

**PENGUNAAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PKN DI SD*****USE OF TECHNOLOGY IN CIVICS LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOL*****Ajeng Dwi Rahmawati¹, Destiyawati², Nadira Salsabila³**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UMPRI Lampung

Email: ajenkdwil2@gmail.com¹, destiyawati61@gmail.com², nadirasalsabila0852@gmail.com³**Article Info**

Article history :

Received : 03-06-2025

Revised : 05-06-2025

Accepted : 07-06-2025

Published : 09-06-2025

Abstract

His study aims to examine the implementation of technology in civic education (PKN) learning in Elementary Schools (SD). Technology integration is expected to increase student engagement, visualize abstract concepts, and provide access to wider learning resources. This article will explore various forms of technology that are relevant to civic education learning, identify opportunities and challenges in its implementation, and present case studies or examples of good practices. The research method used is a comprehensive literature study from various related sources such as journals, books, and research reports. The results of the study show that the use of technology in civic education learning, such as interactive multimedia, digital simulations, and online learning can increase students' interest, motivation, and understanding of civic education material. Moreover, the application of technology is very important to improve progress and innovation in learning. The application of this information technology can also encourage renewal efforts in the use of technological results in the teaching and learning process and make it one of the learning media in schools, especially in civic education learning in elementary schools.

Keywords: Educational technology, Civic Education Learning, Elementary School

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi teknologi dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN) di Sekolah Dasar (SD). Integrasi teknologi di harapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memvisualisasikan konsep abstrak, dan menyediakan akses ke sumber belajar yang lebih luas. Artikel ini akan mengeksplorasi berbagai bentuk teknologi yang relevan untuk pembelajaran PKN, mengidentifikasi peluang dan tantangan dalam penerapannya, serta menyajikan study kasus atau contoh praktik baik. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur yang komprehensif dari berbagai sumber terkait seperti jurnal, buku, dan laporan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PKN, seperti multimedia interaktif, simulasi digital, dan pembelajaran online dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi PKN. Terlebih penerapan teknologi adalah hal yang sangat penting untuk meningkatkan kemajuan serta inovasi dalam pembelajaran. Penerapan teknologi informasi ini juga dapat mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan dari hasil teknologi dalam proses belajar mengajar dan menjadikan salah satu media pembelajaran di sekolah, khususnya pada pembelajaran PKN di SD.

Kata Kunci: Teknologi Pendidikan, Pembelajaran PKN, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk warga negara



yang memiliki rasa kebangsaan, cinta tanah air, demokratis, dan bertanggung jawab (Alldred, 2019; Estellés, 2021; Viciano, 2020). PKN memiliki peranan penting dalam membangun karakter dan keterampilan kewarganegaraan siswa, yang merupakan fondasi bagi terciptanya masyarakat yang baik dan negara yang kuat. Teknologi merupakan suatu kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Pembelajaran PKN yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks seringkali dianggap kurang menarik dan kurang kontekstual bagi siswa, sehingga dapat mengurangi minat dan motivasi belajar mereka (Bosio, 2023; González-Monfort, 2019; Pontes, 2019). Menurut Amin (2020), guru PKN dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2019), penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran konsep demokrasi dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Integrasi teknologi dalam pembelajaran PKN di SD dapat membuka peluang baru dalam menyajikan materi yang seringkali dianggap abstrak menjadi lebih konkret dan visual. Misalnya, penggunaan video animasi dapat membantu siswa memahami proses pemilihan umum, simulasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman tentang hak dan kewajiban warga negara, dan platform daring dapat memfasilitasi diskusi dan pertukaran pendapat antar siswa.

Kemajuan teknologi serta peningkatan pendidikan disebabkan oleh keadaan pendidikan di Indonesia masih jauh kata sempurna dan merata, serta belum bisa dikatakan kondusif dalam membangun warga madani yang mandiri, kreatif, serta memiliki rasa bela Negara yang besar terhadap masyarakatnya. Kemajuan teknologi lebih cepat dan pesat dibanding dengan perkembangan pendidikan khususnya pembelajaran, salah satunya dalam Pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan ialah suatu pendidikan yang menegaskan kita bakal pentingnya nilai-nilai hak serta kewajiban masyarakat negeri. Tiap perihal yang dilakukan wajib sesuai dengan tujuan serta cita-cita bangsa serta tidak menyimpang dari apa yang di harapkan. Menurut Samsuri (2011) dalam Damri, dkk (2020: 1) maksud dari pendidikan kewarganegaraan ialah bisa menyiapkan generasi-generasi muda guna menjadi warga negara yang mempunyai ilmu pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang dibutuhkan untuk berperan aktif dalam masyarakat.

