



### PERAN *MATHS KOOBITS* DALAM MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR

Santa Veronika Sitepu<sup>1</sup>, Jessica Dwi Gracia Saragih<sup>2</sup>, Efron Manik<sup>3</sup>, Adi Situmorang<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Magister Pendidikan Matematika, Universitas HKBP Nommensen, Medan-Indonesia

Email: [santa.sitepu21@student.uhn.ac.id](mailto:santa.sitepu21@student.uhn.ac.id)

<sup>2</sup> Program Studi Magister Pendidikan Matematika, Universitas HKBP Nommensen, Medan-Indonesia

Email: [jessica.saragih21@student.uhn.ac.id](mailto:jessica.saragih21@student.uhn.ac.id)

<sup>3</sup> Program Studi Magister Pendidikan Matematika, Universitas HKBP Nommensen, Medan-Indonesia

Email: [efmanik@gmail.com](mailto:efmanik@gmail.com)

<sup>4</sup> Program Studi Magister Pendidikan Matematika, Universitas HKBP Nommensen, Medan-Indonesia

Email: [adisuarmanisitumorang@uhn.ac.id](mailto:adisuarmanisitumorang@uhn.ac.id)

(**Received:** February 13, 2023; **Reviewed:** February 24, 2023; **Accepted:** March 01, 2023;  
**Available online:** March 13, 2023; **Published:** March 13, 2023)



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License. Attribution 4.0 International. (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

#### ARTIKEL INFO

##### Kata Kunci:

Kemandirian Belajar;  
*Maths KooBits*;

**Abstrak.** Kemandirian belajar matematika penting untuk dikembangkan dalam diri siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media pembelajaran *e-learning*. *Maths KooBits* merupakan salah satu platform pembelajaran matematika online yang dirancang khusus untuk membantu performa siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peran *Maths KooBits* dalam mengembangkan kemandirian belajar matematika siswa di jenjang Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Data yang digunakan berupa literatur-literatur terbitan 2014-2022 yang terkait dengan kemandirian belajar dan *Maths KooBits*. Dari data-data yang sudah dikaji dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Maths KooBits* memberikan pengaruh positif dalam pengembangan kemandirian belajar matematika siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan platform *KooBits* dapat dijadikan salah satu alternatif

dalam upaya pengembangan kemandirian belajar matematika siswa sekolah dasar.

***Abstract.** Independence in learning mathematics is important to be developed in students. One of the efforts that can be made is to utilise e-learning media. Maths KooBits is one of the online mathematics learning platforms specifically designed to help primary school students' performance in learning mathematics. The purpose of this study is to describe the role of Maths KooBits in developing students' mathematics learning independence at the elementary school level. The research method used is a literature study. The data used is in the form of literatures published in 2014-2022 related to students' learning independence and Maths KooBits. From the data that has been reviewed, it can be concluded that the use of Maths KooBits has a positive influence on the development of mathematics learning independence of elementary school students. Therefore, the use of the Maths KooBits platform can be used as an alternative in an effort to develop elementary school students' mathematics learning independence.*

---

## PENDAHULUAN

Keberadaan matematika membantu manusia dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Isrokatun, dkk., 2020), namun karakteristik matematika yang memiliki objek kajian yang abstrak (Rifka, dkk, 2022) mengakibatkan matematika menjadi salah satu pelajaran yang sulit untuk dimengerti dan kurang diminati di sekolah (Fazariah Noor, dkk, 2020). Tidak dapat dipungkiri, kesulitan dalam mempelajari matematika mengakibatkan menurunnya kemandirian belajar matematika siswa (Sadewo & Purnasari, 2021; Hapsari et al, 2022). Windura (2008), menyebutkan saat ini banyak siswa yang menggantungkan semuanya pada guru les atau bimbingan belajar terkait materi pelajaran yang tidak

