



Implementasi Aplikasi Sibel (Siap Belajar) untuk Pembelajaran Mandiri Kelas 6 SDN Kepet 2 Kec. Dagangan Kab. Madiun TA 2024/2025

Setya Aji Wahyu Pratama

Program Studi S2 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Madiun,
Kabupaten Madiun

Email : setya.voerte21@gmail.com

Article Info

Article history:

Received September 01, 2025

Revised September 11, 2025

Accepted September 20, 2025

Keywords:

Independent Learning, SIBEL Application

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation of the SIBEL (Ready to Learn) application for independent learning in grade VI at SDN Kepet 2, Madiun Regency. The subjects of the study were limited to grade VI students of SDN Kepet 2, Dagangan District, Madiun Regency. The study uses a qualitative approach with a descriptive type. The data sources used in this study are primary data sources and secondary data sources, while the data collection techniques are interviews, observations, and documentation. The validation used to test the truth is the triangulation of research sources. Data analysis uses the Miles and Huberman interactive model. The results of the interviews that have been conducted show that the SIBEL Application has proven to be an effective innovation in supporting the learning process, especially in the context of independent learning at home. From the results of the interviews, almost all parties agreed that this technology makes it easier to supervise and create more structured discipline for students. The presence of this application helps students to be more organized, which indirectly teaches time management. In addition, the SIBEL Application makes students' responsibilities for their attendance and assignments clearer, encouraging them to be more independent in managing their study schedules.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received September 01, 2025

Revised September 11, 2025

Accepted September 20, 2025

Keywords:

Belajar Mandiri, Aplikasi SIBEL

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi aplikasi SIBEL (Siap Belajar) untuk pembelajaran mandiri pada kelas VI di SDN Kepet 2 Kab. Madiun. Subyek penelitian dibatasi pada siswa kelas VI SDN Kepet 2 Kec. Dagangan Kabupaten Madiun. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder, sedangkan teknik pengumpulan datanya adalah dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Validasi yang digunakan untuk menguji kebenaran adalah triangulasi sumber penelitian. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil dari wawancara yang telah dilakukan menunjukkan bahwa Aplikasi SIBEL terbukti menjadi inovasi yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam konteks belajar mandiri di rumah. Dari hasil wawancara, hampir semua pihak menyepakati bahwa teknologi ini mempermudah pengawasan dan menciptakan kedisiplinan yang lebih terstruktur bagi siswa. Kehadiran aplikasi ini membantu siswa untuk lebih terorganisasi, yang secara tidak langsung mengajarkan manajemen



waktu. Selain itu, Aplikasi SIBEL membuat tanggung jawab siswa terhadap kehadiran dan tugas mereka semakin jelas, mendorong mereka untuk lebih mandiri dalam mengatur jadwal belajar.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Setya Aji Wahyu Pratama
Universitas PGRI Madiun

E-mail: setya.voerte21@gmail.com

PENDAHULUAN

Disiplin belajar siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar karena dengan adanya disiplin belajar maka akan sangat mudah membimbing siswa untuk melaksanakan seluruh kegiatan pembelajaran. Sebuah proses pendidikan tidak akan berhasil jika tidak ada penerapan disiplin kepada para siswa dan komunitas sekolah. Namun sayangnya pohon kedisiplinan siswa di sekolah-sekolah telah banyak yang roboh. Hanya sedikit sekolah yang berhasil menjalankan kedisiplinan. Jika demikian yang terjadi, sekolah sulit menjadi tempat munculnya generasi-generasi yang berperilaku baik dan berprestasi.

Berdasarkan observasi awal, peneliti menemukan data bahwa di SDN Kepet 2 Kecamatan Dagangan, Kabupaten Madiun terdapat suatu masalah, yaitu masalah kedisiplinan siswa. Hal ini dapat dilihat dari fenomena sebagai berikut: (1) terdapat siswa yang kurang termotivasi dalam belajar; (2) terdapat siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan oleh guru. (3) terdapat siswa yang tidak belajar ketika di rumah.

