

**PROBLEMATIKA GURU PPKN DALAM MEMANFAATKAN MEDIA
PEMBELAJARAN DIGITAL**
(Studi Kasus Pada Pembelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Banjar Pandeglang)

Rere Adianti

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kec.Serang, Kota Serang, Banten 42117
Email: rereadianti@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi berkaitan dengan tahap dan proses yang dilakukan guru terkhusus guru mata pelajaran PPKn dalam merancang media pembelajaran di SMP Negeri 1 Banjar Kabupaten Pandeglang. Serta untuk melihat bagaimana guru menerapkan media pembelajaran pada proses pelaksanaan aktivitas belajar mengajar PPKn beserta hambatan-hambatan yang dihadapi oleh guru selama merancang atau menggunakan media pembelajaran di kelas. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ialah deskriptif kualitatif untuk mengurai serta menggambarkan apa dan bagaimana permasalahan yang dihadapi oleh guru mata pelajaran PPKn dalam memanfaatkan media pembelajaran di SMP Negeri 1 Banjar Kabupaten Pandeglang. Pada penelitian ini, teknik analisis melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperkuat argumentasi penelitian. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PPKn masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran dan secara pemahaman kurang memahami mengenai tahapan-tahapan dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk diberdayakan pada proses pembelajaran di sekolah

Kata Kunci: Guru PPKn, Media Pembelajaran, Kabupaten Pandeglang



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) International License.

ABSTRACT

This Research aims to find out information related of the stages and processes carried out by teachers in disigning learning media in 1 Junior High School of Banjar Pandeglang Regency. And to see how the teacher apply learning media in the process of implementing learning to pursue civic education along with the obstacles faced by teachers while disigning using learning media in the classroom. The type of research used in this research in descriptive qualitative to describe how the problems faced by civic education teachers in utilizing learning media at Banjar 1 Junior High School, Pandeglang Regency. In this research, the analysis technique uses observation, interview, and documentation techniques to strengthen the research data. Based the result of the study, its shows that civic education teachers hace difficulty in developing learning media and lack understanding of the stages in designing creative and innovative learning media to be utilized in the learning process at school.

Keywords: Civic Education Teacher, Learning Media, Pandeglang District

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan mutlak manusia yang harus dipenuhi setiap orang untuk memperoleh kesejahteraan dalam hidupnya dan melalui pendidikan yang efektif sangat berdampak bagi kemajuan bangsa dan negara yang lebih baik dari masa ke masa. “Tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas dan berbudi luhur sehingga menjadi motor penggerak peradaban suatu bangsa” (Taher dkk,

2023). Pendidikan diharapkan menjadi faktor dalam meningkatkan kualitas sumberdaya manusia dengan melalui proses pembelajaran di sekolah. Maka dalam usaha meningkatkan kualitas ini penting bagi segenap pihak terkait untuk senantiasa berperan aktif dalam mengembangkan pendidikan agar dapat memenuhi tujuan pendidikan yang diharapkan. Salah satu pihak yang mempunyai andil penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan yakni bisa diperankan guru atau pendidik dengan merancang suatu konsep pembelajaran melalui pengembangan strategi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di kelas.

Media pembelajaran yang efektif merupakan alternatif bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal yang bisa meningkatkan kualitas pembelajaran (Nurdyansyah, 2019). Menurut Arsyad (2011:2-3) media ialah bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan. Maka media merupakan alat intervensi yang tepat yang bisa digunakan untuk mendorong kualitas pembelajaran yang lebih baik lagi. Terlebih bagi pendidik ataupun guru, media yang baik dapat membantu dalam upaya menyampaikan informasi materi pembelajaran kepada peserta didik yang dikemas secara lebih menarik dan menyenangkan sebagai usaha meningkatkan pendalaman pemahaman peserta didik terhadap topik materi yang sedang dipelajari serta mereduksi adanya kegiatan pembelajaran konvensional yang membosankan, di mana hal ini tentu menghambat proses ketercapaian peserta didik dalam mencapai tujuan atau capaian pembelajaran yang diinginkan. Dalam kasus ini, apabila media bisa membuat suatu daya tarik bagi peserta didik untuk belajar maka hal ini akan berpengaruh terhadap motivasi dan minat untuk belajar bahkan menjadi alat untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Sakdah Maya, dkk: 2022). Penting bagi pendidik untuk selalu mengembangkan media pembelajaran seiring dengan kebutuhan belajarnya.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang memungkinkan untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran seperti: 1) media berbasis manusia, 2) media berbasis cetakan, 3) Media berbasis visual, 4) media berbasis audio-visual yang menunjang kegiatan belajar mengajar dan tentunya memiliki kekurangan dan keunggulannya masing-masing (Asmarnis, dkk: 2016). Media tersebut bisa berbentuk gambar, video, presentasi, atau media pembelajaran lainnya yang menggunakan komputer. Dalam pemanfaatan media, seorang guru terlebih dahulu harus menyiapkan multimedia yang interaktif supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan dua arah yang dapat memancing peserta didik untuk turut bertanya, menjawab, atau mengkritisi terhadap bahan ajar yang diajarkan dan disampaikan melalui media. Dalam hal ini guru harus memiliki paling tidak pengetahuan tentang bagaimana media yang tersedia bisa dimanfaatkan secara optimal dan sedemikian

