

REVOLUSI PEMBELAJARAN PPKn LEBIH SERU DAN EFEKTIF DENGAN TEKNOLOGI DIGITAL DI SD 2 JEPANG

[Revolution of Learning PPKn More Fun and Effective with Digital Technology at SD 2 Jepang]

Supriyantini^{1)*}, Devi Okta Afiana²⁾, Muhammad Fikri Abdun Nasir³⁾

IAIN Kudus

antinipati12345@gmail.com (corresponding)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD 2 Jepang. Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka kualitatif dengan menganalisis penerapan alat-alat digital seperti aplikasi interaktif, video animasi, dan kuis daring dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila, serta menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Namun, terdapat tantangan yang diidentifikasi, seperti keterbatasan literasi digital pada guru dan perlunya konten pembelajaran yang lebih terintegrasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa teknologi digital memberikan manfaat signifikan dalam pembelajaran PPKn, tetapi diperlukan upaya yang berkelanjutan untuk memastikan penerapannya yang efektif dan merata.

Kata kunci: Teknologi Digital; PPKn; Keterlibatan Siswa; Literasi Digital; Pembelajaran Dinamis

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of integrating digital technology in the teaching of Civic Education (PPKn) at SD 2 Jepang. Using a qualitative literature review method, the research analyzes the application of digital tools such as interactive apps, animated videos, and online quizzes in the learning process. The findings indicate that digital technology enhances student engagement, understanding of Pancasila values, and fosters a dynamic learning environment. However, challenges such as limited teacher digital literacy and the need for more integrated learning content were also identified. The study concludes that digital technology offers significant benefits for PPKn instruction, yet continuous efforts are required to ensure its effective and equitable implementation.

Keywords: Digital Technology; Civic Education; Student Engagement; Digital Literacy; Dynamic Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) adalah elemen penting dalam pendidikan yang bertujuan membentuk sikap dan perilaku siswa sesuai dengan norma serta nilai yang berlaku. (Tamba et al., 2024) Namun, pendekatan pembelajaran yang sering bersifat indoktrinasi membuat PPKn terasa membosankan dan sulit, sehingga minat dan prestasi siswa cenderung rendah. Teknologi digital dapat menjadi solusi untuk menghadirkan pembelajaran PPKn

yang lebih kreatif, interaktif, dan aplikatif. Dengan memanfaatkan teknologi digital seperti aplikasi, video edukasi, dan kuis online, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami dan mempraktikkan nilai-nilai PPKn dalam kehidupan sehari-hari.

Pada penelitian tentang “Penerapan Pembelajaran PPKn Berbasis Digital di SMP Negeri 5 Percut Sei Tuan”. (Az-zahra et al., 2024) menyatakan bahwa media digital, seperti video dan aplikasi interaktif, dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi PPKn. Tetapi, penelitian ini juga menunjukkan keterbatasan akses perangkat elektronik dan infrastruktur teknologi di beberapa sekolah. Selain itu, (Sinaga et al., 2024) mencatat bahwa kurangnya literasi digital pada guru menjadi salah satu hambatan utama dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian lain menunjukkan perlunya inovasi dalam menyelaraskan konten digital dengan kebutuhan kurikulum PPKn. (Armianti et al., 2024) menyebutkan bahwa teknologi digital berperan penting dalam menginternalisasi nilai-nilai Pancasila, meskipun terdapat tantangan besar, seperti kesenjangan akses dan masalah etika digital yang perlu diatasi. (Sinaga et al., 2024) juga menemukan bahwa pelatihan guru terkait literasi teknologi masih bersifat sporadis dan tidak menyeluruh. Hal ini menandakan bahwa pemanfaatan teknologi belum sepenuhnya optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn.

Dari permasalahan di atas, kelemahan utama terletak pada kurangnya literasi digital guru. Serta kurangnya integrasi nilai-nilai PPKn dalam media pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk menggali pengajaran berbasis teknologi yang relevan dan aplikatif bagi pembelajaran PPKn di SD 2 Jepang. Dengan mengembangkan teknologi digital yang terintegrasi dengan nilai-nilai moral, pembelajaran diharapkan lebih efektif dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Penelitian ini bertujuan untuk menggali dan menganalisis penerapan teknologi digital dalam pembelajaran PPKn di SD 2 Jepang. Data dikumpulkan melalui kajian pustaka yang mencakup berbagai buku, artikel, dan dokumen yang relevan dengan topik penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptis dengan mengidentifikasi pola-pola penting yang mendukung implementasi teknologi dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkap bagaimana pemanfaatan teknologi digital dapat membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) lebih menarik dan efektif di SD 2 Jepang. Data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa teknologi digital, seperti aplikasi pembelajaran interaktif, video animasi, dan platform kuis daring, telah sering diterapkan. Hasil pengamatan mengungkapkan bahwa teknologi digital, seperti aplikasi pembelajaran interaktif, video animasi, dan platform kuis daring, telah diterapkan secara konsisten. Beberapa poin penting yang ditemukan adalah:

1. Aplikasi Pembelajaran Interaktif

Aplikasi pembelajaran interaktif adalah program yang dirancang untuk menyajikan metode pembelajaran berbasis komputer, yang mampu memberikan umpan balik kepada pengguna (siswa) berdasarkan data atau input yang dimasukkan ke dalam aplikasi tersebut. Guru SD 2 Jepang memanfaatkan aplikasi seperti Kahoot, Canva, dan PowerPoint interaktif untuk menyampaikan materi PPKn. (Yanto, 2019) Aplikasi ini memungkinkan pengajaran yang lebih menarik dengan

elemen visual, audio, dan animasi. Hal tersebut membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

2. Video Animasi Pembelajaran

Guru SD 2 Jepang menggunakan video animasi untuk menyampaikan materi ajar melalui kombinasi gambar dan suara. Video animasi yang memuat nilai-nilai Pancasila membantu siswa memahami konsep abstrak seperti demokrasi, keadilan sosial, dan keberagaman dengan lebih mudah. Video ini juga menampilkan situasi sehari-hari yang relevan, sehingga siswa dapat menghubungkannya dengan kehidupan nyata. Video animasi merupakan salah satu fitur teknologi digital yang sangat digemari oleh anak-anak di abad ke-21. Mereka sering menggunakan situs seperti YouTube untuk menonton berbagai video, meskipun sebagian besar video yang mereka tonton masih terbatas pada hiburan dan permainan yang tidak terkait dengan pembelajaran. Mereka belum mengenal konsep video pembelajaran. Video pembelajaran adalah serangkaian gambar bergerak yang disertai suara, disusun dalam bentuk alur untuk menyampaikan pesan-pesan yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Oleh karena itu, jika guru dapat membuat video animasi pembelajaran dan mengunggahnya di YouTube atau menjadi guru YouTuber, hal tersebut dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. (Farida, 2019) Penggunaan video animasi juga dapat mendukung proses pembelajaran, baik untuk ice breaking maupun dalam menyampaikan materi ajar. Video animasi dapat mempercepat pemahaman dan meningkatkan penguasaan materi pembelajaran PPKn. Selain itu, motivasi serta prestasi belajar siswa cenderung mengalami peningkatan selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran PPKn di Sd 2 Jepang, Mejobo, Kudus berjalan dengan baik karena didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, (Nuswantoro & Wicaksono, 2019) seperti LCD, Komputer, atau laptop, serta kemudahan bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran berupa video animasi (Afridzal et al., 2018)

Manfaat video animasi dalam pembelajaran PPKn adalah mempermudah interaksi antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran PPKn menjadi lebih efektif dan efisien. Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan animasi memungkinkan guru untuk menyampaikan materi tanpa perlu mengulang-ulang penjelasan, sehingga siswa lebih mudah memahami. Melalui video animasi, siswa dapat mengamati objek yang bergerak sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain itu, animasi membantu siswa melihat jelas bagian-bagian dari objek tersebut sesuai dengan materi pembelajaran PPKn.

3. Kuis Daring

Guru SD 2 Jepang menggunakan platform seperti Quizizz dan Google Forms untuk memberikan evaluasi yang lebih menarik. (Pentury et al., 2021) Fitur permainan dalam kuis ini, seperti pemberian poin dan papan skor, memotivasi siswa untuk bersaing secara positif. Kahoot dan Quizizz adalah dua dari sekian banyak aplikasi kuis daring interaktif yang tersedia di internet, yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk proses evaluasi yang efektif, efisien, inovatif, dan menarik. Kahoot merupakan aplikasi berbasis gamifikasi yang dirancang untuk mengukur kemampuan siswa melalui soal-soal pilihan ganda. Aplikasi ini dapat digunakan dalam berbagai tahap pembelajaran, seperti pretest, posttest, latihan soal, penguatan materi, remedial, dan pengayaan. Sementara itu, Quizizz adalah alat berbasis web yang memungkinkan pembuatan permainan interaktif berfokus pada pendidikan, termasuk fitur ikon kuis yang dapat dikembangkan. Selain itu, Quizizz juga dapat dimanfaatkan untuk survei, diskusi, dan penugasan. Kedua aplikasi ini dapat diakses melalui smartphone maupun laptop, sehingga memudahkan penggunaannya dalam berbagai situasi pembelajaran. (Daryanes et al., 2022)