Tujuan pembelajaran PKN biasanya mencakup berbagai perilaku yang diharapkan terjadi sesudah proses pembelajaran berlangsung. Menurut Branson (1999: 7) dalam Japar dkk (2019: 99), pendidikan kewarganegaraan bertujuan pada partisipasi dan tanggung jawab yang berkualitas dalam kehidupan politik dan kewarganegaraan yang baik di tingkat lokal, negara bagian, dan nasional. Di sisi lain, Depdiknas (2006: 49) belajar bahwa pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk memberikan kemampuan berpikir kritis, rasional dan kreatif tentang masalah-masalah kewarganegaraan, berpartisipasi secara bijaksana dan bertanggung jawab, dan memainkan peran secara sadar. Dalam kegiatan masyarakat, nasional dan negara, dan melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, regulasi dunia langsung dengan negara lain. Namun, kondisi pendidik dan peserta didik dahulu belum bisa memanfaatkan teknologi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Pada zaman dahulu pendidikan kewarganegaraan hanyalah sebuah penyampaian teori tanpa adanya praktik dalam kehidupan sehari-hari. Guru hanya menyampaikan sebuah pengetahuan saja tanpa adanya praktik atau pengintegrasian terhadap kehidupan sehari-hari, sehingga siswa hanya mengetahui teori tanpa



pengimplementasiannya langsung, karena pada dasarnya Pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu materi pembelajaran yang mendidik bagaimana membangun perilaku yang baik untuk diterapkan oleh siswa di masyarakat. Di era kemajuan teknologi saat ini tentunya memberikan sebuah dampak positif bagi dunia pendidikan seperti adanya inovasi proses pembelajaran. Seperti sumber belajar, dulu guru hanyalah satu-satunya informasi pengetahuan dalam proses pembelajaran, namun tidak berlaku untuk kala ini dengan adanya kemajuan teknologi yang meningkat membuat para guru tidak mesti sebagai pengajar dan sumber informasi dan pengetahuan semata karena siswa pun dapat mengakses materi pembelajaran atau informasi melalui internet. Oleh sebab itu, guru tidak hanya menjadi pengajar atau tenaga pendidik namun menjadi sebagai pengelola serta pengembang program pembelajaran yang dapat menunjang peserta didiknya menggapai komponen yang dibutuhkan. Dalam metode pembelajaran dulu pun seorang guru hanya terpaku dengan metode ceramah saja yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh, namun dengan adanya kemajuan teknologi memberikan pengaruh positif adanya metode-metode pembelajaran yang baru dan berinovasi, sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan siswa menjadi aktif. Dalam media pembelajaran, dulu guru selalu menyampaikan teori-teori saja tanpa mempraktikkan langsung atau memperlihatkan langsung suatu materi pembelajaran, hanya memanfaatkan bahan ajar buku, namun dengan berkembangnya kemajuan teknologi ini berpengaruh terhadap pengguna media pembelajaran atau alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah seperti lcd proyektor yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran sehingga memudahkan tugasnya, misal dalam pendidikan kewarganegaraan ini guru dapat memberikan materi pembelajaran melalui media audio visual yaitu menayangkan video-video yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

METODE

Sejarah Teknologi Pembelajaran Menurut Iskandar Alisyahbana (1980) "Teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu, karena dorongan untuk hidup yang lebih nyaman, dan lebih sejahtera". Secara harfiah teknologi dapat diartikan pengetahuan tentang cara. Sedangkan mengenai pembelajaran, pembelajaran telah berlangsung sejak awal peradaban dan budaya manusia. Jika kita berpegangan kepada konsep teknologi sebagai cara dan pendidikan telah berlangsung sejak peradaban manusia, maka awal tumbuhnya teknologi pembelajaran dapat dikatakan telah ada sejak dahulu, dimana orang tua mendidik anaknya dengan cara memberi pengalaman serta memanfaatkan lingkungannya. Saettler berpendapat bahwa "sumber tumbuhnya teknologi pembelajaran dapat ditelusuri sampai dengan kaum sufi, dengan cara mereka menjajakan pengetahuannya". (Yusuf hadi Miarso, 2009:133) Beberapa para ahli menjelaskan beberapa masa sejarah teknologi pembelajaran.