diketahui atau kurang dipahami. Sering juga siswa enggan belajar apabila belum ada tuntutan untuk belajar. Padahal dalam mempelajari matematika, selain kemampuan dasar matematis, salah satu hal penting yang harus ditumbuhkan dalam diri siswa adalah kemandirian belajar matematika (Sreylak et al, 2022; Sijabat et al, 2022). Melalui hasil penelitiannya, Bungsu et al (2019), menyatakan bahwa kemandirian belajar siswa berpengaruh pada hasil belajar di sekolah. Pendapat ini diperkuat oleh Gusnita et al (2021), yang dalam penelitiannya mendapati bahwa siswa dengan kemandirian belajar yang tinggi akan lebih berusaha menyelesaikan setiap tugas yang diberikan tanpa bergantung kepada orang lain, sehingga mempengaruhi kualitas pembelajaran.

Kemandirian belajar diartikan aktivitas belajar yang didorong oleh kemauan sendiri secara mandiri (Rapiadi, 2022). Kemandirian belajar dapat juga diartikan sebagai proses aktif dan konstruktif siswa dalam mengatur belajarnya atas inisiatifnya sendiri dengan menggunakan pikiran, perasaan, dan perilaku untuk mencapai tujuan belajar (Nur Hidayah, dkk, 2014). Siswa yang memiliki kemandirian belajar adalah siswa yang secara aktif bisa memaksimalkan kesempatan dan kemampuannya untuk belajar (Lanani, 2022), (Sadewo & Purnasari, 2019). Kemandirian belajar lebih merupakan persoalan nilai (*value*), sikap, karakter sehingga ia tidak untuk diajarkan atau diceramahkan, tetapi untuk dibentuk dan dilatihkan (Arifian, 2019). Sebagai salah satu upaya mengembangkan kemandirian belajar matematika siswa, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *e-learning*.

Seiring dengan pesatnya perkembangan kemajuan teknologi saat ini, pemanfaatan teknologi informasi digital seperti *smartphone*, internet atau *artifisial intelligence* (AI) merupakan hal yang logis jika diterapkan dalam pembelajaran (Azizah, A.N., dkk., 2022). Menurut studi yang dilakukan, penggunaan teknologi merupakan aspek penting dari inovasi pendidikan dan praktik pembelajaran (Sinambela, 2022). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran *e-*

*learning* guna menumbuhkan kemandirian belajar matematika siswa saat ini menjadi pilihan yang tepat.

*Maths KooBits* adalah salah satu fitur utama *KooBits* yang merupakan platform pembelajaran matematika *online* berbayar yang terkemuka saat ini. Meskipun berbasis Singapura, namun saat ini ribuan siswa sekolah dasar di Indonesia telah menggunakan *Maths KooBits* untuk meningkatkan prestasi di bidang matematika. *Maths KooBits* dilengkapi dengan berbagai fitur yang menyenangkan dan bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengkaji peran *Maths KooBits* dalam mengembangkan kemandirian belajar matematika siswa sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode studi literatur dimana data yang digunakan berupa buku, jurnal online dari Google Scholar, artikel ilmiah, dan dokumen tertulis lainnya yang berisikan tentang kemandirian belajar siswa dan *Maths KooBits*. Adapun literatur yang diambil berasal dari terbitan tahun 2014 – 2022.

Data-data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. Penulis mendeskripsikan tentang kemandirian belajar siswa dan

*Maths KooBits* sebagai salah satu media pembelajaran *e-learning*, serta peran *Maths KooBits* dalam mengembangkan kemandirian belajar matematika siswa Sekolah Dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemandirian belajar penting dikembangkan dalam pembelajaran matematika, baik di kelas maupun di luar kelas (Lanani, 2022). Menurut KBBI, kemandirian adalah keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Namun meskipun begitu, kemandirian belajar bukan berarti siswa belajar sendiri, melainkan siswa belajar dengan inisiatifnya sendiri tanpa paksaan dari siapapun (Setiyadi & Sutarna, 2015) baik saat ada guru ataupun pada saat tidak ada guru (Alperi, 2020).