Hasil observasi juga menunjukkan respons positif dari guru dan siswa SD 2 Jepang terhadap pemanfaatan teknologi digital:

1. Pandangan guru, guru merasa terbantu dengan teknologi digital karena memungkinkan penyampaian materi yang lebih kreatif dan efisien. Teknologi ini juga mempermudah siswa dalam memahami materi berkat visualisasi yang menarik. Guru juga mencatat bahwa waktu untuk persiapan materi dapat dipangkas karena banyak sumber daya digital yang mudah diakses. Contohnya kegiatan belajar bisa dilakukan melalui berbagai aplikasi seperti Zoom, Google Meet, Google Classroom, Edmodo, dan lain sebagainya. Maka dengan adanya teknologi digital maka akan membantu proses pembelajaran dengan sistem pembelajaran yang modern; (Hakim & Yulia, 2024)
2. Pandangan siswa, siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Mereka merasa lebih percaya diri saat berhasil menjawab pertanyaan kuis dengan benar. Teknologi digital memberikan peluang untuk menggunakan berbagai jenis sumber belajar seperti video, gambar, dan aplikasi interaktif, yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan menggali potensi teknologi digital, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih adaptif, efisien, dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa yang berbeda. (Arikarani & Amirudin, 2021) Selain itu, belajar melalui teknologi memberikan pengalaman baru yang relevan dengan kebutuhan zaman. Dari data dokumentasi nilai siswa, terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar. Sebelum menggunakan teknologi digital, rata-rata nilai ulangan PPKn siswa adalah 70, sedangkan setelah penerapan teknologi, rata-rata meningkat menjadi 85. Selain itu, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong, toleransi, dan keadilan. Guru juga mencatat peningkatan perilaku positif siswa dalam kehidupan sehari-hari, seperti saling menghormati dan bekerja sama.

Pembelajaran berbasis digital memiliki tiga potensi utama, yaitu bakat dalam pembelajaran digital yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, yang meliputi bakat dalam berkomunikasi, kemampuan untuk mengakses informasi, dan bakat dalam penggunaan alat pendidikan. Pembelajaran digital juga memiliki tiga fungsi utama. Pertama, sebagai fungsi suplemen, yang memberi kebebasan kepada siswa untuk memilih apakah akan menggunakan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Kedua, sebagai fungsi komplemen, di mana materi pembelajaran elektronik disusun untuk mendukung materi yang diterima oleh siswa di dalam kelas. Ketiga, fungsi substitusi, yang menyediakan model aktivitas pembelajaran untuk mempermudah siswa, serta mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran agar dapat disesuaikan dengan waktu dan aktivitas lainnya. Dengan demikian, pembelajaran digital sangat mendukung dalam mengembangkan hasil belajar siswa karena dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. (Lubis, 2022)

Implementasi teknologi digital di SD 2 Jepang menunjukkan bahwa inovasi ini dapat mengatasi tantangan dalam pembelajaran PPKn. Teknologi mempermudah penyampaian materi yang abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi yang menarik. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, teknologi memungkinkan guru mengakses berbagai sumber daya pembelajaran, seperti video, artikel, dan simulasi interaktif, yang dapat memperkaya pengajaran. Penggunaan teknologi digital terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran berbasis teknologi menawarkan pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Penemuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, siswa juga memiliki peluang untuk belajar secara mandiri melalui sumber daya digital di luar jam pelajaran.

(Ningsih, 2024) Manfaat implementasi teknologi digital dalam pembelajaran adalah *Pertama*,

Akseibilitas yang luas, teknologi digital memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber daya pendidikan tanpa terbatas oleh waktu atau lokasi geografis; *Kedua*, Personalisasi pembelajaran, teknologi digital memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif; *Ketiga*, Meningkatkan keterlibatan siswa, teknologi digital seperti video animasi, gamifikasi, dan simulasi, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PPKn; *Keempat*, Efisiensi dan produktivitas, teknologi digital mempermudah manajemen kelas dan administrasi Pendidikan; *Kelima*, Kolaborasi dan komunikatif yang lebih efektif, teknologi digital menyediakan alat untuk kolaborasi, seperti forum online, ruang obrolan, dan aplikasi berbasis proyek; *Keenam*, Mendukung pembelajaran, teknologi digital memungkinkan pembelajaran tanpa batas waktu dan tempat, sehingga individu dapat terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