Metode Kaum Sufi Perkembangan dari berbagai metode pengajaran merupakan tanda lahirnya teknologi pengajaran yang dikenal saat ini. Beberapa pendidik pada masa lampau, yaitu golongan Sufi di Yunani, para ahli pendidikan memandang kaum Sufi merupakan kaum teknologi pengajaran yang pertama. Mereka menyampaikan pelajaran dengan berbagai cara dan teknik, mula-mula mereka menyampaikan bahan pelajaran yang telah disampaikan secara matang, kemudian mereka melanjutkan dengan perdebatan yang dilakukan dengan secara bebas, pada saat itulah proses kegiatan belajar itu berlangsung. Kemudian jika ada minat dari masyarakat untuk belajar, akan dibuat kontrak dan untuk kemudian menjadi sistem tutor. Pandangan ajaran kaum Sufi



tersebut di atas didasarkan atas; Bahwa manusia itu berkembang secara evolusi. Seorang dapat berkembang dengan teratur tahap demi tahap menuju kepada peradaban yang lebih tinggi. Melalui teknologilah pembelajaran dapat diarahkan secara efektif. Bahwa proses evaluasi itu berlangsung terus, terutama aspek-aspek moral dan hukum. Sejarah dipandang sebagai gerak perkembangan yang bersifat evolusi berkelanjutan. Demokrasi dan persamaan sebagai sikap masyarakat merupakan kaidah umum. Untuk kemudian menjadi sistem tutor. Pandangan ajaran kaum Sufi tersebut di atas didasarkan atas; Bahwa manusia itu berkembang secara evolusi. Seorang dapat berkembang dengan teratur tahap demi tahap menuju kepada peradaban yang lebih tinggi. Melalui teknologilah pembelajaran dapat diarahkan secara efektif. Bahwa proses evaluasi itu berlangsung terus, terutama aspek-aspek moral dan hukum. Sejarah dipandang sebagai gerak perkembangan yang bersifat evolusi berkelanjutan. Demokrasi dan persamaan sebagai sikap masyarakat merupakan kaidah umum. Bahwa asas teori pengetahuan bersifat progresif, pragmatis, empiris dan behavioristik. Gagasan kaum Sufi ini cukup banyak mempengaruhi kurikulum di Eropa, misalnya penggunaan retorika, dialektika, dan grammar sebagai materi utama dalam quadrivium dan trivium.

Metode Socrates Bentuk pengajaran lebih ke dalam bentuk berfilasafat, metode yang dipakai disebut dengan Maieutik atau meng-uraikan, yang sekarang dikenal dengan nama metode inkuiri. Pelaksanaannya berlangsung dengan cara "take and give of conversation". Dengan cara memberikan pertanyaan yang mengarah kepada suatu masalah tertentu. Pada dasarnya Socrates mengajarkan tentang mencari pengertian, yaitu suatu bentuk tetap dari sesuatu.

Metode Abelard Metode Abelard ini berlangsung pada masa pemerintahan Karel Agung di Eropa. Metode yang dipakai bertujuan untuk membentuk kelompok pro dan kontra terhadap suatu materi. Pendidik tidak memberikan jawaban final tetapi siswalah yang akan menyimpulkan jawaban itu sendiri. Metode ini biasa disebut dengan "Sic et Non" atau setuju atau tidak.

Metode Lancaster Metode Lancaster ini dalam bentuk sistem Monitoring yang merupakan bentuk pengajaran yang unik, meliputi pengorganisasian kelas, materi pelajaran sesuai dengan rencananya yang meningkat dan dikelola secara ekonomis. Lancaster mempelajari konstruksi kelas khusus yang dapat mendayagunakan secara efektif penggunaan media pengajaran dan pengelompokan siswa. Dalam sistem pengajaran Lancaster, pemakaian media pengajaran masih sederhana. Seperti penggunaan pasir dalam melatih siswa menulis.