Pada hakikatnya kemandirian belajar adalah sikap dan cara belajar siswa dalam mengelola kegiatan belajarnya secara mandiri (Amral & Asmar, 2020). Kemandirian belajar juga dapat diartikan sebagai proses aktif dan konstruktif peserta didik dalam mengatur belajarnya atas inisiatifnya sendiri dengan menggunakan pikiran, perasaan, dan perilaku untuk mencapai tujuan belajar (Nur Hidayah, dkk, 2014). Jika tujuan yang akan dicapai berkaitan dengan belajar matematika, maka dinamakan sebagai kemandirian belajar matematika (Lanani, 2022), (Sadewo & Purnasari, 2019).

Di dalam situasi akademis, kemandirian belajar dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam mengatasi berbagai kesulitan belajar yang dihadapi. Sikap kemandirian dalam belajar juga mempunyai peranan penting terhadap hasil belajar peserta didik (Huda, M.N., dkk., 2019). Hal ini dikarenakan ketika siswa memiliki kemandirian dalam belajar maka akan mudah bagi siswa untuk menyelesaikan masalah yang ada, siswa juga akan mempunyai strategi dalam belajar, tanggung jawab, dan mampu mengendalikan diri sendiri dalam berfikir dan bertindak (Agustyani, W. D., & Rindaningsih, I., 2022).

Para pakar teori kemandirian belajar memandang belajar sebagai suatu proses yang bersifat multiaspek yang mencakup aspek personal (kognitif dan afektif), perilaku, dan kontekstual. Hal ini berarti kemandirian belajar bukanlah merupakan manifestasi tunggal dari aspek kepribadian, melainkan sinergi dari berbagai aspek kepribadian yang secara kompleks terlibat dalam proses belajar, serta konteks yang melingkupi. Maka anggapan kemandirian belajar sebagai kemampuan mental yang dapat terukur menjadi kurang tepat (Suciono, 2021). Kemandirian belajar lebih merupakan persoalan nilai, sikap, karakter sehingga ia tidak untuk diajarkan atau diceramahkan, tetapi untuk dibentuk dan dilatihkan (Arifian, 2019).

Dalam pembelajaran matematika, siswa dengan kemandirian belajar yang baik akan memiliki inisiatif dan motivasi intrinsik dalam belajar matematika, memandang kesulitan belajar matematika sebagai tantangan, memiliki *self-efficacy* atau rasa percaya diri dalam mengerjakan persoalan matematika, serta mampu menetapkan target belajar matematika (Sutrisno, 2022). Selain itu siswa dengan kemandirian belajar yang baik akan mampu mencari sumber belajar yang relevan yang dibutuhkannya, (Ningsih, R., & Nurrahmah, A., 2016). Namun menumbuhkan kemandirian belajar matematika siswa merupakan proses yang harus terus menerus dilatih, khususnya siswa sekolah dasar yang masih perlu bimbingan dari guru dan orang tua dalam proses belajarnya.

Beberapa hal yang menjadi penyebab kurangnya kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran matematika adalah pelajaran masih dianggap sulit sehingga timbul malas belajar, pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa tidak termotivasi, tidak percaya diri, kurang konsentrasi, kurang aktif dan kurang komunikatif (Alperi, 2020). Disinilah peran guru dan orang tua sangat diperlukan dalam menumbuhkan kemandirian belajar siswa, terutama di era digital yang membuka lebar kesempatan siswa untuk tidak hanya belajar di lingkungan sekolah, namun dapat belajar

dimana saja, kapan saja, dengan berbagai kemudahan dalam mengakses sumber belajar yang dibutuhkan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa adalah dengan implementasi media pembelajaran *e-learning* (Hatip, A., & Listiana, Y., 2019). *E-learning* merupakan terobosan dalam pendidikan yang memanfaatkan teknologi dan jaringan internet. Ada banyak pilihan media pembelajaran *e-learning* yang saat ini sama-sama bertujuan memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar, salah satunya adalah *KooBits*.