rupa lewat fitur-fitur yang tersedia pada media tersebut untuk mendukung proses belajar yang lebih baik dan keterampilan dalam mengkolaborasikannya dengan kondisi yang ada di kelas tersebut sehingga dapat menjawab problematika sehubungan dengan masalah-masalah atau hambatan yang terjadi dalam proses belajar mengajar (Alya Rahma, 2023). Peluang-peluang yang tersedia di zaman digital saat ini banyak memberikan kemudahan sekaligus tantangan bagi pendidikan, di mana media pembelajaran mampu menutupi kekurangan atau kelemahan daripada bahan ajar yang ada.

Kemajuan teknologi yang terjadi di abad-21 ini membawa perubahan yang cukup cepat dan signifikan bagi guru. Situasi ini memberikan tantangan terutama bagi guru, di mana guru yang tidak mampu untuk beradaptasi dengan adanya kemajuan teknologi ini secara otomatis akan tertinggal bahkan dijuluki sebagai guru yang gagap teknologi (gaptek) atau dengan kata lain tidak mampu menguasai teknologi. Tentu dalam permasalahan tidak sesuai bila dikaitkan dengan filosofi Ki Hajar Dewantara yang menyebutkan bahwa “Pendidikan harus sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman”. (Dewantara K.H, 2011). artinya relevansi dengan kondisi saat ini, kegiatan pembelajaran harus bisa menyesuaikan dengan kondisi yang ada, di mana kecanggihan teknologi harus bisa dimanfaatkan oleh akademisi baik pendidik maupun peserta didik untuk menjawab tantangan zaman yang menuntut manusia untuk memiliki dan menguasai keterampilan yang diperlukan di zamannya yang mana saat ini sangat penting bagi manusia untuk dapat memiliki kemampuan literasi teknologi dan literasi digital. Penerapan media pembelajaran berbasis digital atau multimedia menjadi solusi bagi guru dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna dengan mengikuti tantangan perkembangan zaman.

Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan dengan melibatkan peserta didik sebagai subjek pendidikan di SMP Negeri 1 Banjar Kabupaten Pandeglang menunjukkan bahwa proses pembelajaran PPKn yang diselenggarakan oleh guru seringkali cenderung membosankan, karena dalam pelaksanaannya, guru tidak memanfaatkan sumber media yang ada dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru terkait bagaimana pendayagunaan media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif serta dapat menarik minat belajar peserta didik. maka peran media menjadi urgensi untuk menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran di kelas. Sehubungan dengan problematika tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Problematika Guru PPKn dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Digital di SMP Negeri 1 Banjar Pandeglang” bertujuan untuk mendeskripsikan problematika yang terjadi pada guru saat memanfaatkan media

pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus untuk memperoleh data primer dan sekunder guna memberikan penjelasan mengenai problematika guru PPKn dalam memanfaatkan media pembelajaran digital yang bertempat di SMP Negeri 1 Banjar Kabupaten Pandeglang. Data penelitian diperoleh dari hasil observasi lapangan yang dilakukan di kelas, wawancara mendalam dengan Guru, peserta didik, dan pihak yang bersangkutan lainnya untuk memperkuat akurasi data yang dihasilkan peneliti menggunakan triangulasi sumber dengan instrumen wawancara/observasi yang sudah dilakukan *Expert Judgment* untuk memvalidasi instrumen.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah teknik analisis interaktif. Di mana menurut Miles & Huberman dalam Sugiyono (2019) langkah analisis yang dilakukan meliputi reduksi data, melakukan penyajian data dan pengambilan keputusan sebagai tahap untuk menentukan hasil penelitian. Rangkaian penelitian dimulai dari peneliti melakukan pengumpulan data dengan melaksanakan wawancara dan observasi kepada Guru PPKn di sekolah. Kemudian, setelah data dikumpulkan peneliti melakukan reduksi data dengan memilih data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Selanjutnya, peneliti display atau menampilkan data penelitian untuk menarik suatu kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan responden dalam hal ini Guru PPKn di SMP Negeri 1 Banjar Kabupaten Pandeglang diperoleh data yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Hasil Wawancara Bersama Guru PPKn