Berdasarkan masalah dan fenomena tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Aplikasi Sibel (Siap Belajar) untuk Pembelajaran Mandiri Kelas 6 SDN Kepet 2 Kec. Dagangan Kab. Madiun TA 2024/2025”.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti menyajikan sebuah Media Presensi SIBEL yang diharapkan dapat memberikan solusi pada permasalahan tersebut.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif dilaksanakan untuk membangun pengetahuan melalui pemahaman dan penemuan. Menurut Zuchri Abdussamad (2021: 30) Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami. Penelitian kualitatif sifatnya mendasar dan naturalistik atau bersifat kealamian, serta tidak bisa dilakukan di laboratorium, melainkan di lapangan. Lokasi penelitian dilakukan di SDN Kepet 02 yang beralamatkan Jl. Pintu Sareng No. 199 Kec. Dagangan Kab. Madiun. Penetapan tempat penelitian ini didasarkan pada observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti.

Waktu penelitian merupakan waktu yang dibutuhkan peneliti dalam menyelesaikan penelitiannya yaitu saat berlangsungnya penelitian sampai batas yang ditentukan. Pada penelitian ini dilaksanakan selama 5 bulan, yaitu bulan Desember 2024 sampai dengan bulan



April 2025. Adapun kegiatan penelitian yang berlangsung selama bulan Desember sampai dengan April. Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas untuk memudahkan dalam mengumpulkan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Ide awal yang mendasari perancangan aplikasi SIBEL ini adalah untuk meningkatkan kedisiplinan belajar, terdapat keterkaitan yang erat dengan berbagai tantangan yang dihadapi siswa di SDN Kepet 2. Salah satu masalah utama adalah jadwal belajar yang padat, di mana siswa harus membagi waktu antara sekolah dan kegiatan mengaji di pondok pesantren. Aplikasi presensi online dapat berfungsi sebagai alat manajemen waktu yang membantu siswa mengatur sesi belajar mereka. Dengan fitur pengingat yang dapat disesuaikan, siswa dapat diberi tahu kapan saatnya belajar di rumah, sehingga mereka mampu lebih disiplin dalam mengikuti jadwal yang telah ditentukan.

Selain itu, siswa yang tinggal dengan kakek atau nenek sering kali kurang mendapatkan pengawasan langsung dari orang tua. Dalam situasi ini, aplikasi presensi online dapat melibatkan orang tua atau wali dengan memberikan mereka akses untuk memantau kehadiran serta kemajuan belajar anak. Dengan melibatkan orang tua dalam proses belajar, siswa akan merasa lebih bertanggung jawab terhadap kewajiban akademis mereka. Kesadaran ini diharapkan mendorong siswa untuk lebih mandiri, meski tanpa pengawasan intensif dari orang tua.

Kendala lain yang dihadapi adalah kurangnya struktur dalam belajar di rumah, terutama ketika siswa mudah tergoda untuk bermain gadget. Dengan menggunakan aplikasi presensi, siswa dapat mencatat kemajuan mereka secara sistematis. Data yang tercatat akan memungkinkan siswa untuk melihat dan mengevaluasi progres mereka, menyadarkan mereka akan pentingnya konsistensi dalam belajar. Hal ini berpotensi meningkatkan motivasi dan membuat mereka lebih disiplin dalam menjalani rutinitas belajar.

Aplikasi ini juga dapat membantu mengurangi gangguan dari gadget pribadi yang sering kali menyita perhatian siswa. Dengan adanya fitur yang membatasi penggunaan media sosial dan aplikasi hiburan selama jam belajar, siswa akan lebih terfokus pada pembelajaran mereka. Menyediakan materi belajar yang interaktif di dalam aplikasi juga dapat menjadikan pengalaman belajar lebih menarik, sehingga mengalihkan perhatian mereka dari kegiatan yang tidak produktif.