Metode Pestalozzi Pengamatan pada alam merupakan landasan utama dari proses daktiknya. Pengetahuan bermula dari adanya pengamatan, dan pengamatan menimbulkan pengertian, selanjutnya pengertian yang baru itu menimbulkan pengertian yang selanjutnya pengertian tersebut bergabung dengan yang lama untuk menjadi sebuah pengetahuan. Dan dapat dikatakan bahwa perintisan ke arah penggunaan perangkat keras atau hardware sebenarnya telah dimulai pada masa Pestalozzi ini, seperti penciptaan papan aritmatik yang terbagi dalam kotak-kotak yang di setiap kotaknya diberi garis-garis yang secara keseluruhan berjumlah 100 kotak kecil. Selain itu Pestalozzi juga menciptakan stylabaries untuk melatih siswanya dalam mempelajari angka, bentuk, posisi dan warna desain.

Metode Froebel Metode Froebel didasarkan kepada metodologi dan pandangan filsafatnya yang intinya mengatakan bahwa pendidikan masa kanak-kanak merupakan hal paling penting untuk keseluruhan kehidupannya. Karena itulah Froebel mendirikan Kindergarten atau yang lebih dikenal



dengan Taman Kanak-kanak. Metode pengajaran Kinder- gastein dari Froebel meliputi kegiatan berikut: Bermain dan bernyanyi, Membentuk dengan melakukan kegiatan, Gift dan Occupation.

Metode Friedrich Herbart Praktek pendidikan Herbert terlihat adanya pengaruh Freobert terutama pada aspek pengembangan moral se- bagai tujuan utama pendidikan. Metode instruksionalnya didasarkan kepada ilmu jiwa yang sistematis. Dengan demikian siswa secara psikologis dibentuk oleh gagasan yang datang dari luar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian inovasi pembelajaran menurut Eric Sheninger (2019), ia mengartikan inovasi pembelajaran sebagai penggunaan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan relevan. Menurutnya, integrasi teknologi memungkinkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek, kolaborasi global, dan akses ke sumber daya digital yang kaya. Pendapat lain mengenai inovasi pembelajaran menurut Salman Khan (2020), menekankan bahwa inovasi pembelajaran melibatkan penggunaan platform pembelajaran online yang adaptif untuk mengatasi tantangan aksesibilitas dan ketimpangan kualitas pendidikan. Inovasi ini memungkinkan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa. Andreas Schleicher (2019), mendefinisikan inovasi pembelajaran sebagai pendidikan berbasis data dan bukti, yang memanfaatkan analitik pembelajaran dan big data untuk menginformasikan praktik pengajaran. Ini membantu memberikan wawasan tentang keberhasilan dan tantangan siswa, serta mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik dalam pendidikan. Selain itu Michael Horn (2021), menyatakan bahwa inovasi pembelajaran mencakup model pembelajaran campuran (blended learning), yang menggabungkan elemen terbaik dari pengajaran tatap muka dan pembelajaran online. Menurutnya, pendekatan ini memungkinkan fleksibilitas dan personalisasi yang lebih tinggi dalam proses belajar mengajar. Sugata Mitra (2020), berpendapat bahwa inovasi pembelajaran harus memberdayakan siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Teknologi digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menantang dan merangsang rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Penggunaan teknologi untuk membuat pembelajaran lebih personal, adaptif, dan berbasis data. Pendekatan ini mencakup penggunaan platform digital, analitik pembelajaran, dan model pembelajaran campuran, yang semuanya bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan. Para ahli sepakat bahwa inovasi pembelajaran harus fokus pada kebutuhan individual siswa dan melibatkan semua pemangku kepentingan dalam pendidikan.

Teknologi juga berperan dalam membantu pekerjaan manusia seperti mempermudah kinerja pendidik dalam melakukan penilaian dan pembelajaran. Bahkan teknologi mampu meningkatkan output dari sistem kerja tersebut. Salah satunya dengan hadirnya e-book yang bisa diakses kapanpun dan dimana-pun. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta penerapannya berkembang begitu pesat. Untuk itu hampir semua bidang kehidupan menerapkan teknologi informasi dan komunikasi. Sebelum hadirnya in-ternet, bimbingan belajar hanya berlangsung secara konven-sional. Namun semenjak teknologi informasi berkembang, bimbingan belajar dapat dilakukan di rumah melalui internet seperti ruangpendidik.com, zenius, quipper video, dan lain-lain. Saat ini juga hadir online learning di tingkat universitas, tidak hanya itu saat ini seluruh masyarakat bisa belajar di bidang apapun melalui masterclass.com ataupun di kelas official. Mereka menyediakan berbagai macam bidang yang bisadipilih sesuai keinginan penggunaannya. Peranan



