10.54297/sultrasains.v4i2.425>
- Ulya, K., Ikhlas, T. M., Muarif, A., Jannah, M., Triyana, & Ananda, D. Y. (2024). Evaluasi Program Pendampingan Belajar di Luar Jam Sekolah untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa. *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 56–62. <https://doi.org/10.56921/cpkm.v3i1.168>
- Zuhri, S., Suwindia, I. G., & Ari Winagun, I. M. (2024). Literasi digital dan kecakapan abad ke-21: analisis komprehensif dari literatur terkini. *Education and Social Sciences Review*, 5, 149–155. <https://doi.org/10.29210/07essr500300>