Dengan demikian, Pengembangan Aplikasi Presensi Online bukan hanya sekadar alat untuk mencatat kehadiran. Aplikasi ini dirancang untuk menjadi platform yang mendukung siswa dalam meningkatkan kemandirian belajar mereka, sambil menghadapi tantangan yang ada dengan lebih baik. Dengan memanfaatkan teknologi, diharapkan siswa di SDN Kepet akan mampu menciptakan rutinitas belajar yang lebih disiplin dan mandiri, sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Pembahasan

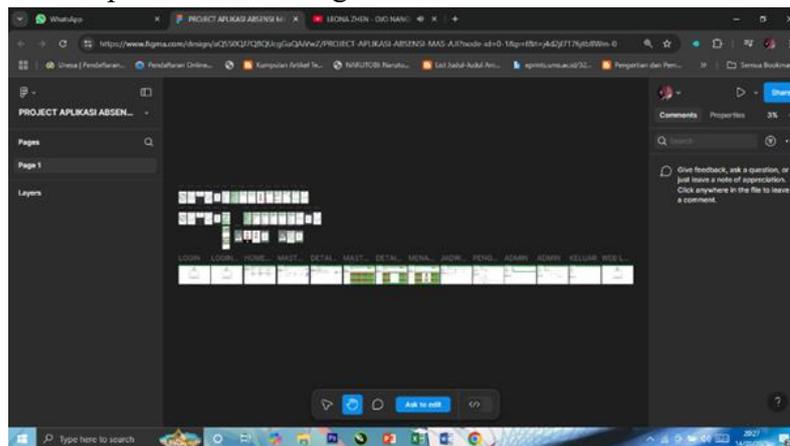
A. Pembuatan Aplikasi SIBEL

Dengan mengikuti tahapan secara sistematis, aplikasi Siap Belajar yang berkualitas dapat dikembangkan dan diluncurkan dengan sukses. Berikut adalah deskripsi detail dari setiap tahap pembuatan aplikasi presensi online :

1. Pengumpulan Data

Tahap pertama adalah pengumpulan data. Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan fitur yang diperlukan dalam aplikasi presensi. Melibatkan wawancara dengan pengguna potensial, seperti siswa, guru, dan admin. Data yang dikumpulkan mencakup preferensi pengguna, metode presensi yang diinginkan, dan masalah yang ada pada sistem presensi sebelumnya. Selain itu, riset pasar juga dilakukan untuk memahami tren dan teknologi terkini dalam aplikasi serupa.

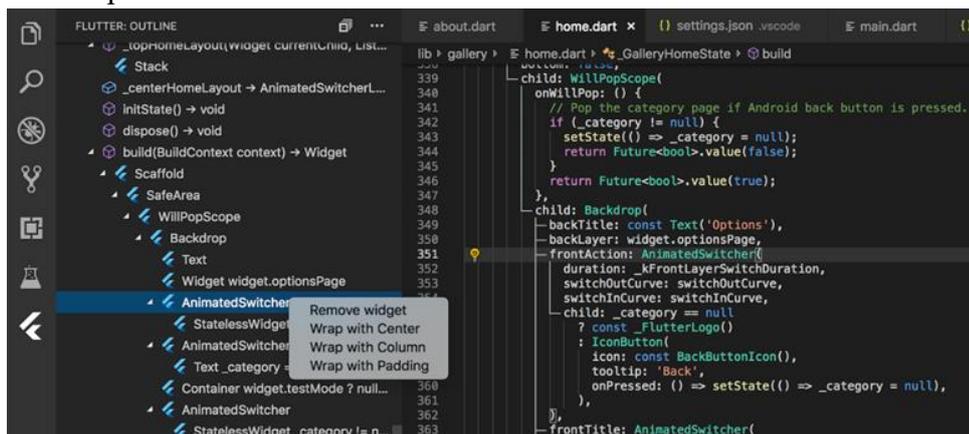
2. Pembuatan Desain Aplikasi melalui Figma