Walaupun memberikan berbagai kemanfaatan, penerapan teknologi digital juga dihadapkan pada sejumlah hambatan, seperti ketidakmerataan akses internet, disparitas kemampuan teknologi di antara siswa, serta keterbatasan pemahaman dalam memanfaatkan teknologi secara optimal untuk pembelajaran. (Saiful Rizal, 2023) Penerapan teknologi digital dalam pendidikan di Indonesia saat ini masih berada pada tahap awal dan belum dimanfaatkan secara optimal.

Beberapa tantangan yang dihadapi meliputi ketidakmerataan infrastruktur pendukung di seluruh sekolah dan kurangnya kesiapan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam mendukung implementasi teknologi digital di lingkungan pendidikan. Salah satu masalah utama adalah rendahnya tingkat literasi digital di kalangan guru. Sebagian guru merasa kurang percaya diri dalam memanfaatkan teknologi atau mengalami kesulitan teknis selama proses pembelajaran, sehingga penggunaan teknologi belum mencapai potensi maksimalnya. Solusi yang dapat dilakukan adalah menyelenggarakan pelatihan literasi digital secara rutin untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pengajaran. (Akbar & Noviani, 2019)

Untuk mengatasi berbagai kendala yang ada, diperlukan langkah-langkah penyelesaian yang juga menjadi prasyarat keberhasilan dalam penerapan teknologi digital dalam pembelajaran. Mahmud dalam bukunya *ICT Untuk Sekolah Unggul* menyebutkan beberapa persyaratan untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, di antaranya adalah tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi digital.

Mahmud menjelaskan beberapa hal yang harus dipenuhi dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi digital, yaitu: (1) guru dan siswa harus memiliki akses terhadap teknologi digital dan internet di kelas, sekolah, dan lembaga pendidikan. Ini berarti sekolah harus memiliki sarana prasarana yang memadai untuk mendukung teknologi informasi dan komunikasi, seperti computer atau laptop, jaringan internet, laboratorium komputer, serta peralatan multimedia seperti CD, DVD, dan proyektor; (2) Materi yang berkualitas dan bermakna, serta dukungan kultural bagi guru dan siswa harus tersedia. Materi pembelajaran ini dapat berupa materi interaktif berbasis computer atau laptop, seperti CD, DVD, dan proyektor dalam pembelajaran interaktif; (3) Guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan alat dan sumber daya digital untuk mencapai Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM); (4) Tersedianya anggaran atau dana yang cukup untuk menyediakan, mengembangkan, dan merawat sarana prasarana Teknologi Informasi dan Komunikasi; (5) Dan yang tak kalah penting adalah adanya kemauan serta dukungan dari semua pihak, termasuk kepala sekolah, guru, dan peserta didik, untuk menerapkan pembelajaran yang didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi. (Ghufroon, 2018)

Selain itu, ditemukan bahwa beberapa media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan di SD 2 Jepang belum sepenuhnya mengintegrasikan nilai-nilai PPKn. Misalnya, aplikasi atau video yang digunakan lebih berfokus pada visualisasi materi tanpa menonjolkan relevansi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Guru perlu memastikan bahwa teknologi yang digunakan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memberikan pesan moral yang mendalam.

Integrasi nilai-nilai ini dapat dilakukan dengan menyisipkan studi kasus, simulasi interaktif, atau diskusi kelompok yang membahas aplikasi nilai-nilai Pancasila dalam konteks nyata.

Media sosial merupakan ruang publik yang menjadi tanggung jawab setiap penggunanya untuk mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, setiap individu perlu terus berupaya untuk menerapkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Ketika kesadaran ini dimiliki oleh setiap orang, kesadaran tersebut dapat disebarkan kepada orang lain, mengingat media sosial memiliki kekuatan untuk menyebarkan pengaruh dengan cepat dan luas. Pengamalan Pancasila dalam bermedia sosial tidak hanya bermanfaat bagi diri sendiri, tetapi juga untuk pengguna media sosial lainnya dan bahkan bagi negara. Jika masyarakat Indonesia dapat menunjukkan jati dirinya melalui Pancasila di media sosial, sikap santun, penghargaan terhadap perbedaan, dan toleransi yang dimiliki akan memperbaiki citra Indonesia di mata dunia. (Safitri & Anggraeni Dinie, 2021)

Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi digital memiliki potensi jangka panjang untuk mendukung pembelajaran. Selain meningkatkan hasil belajar, teknologi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital. Guru dapat terus mengeksplorasi inovasi baru, seperti realitas virtual (VR) untuk simulasi pembelajaran, atau kecerdasan buatan (AI) untuk personalisasi materi belajar.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PPKn di SD 2 Jepang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, minat siswa, dan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila. Dengan pemanfaatan teknologi secara optimal, pembelajaran PPKn menjadi lebih relevan, menarik, dan bermakna. Meskipun terdapat tantangan seperti kurangnya literasi digital guru dan minimnya integrasi nilai-nilai PPKn dalam media pembelajaran, solusi yang efektif dapat diimplementasikan melalui pelatihan dan pengembangan media yang lebih sesuai. Teknologi digital juga membuka peluang pembelajaran yang lebih inovatif di masa depan, mendukung pengembangan karakter dan keterampilan siswa secara menyeluruh.

Saran

1. Sekolah perlu mengadakan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan literasi digital, sehingga guru mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran.
2. Guru dan pihak sekolah dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan, interaktif dan sesuai dengan nilai-nilai PPKn.
3. Fasilitas teknologi di sekolah perlu ditingkatkan lagi untuk mendukung pemanfaatan media digital dalam pembelajaran khususnya di pembelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Afridzal, A., Bina, S., & Getsempena, B. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas Iii Sd Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231–247.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang*, 2(1), 18–25.
- Arikarani, Y., & Amirudin, M. F. (2021). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Ej*, 4(1), 93–116.

<https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296>

- Armianti, R., Yunita, S., Dharna, S., Negeri, U., Pancasila, P., & Pancasila, P. P. (2024). *Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. 782–792. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02>.
- Az-zahra, F., Dippu, B., Simbolon, T., Situmorang, L., & Panggabean, N. (2024). *Penerapan Pembelajaran PPKn Berbasis Digital di SMP Negeri 5 Percut Sei Tuan*. 3(2), 13–16. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Daryanes, F., Dipuja, D. A., & Suzanti, F. (2022). MELALUI PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DAN QUIZZZ BAGI A . LATAR BELAKANG berpengaruh pada semua sektor kehidupan . Sektor kesehatan , ekonomi , dalam situasi saat ini . Sejak merebaknya kasus Covid-19 di Indonesia pada bulan Maret 2020 , pemerintah Indonesi. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(2), 1–3.
- Farida, E. (2019). Media Pembelajaran Teknologi Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa pada Abad-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 457–476.
- Ghufron, M. . (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018*, 1(1), 332–337.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Khoirun Nisa, U., Purnamasari, V., Sulianto, J., PGRI Semarang, U., Sidodadi Timur No, J., Semarang Timur, K., Semarang, K., & Tengah, J. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran PPKN Kelas IV SDN Plamongansari 02. *Journal on Education*, 06(01), 4091–4097.
- Lubis, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1121–1126. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1121-1126>
- Ningsih, E. P. (2024). Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan: Manfaat dan Hambatan. *EduTech Journal*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.62872/qbp1fg61>
- Nuswantoro, D., & Wicaksono, V. D. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “Hakan” pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jpgsd*, 7(4), 3161–3170.
- Pentury, H. J., Rangka, I. B., & Anggraeni, A. D. (2021). Peningkatan Kemampuan Pedagogik Guru dalam Pembelajaran Daring melalui Penerapan Kuis Interaktif Daring. *Jurnal Surya Masyarakat*, 3(2), 109. <https://doi.org/10.26714/jsm.3.2.2021.109-114>
- Safitri, A., & Anggraeni Dinie, D. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Pedoman Generasi Milenial Dalam Bersikap di Media Sosial. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 79–87.
- Saiful Rizal, A. (2023). Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Atanwir: Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 14(1), 11–28. <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i1.329>
- Sinaga, R. D. F., Sembiring, G. R., Lumbansiantar, R., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2024). Aktivitas Pemanfaatan Digital oleh Guru PPKn Dalam Pengembangan Materi Ajar Sebagai Keterampilan Interpersonal Siswa SMAN 7 Medan. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 95–99. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1564>
- Tamba, T. M., Maharani, E. D., Bintang, R., Sitepu, A. M., & Yunita, S. (2024). Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn Dalam Memenuhi Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(2), 1024–1027. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i2.2472>
- Tohir, M., Maswar, M., & Atikurrahman, M. (2019). Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 5(4), 36–46. <https://doi.org/10.35316/alifmatika>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>