Indikator Pertanyaan	Respon Narasumber
Kesiapan Guru dalam Menggunakan media pembelajaran	G1 : “Sulit kalau harus mau membuat media pembelajaran yang menggunakan perangkat teknologi seperti sekarang, karena faktor umur ibu. Mungkin kalau guru-guru muda yang sepertinya mudah untuk

	membuatnya”.
	G2 : “Pernah beberapa kali menggunakan media pembelajaran seperti PPT, tapi ibu rasa dampaknya pada anak seperti biasa. Mangkanya daripada susah dan ribet ibu lebih baik pakai cara yang konvensional saja lebih praktis”.
	G3 : “saya belum mahir menggunakan perangkat teknologi nak, terus kalau harus belajar pun pasti butuh waktu yang lama. Mangkanya ibu lebih memilih pakai cara yang biasa ibu lakukan saja pakai ceramah”.
Fasilitas yang digunakan dalam praktik pembelajaran di era digital	G1 : “kalau yang lebih gampang ibu paling menggunakan Wa Grup saja untuk mengirimkan tugas-tugas atau materi pelajaran, dan nanti siswa ibu suruh mencari referensi materinya di internet paling biar mereka mudah mencari jawabannya”.
	G3 : “biasanya ibu pakai infokus kalau materi pelajarannya cukup banyak jadi mereka mencatat point penting yang ada di tayangan presentasi tersebut, tapi karena jumlah infokusnya terbatas di sekolah ini, inisiatif ibu kalau tidak kebagian infokus, ibu share materinya di grup WA biar anak-anak baca secara mandiri”.
	G4 : “Listrik di sekolah sering mati-matian, sinyal di sekolah juga sering ngga stabil. Kadang bapak bingung kalau pakai media youtube anak-anak suka terkendala jaringan sinyal”.
Strategi dan model pembelajaran yang digunakan Guru di era digital	G2 : “Kalau mengajar, saya lebih pilih model pembelajaran yang konvensional atau model diskusi dan tanya jawab biar lebih hidup suasana pembelajarannya”.
	G3 : “Saya lebih nyaman pakai model ceramah kalau dalam pembelajaran, sesekali pakai model diskusi gitu, tapi terkadang siswanya juga kesulitan atau pasif selama pembelajaran itu”.

G4 : “biar tidak repot, saya pilih model yang gampang untuk diterapkan di kelas seperti model diskusi dan tanya jawab, kalau medianya pakai papan tulis atau buku tulis.”

Terbiasa dalam Memakai Model Pembelajaran Konvensional

Umumnya model pembelajaran konvensional mempunyai karakteristik atau ciri-ciri yang bisa dilihat dari proses belajar yang dilakukan seperti menggunakan model ceramah dalam menyampaikan materi dan tanpa menggunakan media di dalamnya, guru menggunakan bahan ajar terutama bersumber dari buku pegangan sekolah atau peserta didik. berikut ini hasil wawancara dengan guru PPKn terkait pemanfaatan media pembelajaran digital.

G1 : “di sekolah, banyak undangan terkait kegiatan pelatihan-pelatihan soal cara-cara buat media pembelajaran berbasis digital gitu, tapi setelah ikut di beberapa kegiatan tersebut saya merasa malas karna sulit sepertinya untuk membuatnya, mangkanya sampai sekarang saya hanya pakai cara konvensional yang biasa saya gunakan pada pembelajaran”.

G3 : “Karena di sekolah ini guru PPKn rata-rata umurnya udah cukup tua, jadi kadang saya bingung buat mengembangkan media pembelajaran yang berbasis digital gitu, apalagi kalau harus pakai komputer atau laptop sulit bagi saya”.

G4 : “bukannya ngga mau kalau pake yang media digital gitu, tapi banyak kendalanya kayak perangkat nya yang kurang memadai juga saya yang jarang ikut pelatihan tentang pembelajaran digital gitu yang diadakan di sekolah atau luar sekolah”.