Gambar Mockup aplikasi SIBEL pada Figma

Setelah data terkumpul, tahap selanjutnya adalah pembuatan desain aplikasi menggunakan Figma. Peneliti akan membuat wireframe dan mockup untuk menggambarkan antarmuka pengguna. Melalui Figma, tim dapat berkolaborasi secara langsung, memberikan umpan balik, dan melakukan revisi secara real-time. Elemen desain seperti warna, ikon, dan tipografi ditentukan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dan menarik. Prototipe interaktif juga dibuat untuk menunjukkan alur navigasi aplikasi sebelum pengembangan dimulai.

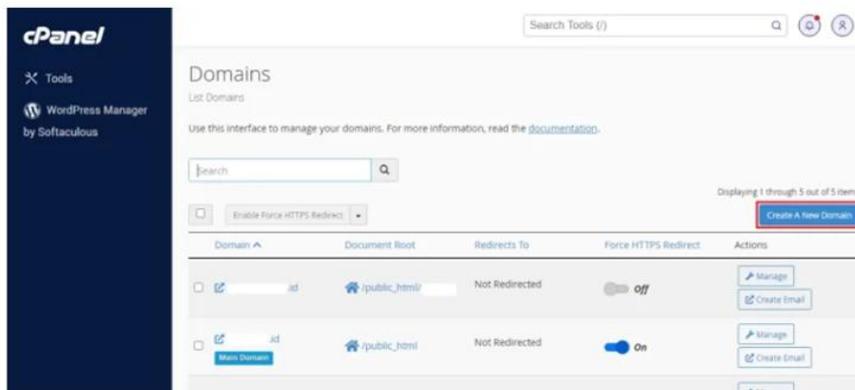
3. Pembuatan Aplikasi melalui Flutter



Gambar Coding aplikasi SIBEL pada Flutter

Setelah desain selesai dan disetujui, tahap berikutnya adalah pengembangan aplikasi menggunakan Flutter. Pada tahap inilah peneliti berkolaborasi dengan tim IT selaku Programmer yang menyiapkan arsitektur aplikasi, mengimplementasikan UI sesuai dengan desain Figma, dan menulis kode untuk fitur-fitur yang telah ditentukan. Flutter memungkinkan pengembangan untuk berbagai platform (iOS dan Android) dari satu kode sumber, sehingga efisiensi pengembangan meningkat. Fungsi presensi, pengelolaan pengguna, dan fitur lainnya diintegrasikan ke dalam aplikasi.

4. Mengonlinekan Menggunakan Niaga Hoster

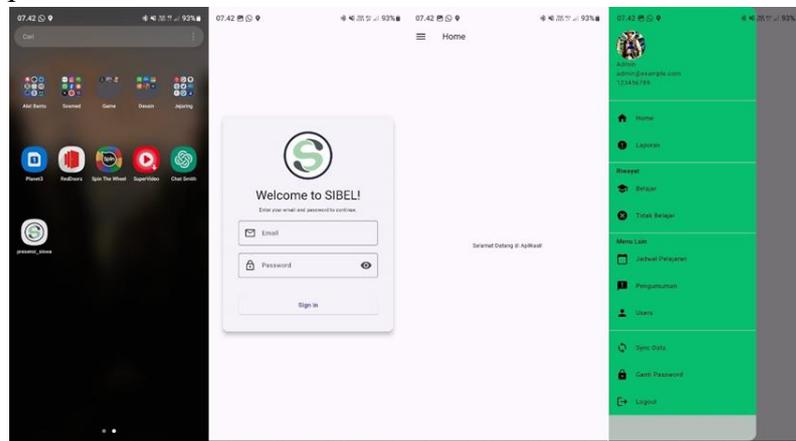


Gambar Mengkoneksikan SIBEL dengan hosting

Setelah selesai pengembangan, tahap selanjutnya adalah meng-online-kan aplikasi. Kebutuhan hosting untuk aplikasi android tergantung dengan fungsi dan kegunaan aplikasinya sendiri. Jika memang aplikasi diciptakan hanya untuk diakses secara offline dan semua data berada pada perangkat itu sendiri maka tidak dibutuhkan adanya hosting.