teknologi juga memberikan pengaruh terhadap pembelajaran PPKn. Penggunaan internet sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah. Siswa dapat melengkapi ilmu pengetahuannya, sedangkan pendidik dapat mencari bahan ajar yang sesuai dan inovatif. Internet juga dapat digunakan untuk mengajar di kelas dengan alat bantuan LCD proyektor, lalu siswa akan mendapatkan hal-hal baru dan akan berusaha mencari sendiri baik dirumah atau dimana pun tentang materi yang dipelajari. Pendidik juga dapat mengakses video yang berhubungan dengan materi pembelajaran untuk menarik motivasi belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwasannya inovasi pembelajaran modern harus melibatkan penggunaan teknologi untuk membuat pembelajaran lebih personal, adaptif, dan berbasis data. Pendekatan ini mencakup penggunaan platform digital, analitik pembelajaran, dan model pembelajaran campuran, yang semuanya bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan. Para ahli sepakat bahwa inovasi pembelajaran harus fokus pada kebutuhan individual siswa dan melibatkan semua pemangku kepentingan dalam pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PKN dapat memberikan berbagai inovasi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Beberapa inovasi yang dapat diterapkan antara lain: Multimedia interaktif, simulasi digital, pembelajaran online, dan media sosial merupakan beberapa inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PKN dengan memanfaatkan teknologi. Penggunaan multimedia interaktif seperti video, animasi, dan simulasi dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam PKN, sehingga lebih mudah dipahami (Mayer, 2009). Selain itu, multimedia interaktif juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena sifatnya yang menarik dan interaktif. Simulasi digital juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep kewarganegaraan. Melalui simulasi digital, siswa dapat mengalami secara langsung proses-proses kewarganegaraan seperti pemilihan umum, sidang parlemen, atau proses legislasi (Aldrich, 2005). Pengalaman nyata ini dapat membantu siswa memahami konsep-konsep kewarganegaraan secara lebih mendalam dan kontekstual.

KESIMPULAN

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran PKN di SD menawarkan peluang yang signifikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang cerdas dan partisipatif di era digital. Namun, tantangan terkait infrastruktur, kompetensi guru, dan pemilihan konten perlu diatasi secara sistematis.

Inovasi pembelajaran PKN di era digital melalui pemanfaatan teknologi merupakan suatu kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Pemanfaatan multimedia interaktif, simulasi digital, pembelajaran online, dan media sosial dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Namun, penerapan teknologi dalam pembelajaran PKN juga memiliki tantangan, seperti akses teknologi yang terbatas, kesiapan guru, dan pengembangan konten digital. Untuk menghadapi tantangan tersebut, diperlukan kerjasama antara pemerintah, sekolah, guru, dan pemangku kepentingan lainnya dalam menyediakan infrastruktur, pelatihan, dan sumber daya yang memadai. Dengan inovasi yang tepat dan dukungan yang memadai, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PKN dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan



mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab di era digital.

Berdasarkan hasil kajian ini, beberapa rekomendasi dapat diajukan:

1. Pemerintah dan pihak terkait perlu meningkatkan investasi dalam penyediaan infrastruktur teknologi dan akses internet yang merata di seluruh sekolah dasar.
2. Program pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru PKn perlu difokuskan pada integrasi teknologi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.
3. Pengembangan dan penyediaan sumber belajar digital PKn yang berkualitas, interaktif, dan sesuai dengan kurikulum SD perlu diprioritaskan.
4. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengevaluasi efektivitas berbagai model dan pendekatan penggunaan teknologi dalam pembelajaran PKn di SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. (2020). Inovasi pembelajaran PPKn di era digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 95-106.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Japar, M., Fadhillah, D. N., & Hp, G. L. (2019). *Media dan teknologi pembelajaran ppkn*. Jakad Media Publishing.
- Lili, Nurlaili, a1, Robiah, Adawiyah 2b Universitas Pamulang. *Jurnal: PERAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH*,
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Prenada Media.