*KooBits* adalah platform belajar online berbasis Singapura yang mempunyai fitur utama yaitu *Maths KooBits* yang bertujuan untuk membantu siswa sekolah dasar belajar matematika (Suryono, 2020). *KooBits* menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) dan *Big Data* untuk membuat metode belajar yang efektif sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Berikut adalah keunggulan fitur *Maths KooBits* serta manfaatnya untuk siswa:

1. *Desain menarik yang membuat belajar matematika menjadi lebih menyenangkan.*

*KooBits* didesain semenarik mungkin sehingga siswa mengira mereka sedang bermain *game*, padahal sebenarnya mereka sedang belajar matematika. Desain yang menarik membuat siswa semakin

tertarik untuk mengakses dan belajar melalui *Maths KooBits*.

## 2. *Daily challenge*

*Daily challenge* merupakan salah satu fitur unggulan dalam *Maths KooBits*. Tujuan dari fitur ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Ada banyak tantangan berbeda yang dapat diikuti oleh siswa, mulai dari menjadi Pahlawan Hari Ini hingga tantangan kelompok, tantangan gender, permainan musiman, dll.

## 3. *Video Pembelajaran*

*Maths KooBits* menawarkan lebih dari 1000 video pembelajaran. Konsep dan ide matematika sangat abstrak dan sulit untuk dijelaskan. Penggunaan alat bantu visual seperti video yang berisi animasi, ilustrasi, grafik, gambar, dan manipulatif sangat bermanfaat dalam membantu siswa untuk memahami konsep dan ide matematika.

## 4. *Kumpulan soal-soal matematika berkualitas tinggi*

*Maths KooBits* memiliki rata-rata 16.000 soal matematika per level (lebih dari 100.000 pertanyaan untuk SD kelas 1-6). Soal-soal yang disediakan *Maths KooBits* memiliki kualitas tinggi untuk membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi dan pemecahan masalah siswa.

## 5. *Artificial Intelligence (AI)*

Sistem manajemen di *KooBits* melacak kemajuan siswa setiap saat secara *real-time*. Dengan *Artificial Intelligence (AI)* yang ada di dalamnya, kekuatan dan kelemahan setiap siswa dapat diketahui, hingga ke topik dan tingkat keterampilan yang tepat. *AI Maths KooBits* secara cerdas menganalisis data melalui latihan mandiri siswa, tantangan, tugas dan kuis dari guru kemudian menunjukkan di mana area yang perlu ditingkatkan dan yang dapat ditingkatkan oleh siswa, serta area yang sudah baik.

## 6. *Brain Games*

Ada enam area dalam *Brain Games* yang difokuskan dalam *Maths KooBits*, diantaranya adalah Perhatian, Memori, Fleksibilitas, Pemecahan masalah, Kecepatan dan Petualangan. Permainan ini tidak hanya menyenangkan untuk dimainkan oleh siswa, tetapi juga berfungsi untuk meningkatkan kecepatan dan kemahiran siswa dalam matematika.

Dalam kaitannya dengan kemandirian belajar matematika siswa sekolah dasar, penggunaan *Maths KooBits* dapat digunakan untuk mengembangkan kemandirian belajar siswa. *Maths KooBits* dapat diakses dengan mudah oleh siswa kapan saja dan dimana saja. Hal ini memungkinkan siswa untuk dapat belajar matematika hanya dengan menggunakan *gadget* dan koneksi internet kapan saja dan

dimana saja. Bagi siswa sekolah dasar yang baru pertama kali mengakses *Maths KooBits*, tentu saja perlu bimbingan dari guru dan orang tua. Namun, apabila siswa sudah mulai terbiasa mengakses *Maths KooBits*, maka siswa tidak akan menemukan kesulitan dalam mengakses platform *online* ini.