Di sini, Niaga Hoster digunakan untuk hosting aplikasi. Tim akan melakukan pengaturan server, mengunggah file aplikasi, dan mengonfigurasi database. Penting untuk memastikan bahwa aplikasi dapat diakses secara online oleh pengguna serta melakukan pengaturan domain dan SSL untuk keamanan.

5. Pengujian Aplikasi



Gambar Tampilan aplikasi SIBEL versi BETA

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan baik. Pengujian meliputi uji coba fungsional, uji kehandalan, dan uji keamanan. Tim melakukan pengujian di berbagai perangkat dan sistem operasi untuk menemukan dan

memperbaiki bug serta masalah performa. Umpan balik dari pengguna yang terlibat dalam pengujian juga dikumpulkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

6. Pertimbangan Keamanan dan Privasi

Sebelum aplikasi diluncurkan, pertimbangan keamanan dan privasi sangat penting. Tim akan melakukan audit keamanan untuk memastikan data pengguna dilindungi dengan baik. Protokol keamanan, seperti enkripsi data dan autentikasi pengguna, diimplementasikan untuk mencegah akses tidak sah. Kebijakan privasi disusun untuk memberikan transparansi kepada pengguna tentang bagaimana data mereka akan digunakan, memastikan kepatuhan terhadap regulasi terkait perlindungan data pribadi.

B. Implementasi Aplikasi SIBEL

Setelah aplikasi tersebut sudah sempurna dan melalui proses pengujian dan dikatakan layak untuk digunakan. Waktunya untuk mengimplementasikan ke satuan pendidikan yakni SDN Kepet 2. Berikut ini langkah dalam menerapkan SIBEL untuk memonitor siswa belajar mandiri di rumah:

1. Langkah 1: Pengantar Aplikasi



Gambar Sosialisasi aplikasi SIBEL

a. Persiapan :

Sesi Pengenalan : Diadakan pertemuan kelas (dapat dilakukan secara fisik atau virtual) untuk memperkenalkan aplikasi baru.

Target Audiens : Menyasar siswa dan orang tua agar mereka memahami pentingnya penggunaan aplikasi.

b. Penjelasan Fitur :

Fitur Presensi Selfie : Menggunakan gambar sebagai bukti kehadiran.

Fitur Jadwal Pelajaran : Penjadwalan otomatis yang memberi tahu siswa tentang jam pelajaran.

Fitur Note/Pengumuman dari Guru : Digunakan untuk mengirim catatan dan tugas.

c. Demonstrasi :

Langkah-langkah Pendaftaran : Guru menunjukkan cara mendaftar dan membuat akun di aplikasi, menggunakan perangkat nyata sebagai contoh.

Antarmuka Pengguna : Memperlihatkan tampilan awal aplikasi dan bagaimana navigasi di dalamnya.

2. Langkah 2: Pengaturan Jadwal Pelajaran



Gambar Mengatur penjadwalan

1) Input Jadwal :

Pembuatan Jadwal : Guru memasukkan semua mata pelajaran dan waktu ke dalam aplikasi.

Ketersediaan Materi : Menyertakan tautan atau dokumen pendukung pada setiap pelajaran.

2) Pengingat untuk Siswa :

Fitur Notifikasi : Mengaktifkan pengingat otomatis dalam aplikasi yang akan terbaca di ponsel siswa.

Pentingnya Disiplin : Mengingatkan siswa untuk tetap disiplin dalam belajar sesuai jadwal yang dibuat.

3. Langkah 3: Presensi Selfie



Gambar Mendemonstrasikan aplikasi SIBEL

1) Instruksi Pengambilan Selfie :

Panduan Langkah-demi-Langkah : Memberikan instruksi yang dapat diikuti oleh siswa untuk mengambil selfie.

Contoh Gambar : Menyediakan contoh selfie yang dianggap tepat untuk presensi.

2) Penetapan Waktu :

Jam Khusus : Menginformasikan kepada siswa tentang jam-jam tertentu saat mereka harus melakukan presensi.

Duka Keterlambatan : Menjelaskan kebijakan yang berlaku jika siswa tidak melakukan presensi dalam jangka waktu yang ditetapkan.

3) Monitoring :

Data Real-Time : Guru dapat melihat kehadiran via dashboard aplikasi.

Tindak Lanjut : Menghubungi siswa yang tidak melakukan presensi untuk mengetahui alasan dan menawarkan bantuan jika diperlukan.

4. Langkah 4: Pembelajaran Mandiri



Gambar Pembelajaran mandiri

1) Penugasan Materi :

Pengunggahan Materi : Mengunggah materi lainnya yang relevan untuk setiap pelajaran.

Deskripsi Tugas : Menjelaskan setiap tugas dengan rinci agar siswa memahami apa yang diharapkan.

2) Forum Diskusi :

Diskusi Terbuka : Membuka grup diskusi di aplikasi untuk tanya jawab dan diskusi yang dapat diakses oleh semua siswa.

Respon Guru : Mengarahkan siswa untuk memanfaatkan forum ini untuk mengajukan pertanyaan yang akan dibalas oleh guru.

5. Langkah 5: Pengiriman Catatan (Note) dari Guru



Gambar Konfirmasi pada proses pembelajaran

1) Pemberian Tugas :

Menyusun Tugas : Menggunakan fitur note untuk menjelaskan tugas harian atau mingguan secara langsung.

Batas Waktu : Menyertakan batas waktu penyelesaian tugas dalam note agar siswa jelas dengan deadline.

2) Umpan Balik :

Format Penyimpanan : Siswa dapat mengunggah tugas secara langsung ke aplikasi.

Feedback Terstruktur : Memberikan umpan balik yang spesifik dan konstruktif terhadap tugas yang diserahkan oleh siswa.

6. Langkah 6: Sarana Pengumuman



Gambar Penyampaian informasi pengumuman

1) Pengumuman :

Pentingnya Pengumuman : Menyampaikan informasi penting, seperti ujian mendatang atau kegiatan ekstrakurikuler.

Cara Pembacaan : Menginstruksikan siswa untuk rutin memeriksa bagian pengumuman di aplikasi.

2) Pengesahan Terima :

Konfirmasi Menerima : Menyediakan fitur bagi siswa untuk menandai bahwa mereka telah membaca pengumuman.

Tindak Lanjut : Mengadakan sesi tanya jawab setelah pengumuman untuk klarifikasi.

7. Langkah 7: Evaluasi dan Pemantauan



Gambar Pemantauan akun siswa

1) Kunjungan Berkala :

Evaluasi Mingguan : Melakukan pertemuan rutin untuk mengevaluasi kehadiran dan nilai tugas siswa.

Peningkatan Keputusan : Menggunakan data untuk membuat keputusan tentang intervensi yang mungkin dibutuhkan.

2) Pertemuan Orang Tua :

Kolaborasi Orang Tua : Mengadakan pertemuan virtual dengan orang tua untuk membahas kemajuan siswa.

Masukan Siswa : Mengumpulkan pendapat siswa tentang pengalaman mereka di aplikasi.

3) Sesi Tanya Jawab :

Penyampaian Masalah : Memberikan ruang bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan atau menyampaikan masalah.

Solusi Bersama : Menemukan solusi bagi tantangan belajar yang dihadapi siswa.