Desain tampilan *Maths KooBits* yang menarik seperti *game* membuat siswa semakin tertarik untuk mengakses *Maths KooBits*. Seperti yang dikemukakan oleh (Alperi, 2020), media pembelajaran yang sangat disenangi oleh siswa saat ini adalah media berbasis komputer. Jelas *Maths KooBits* merupakan salah satu media pembelajaran yang akan disenangi oleh siswa. Berbeda dengan belajar matematika dari buku teks, saat membuka *Maths KooBits* melalui *gadget* yang dimiliki, siswa seolah-olah sedang membuka *games online* padahal mereka sedang belajar matematika.

Adanya fitur *Daily Challenge* dalam *Maths KooBits* juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam memecahkan soal-soal matematika. Jansen, R. S. et al (dalam Suciono, 2021) menyebutkan bahwa siswa yang memiliki kemandirian belajar mempunyai karakter *need for challenge*, artinya siswa memiliki kecenderungan untuk menyukai tantangan, menyesuaikan diri terhadap kesulitan yang dihadapinya pada saat berhadapan dengan tantangan,

dan mengubahnya menjadi suatu hal yang menarik dan menyenangkan. Siswa yang dapat menyelesaikan setiap tantangan, tugas, dan latihan mandiri akan mendapatkan *reward* berupa koin (*coco coins*) yang dapat dikumpulkan oleh siswa. Hal ini memberikan kesenangan yang lebih kepada siswa saat mereka belajar matematika melalui *Maths KooBits*.

Selain menyenangkan, *Maths KooBits* juga menyediakan kumpulan soal matematika berkualitas tinggi untuk membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi dan pemecahan masalah siswa. Kumpulan soal tersebut dapat dijadikan sumber referensi bagi guru dalam memberikan tugas, kuis, atau latihan mandiri siswa.

*Maths KooBits* juga menyediakan lebih dari 1000 video pembelajaran. Penggunaan alat bantu visual seperti video yang berisi animasi, ilustrasi, grafik, gambar, dan manipulatif sangat bermanfaat dalam membantu siswa untuk memahami konsep matematika. Selain itu, dengan adanya lebih dari 1000 video pembelajaran di *Maths KooBits*, siswa dapat memilih sendiri sumber belajar yang mereka butuhkan sesuai topik yang ingin mereka pelajari. Dengan demikian, kemandirian belajar mereka dapat berkembang dengan baik. Hal ini didukung oleh Agustyani, W. D., & Rindaningsih, I (2022) yang dalam penelitiannya menyebutkan bahwa video pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap kemandirian belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform pembelajaran online *Maths KooBits* dapat membantu mengembangkan kemandirian belajar matematika siswa sekolah dasar melalui fitur-fitur bermanfaat di dalamnya. Oleh karena itu, penulis menyarankan untuk sekolah, guru matematika SD dan orang tua agar dapat menjadikan *Maths KooBits* menjadi salah satu pilihan alternatif dalam upaya pengembangan kemandirian belajar matematika anak di tingkat sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustyani, W. D., & Rindaningsih, I. (2022). Urgensi Kemandirian Belajar dalam Pembelajaran Virtual. *Academia Open*.
- Alperi, M. (2020). Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 99-110.
- Amral & Asmar. (2020). *Hakikat belajar & pembelajaran*. Indonesia: Guepedia.
- Arifian, F. D. (2019). *Menalar problem pendidikan dan bahasa*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Arifin, F., & Herman, T. (2018). Pengaruh pembelajaran e-learning model web centric course terhadap pemahaman konsep dan kemandirian belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1-12.
- Azizah, A.N., dkk. (2022). *Matematika di era disrupsi: Peluang dan tantangan*. Semarang: CV. ALINEA MEDIA DIPANTARA.
- Bungsu, T., dkk. (2019). Pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal On Education*, 382-389.
- Fazariah Noor, dkk. (2020). Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV di SDN Jawa 2 Martapura Kabupaten Banjar. *Jurnal PTK & Pendidikan*, 40-48.
- Gumilar, R., & Hermawan, Y. (2021). Peningkatan Kemandirian Belajar Melalui Metode E-learning. *Jurnal Edukasi*.
- Gusnita, dkk. (2021). Kemandirian belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif think pair square (TPSq). *Jurnal BSIS*, Vol 3 No 2.
- Hapsari, I. P., Saputro, T. V. D., & Sadewo, Y. D. (2022). MATHEMATICAL