8. Langkah 8: Penyesuaian dan Peningkatan



Gambar Mendiskusikan aplikasi bersama siswa

1) Analisis Data :

Data Kehadiran dan Nilai : Mengumpulkan dan menganalisis data untuk melihat pola kehadiran dan kinerja akademis siswa.

Identifikasi Kebutuhan : Mengidentifikasi siswa yang mungkin perlu dukungan tambahan berdasarkan analisis ini.

2) Revisi Metode Pengajaran :

Pengajaran Adaptif : Mengadaptasi metode pengajaran berdasarkan respons siswa dan hasil kerja mereka.

Feedback Siswa : Meminta izin dari siswa untuk membagikan bagaimana mereka merasa tentang perubahan metode pengajaran.

Dengan langkah-langkah ini, diharapkan guru dapat lebih efektif dalam memantau dan mendukung pembelajaran mandiri siswa di rumah melalui aplikasi yang ada. Hal ini juga bertujuan untuk meningkatkan komunikasi dan keterlibatan antara guru, siswa, dan orang tua.

C. Kendala yang dialami

Dalam penelitian ini terdapat beberapa kendala yang muncul, terutama mengingat beberapa kondisi yang ada pada tempat penelitian. Berikut adalah beberapa kendala yang muncul :

1. Keterbatasan Akses Teknologi

Siswa yang tinggal di desa mungkin menghadapi masalah akses terhadap perangkat yang diperlukan untuk menggunakan aplikasi SIBEL, seperti smartphone atau tablet. Keterbatasan jaringan internet yang tidak stabil juga dapat menghambat proses presensi.

2. Variasi Jadwal Kegiatan



Siswa yang memiliki jadwal mengaji mungkin sulit untuk mengikuti waktu yang telah ditentukan untuk presensi. Ketidakpastian waktu mengaji dapat menyebabkan siswa melewatkan pelajaran lain dan mengganggu konsistensi presensi.

3. Peran Nenek dalam Pendidikan

Tinggal bersama nenek mungkin memengaruhi kedisiplinan siswa. Nenek mungkin tidak memiliki pengetahuan atau keterampilan teknologi yang cukup untuk membantu siswa menggunakan aplikasi, sehingga siswa mungkin mengalami kesulitan saat ingin melakukan presensi.

4. Masalah Teknis Aplikasi

Aplikasi yang kadang ngebug dapat menimbulkan frustrasi bagi siswa. Ketika aplikasi tidak berfungsi dengan baik, siswa mungkin tidak dapat melakukan presensi tepat waktu, yang dapat berdampak pada catatan kedisiplinan belajar mereka.

5. Kurangnya Motivasi

Siswa yang belajar di rumah mungkin merasa kurang termotivasi dibandingkan belajar di sekolah. Jika aplikasi tidak menarik atau tidak memberikan umpan balik positif, siswa bisa kehilangan minat untuk melakukan presensi.

6. Beragam Tingkat Pemahaman

Setiap siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda tentang penggunaan teknologi. Siswa yang tidak terbiasa dengan aplikasi mungkin memerlukan waktu lebih lama untuk beradaptasi, yang dapat menyebabkan keterlambatan dalam presensi.

7. Keterlibatan Orang Tua

Partisipasi orang tua dalam mendukung siswa melakukan presensi menjadi penting. Namun, jika orang tua atau pengasuh tidak aktif terlibat, siswa mungkin kesulitan untuk tetap disiplin dalam melaksanakan tugas sekolah. Kendala-kendala ini perlu diperhatikan untuk menemukan solusi yang efektif dalam implementasi aplikasi presensi online dan meningkatkan kedisiplinan belajar siswa di rumah.

KESIMPULAN

Aplikasi SIBEL terbukti menjadi inovasi yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam konteks belajar mandiri di rumah. Dari hasil wawancara, hampir semua pihak menyepakati bahwa teknologi ini mempermudah pengawasan dan menciptakan kedisiplinan yang lebih terstruktur bagi siswa. Kehadiran aplikasi ini membantu siswa untuk lebih terorganisasi, karena mereka diharuskan melakukan presensi di waktu tertentu, yang secara tidak langsung mengajarkan manajemen waktu. Selain itu, Aplikasi SIBEL membuat tanggung jawab siswa terhadap kehadiran dan tugas mereka semakin jelas, mendorong mereka untuk lebih mandiri dalam mengatur jadwal belajar.

Namun, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa efektifitas Aplikasi SIBEL bergantung pada lingkungan di sekitar siswa. Dukungan dari orang tua menjadi kunci penting untuk memastikan anak-anak memanfaatkan waktu belajar mereka secara produktif setelah melakukan presensi. Meskipun aplikasi ini mendorong kedisiplinan, tidak semua siswa langsung termotivasi untuk belajar mandiri tanpa adanya bimbingan dari guru atau orang tua. Beberapa siswa masih cenderung hanya "formalitas absen," lalu kembali bersantai jika tidak ada pemantauan lanjut



DAFTAR RUJUKAN

- Abdussamad, Zuchri. 2021. Metode Penelitian Kualitatif. Makasar : CV Syakir Media Press.
- Atheva, Abi. 2007. Perilaku Baik Sehari-hari. Semarang: CV Aneka Ilmu.
- Bastari, Khabib. (2021). Belajar Mandiri Dan Merdeka Belajar Bagi Peserta Didik, Antara Tuntutan Dan Tantangan. *ACADEMIA : Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 68-77.
- Dicky P. & Elvira M. (2023) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Implementasi Penggunaan Presensi Online. *Jurnal Terapan Pemerintah Minangkabau*, 3(1), 18-27.
- Hilmi M., Deka S., Nur F (2020). Perilaku Kedisiplinan Siswa Dilihat Dari Etika Belajar Di Dalam Kelas. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*. 3(1), 97-104.
- Kemendikbud. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS). Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- M. Arriqsa, dkk. (2024) Sistem Absensi Siswa Berbasis Web untuk SD Musika: Meningkatkan Efisiensi dan Akurasi Kehadiran Siswa (STUDI KASUS : SD MUSIKA). *BIIKMA : Buletin Ilmiah Ilmu Komputer dan Multimedia*. 1(5), 738-747.
- M. Yusuf, Wijayakusuma. (2024). Tren Penelitian Keterampilan Belajar Mandiri dalam Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris di Indonesia: Dari Desain Penelitian hingga Analisis Data. *Jurnal Managemen Pendidikan dan Ilmu Sosial (JMPIS)*, 5(5), 1793-1808.
- Moleong, Lexy J. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : PT Remaja
- Nafi'ah dkk. (2023) Pengaruh Belajar Mandiri Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Mts Negeri 3 Kota Bekasi. *At-Ta'dib; Jurnal Ilmiah Prodi PAI*, 15(2), 153-164.
- Noor R & Ahmad Q. (2023). Analisis Kemandirian Belajar Siswa Smp Dalam Pembelajaran Ipa Di Masa Pandemi Covid-19. *PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS*, 11(1),106-115.
- Panggih W. & M. Arief. (2021). Kemandirian Belajar dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Advice: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 10-16.
- Poerwandari, Kristi, 2005. Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia. Jakarta : Fakultas Psikologi UI
- Ruth, Ivone. (2020). Pentingnya Belajar Mandiri Bagi Peserta Didik Di Perguruan Tinggi. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(2), 50-55.
- Simatupang. Ramli. dkk. (2022). Analisis Kemandirian Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 Di Desa Sosorgonting Kecamatan Andam Dewi. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(3), 149-156.
- Sugiono. 2009. Metodologi Penelitian Kualitatif dan R&D. Bandung. Alfabeta.
- W. Yusuf, M. Fadlil. (2024). Sistem Informasi Presensi Online Menggunakan Teknologi Face Recognition. *Jurnal Tekno Kompak*. 16(1), 149-161.