- LITERACY PROFILE OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN INDONESIA: A SCOPING REVIEW. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 279-295.
- Hatip, A., & Listiana, Y. (2019). Minat, Kemandirian dan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika dalam E-learning Berbasis Edmodo. *Aksioma*, 8(3), 485.
- Huda, M.N., dkk. (2019). Kemandirian Belajar Berbantuan Mobile Learning. *PRISMA*.
- Isrokatun, dkk. (2020). *Pembelajaran matematika dan sains secara integratif melalui situation-based learning*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Lanani, K. (2022). *Sosok guru impartiality dan pembelajaran matematika inovatif*. Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta.
- Ningsih, R., & Nurrahmah, A. (2016). Pengaruh Kemandirian Belajar dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 73-84.
- Nur Hidayah, dkk. (2014). *Landasan Sosial Budaya dan Psikologis Pendidikan: Terapannya di Kelas*. Malang: Gunung Samudera.
- Rapiadi. (2022). *Pengaruh kemandirian belajar siswa dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pendidikan agama budha*. Nagari Koto Baru: Penerbit Insan Cendekia Mandiri.
- Rifka, dkk. (2022). *Filsafat Pendidikan Matematika*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Sadewo, Y. D., & Purnasari, P. D. (2019). Peran Self Efficacy Terhadap Kemampuan Berwirausaha Mahasiswa STIM Shanti Bhuana. *Business, Economics and Entrepreneurship*, 1(1), 32-38.
- Sadewo, Y. D., & Purnasari, P. D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dan Self Efficacy Siswa Melalui Model Pembelajaran Carousel Feedback dan Showdown pada Mata Pelajaran Kewirausahaan (Studi Kasus Pada SMA Negeri 1 Bengkayang). *Sebatik*, 23(2), 522-527.
- Sadewo, Y. D., & Purnasari, P. D. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berorientasi Kebudayaan Lokal pada Sekolah Dasar. *Sebatik*, 25(2), 590-597.

- Sijabat, O. P., Gea, E. D., Simarmata, R. J., Situmorang, A. R., Naibaho, T., & Sitepu, S. (2022). MEMBANGUN KARAKTER KONSERVASI DAN NILAI-NILAI MATEMATIKA PADA PENDIDIKAN MATEMATIKA. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 171-182
- Sinambela, P. N. (2022). *Inovasi pembelajaran era digitalisasi*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Sreylak, O., Sampouw, F., Saputro, T. V. D., & Lumbantobing, W. L. (2022). MATHEMATICS CONCEPT IN ELEMENTARY SCHOOL: A BIBLIOMETRIC ANALYSIS. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 268-278.
- Suciono, W. (2021). *Berpikir Kritis (Tinjauan melalui kemandirian belajar, kemampuan akademik dan efikasi diri*. Indramayu: ADAB.
- Suryono, D. W. (2020, September). *Cloud Computing Indonesia*. Retrieved from <https://www.cloudcomputing.id/berita/koobits-solusi-belajar-online-menggunakan-ai-dan-big-data>
- Sutrisno, J. (2022). *Kemampuan pemecahan masalah geometri*. Tangerang: Lembaga Literasi Dayak.
- Windura, S. (2008). *Brain Management Series For Learning Strategy*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.