Penggunaan Media Pembelajaran Relatif Rendah

Media pembelajaran merupakan komponen berupa alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menjalankan aktivitas pembelajaran yang lebih mudah (Alya Rahmadkk, 2023). Penggunaan media sendiri bisa diterapkan pada sesi awal pembuka hingga akhir kegiatan pembelajaran seperti pelaksanaan asesmen formatif yang bisa dimanfaatkan oleh guru. Namun berdasarkan hasil temuan di sekolah, penggunaan media pembelajaran nampaknya masih relatif rendah dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru yang sebelumnya telah dilakukan sebagai berikut:

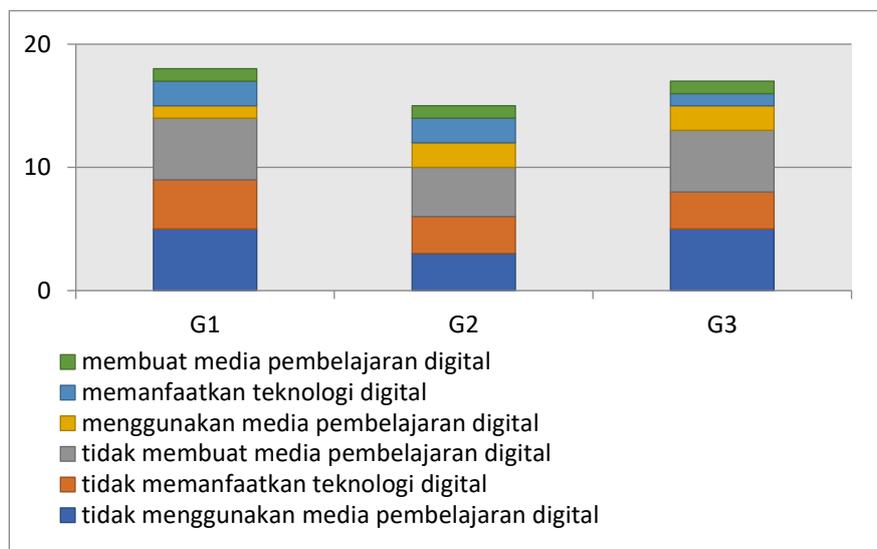
G1 : “Sulit kalau harus mau membuat media pembelajaran yang menggunakan perangkat teknologi seperti sekarang, karena faktor umur ibu. Mungkin kalau guru-guru muda yang sepertinya mudah untuk membuatnya”.

G2 : “Pernah beberapa kali menggunakan media pembelajaran seperti PPT, tapi ibu rasa dampaknya pada anak seperti biasa. Mangkannya daripada susah dan ribet ibu lebih baik pakai cara yang konvensional saja lebih praktis”.

G3 : “saya belum mahir menggunakan perangkat teknologi nak, terus kalau harus belajar pun pasti butuh waktu yang lama. Mangkannya ibu lebih memilih pakai cara yang biasa ibu lakukan saja pakai ceramah”.

Secara spesifik data dapat ditunjukkan pada diagram di bawah ini:

Diagram 1.1 Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru



Fasilitas Teknologi yang Belum Memadai

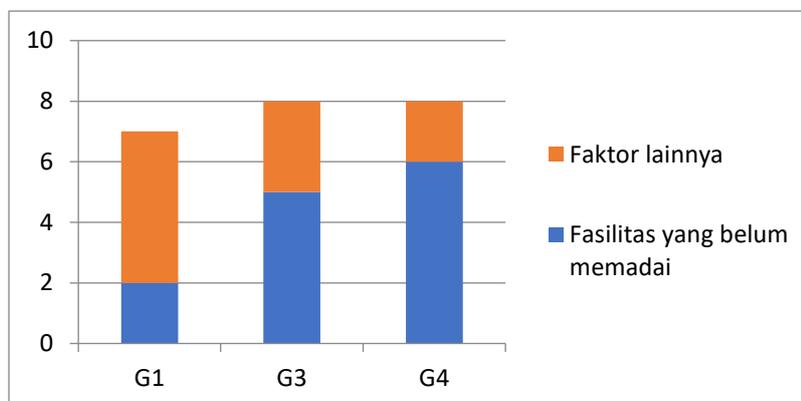
Sekolah sebagai satuan pendidikan hendaknya memberikan fasilitas berupa sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran berbasis digital. Adapun fasilitas yang bisa diberikan oleh sekolah seperti perangkat komputer dengan spesifikasi yang baik, jaringan wifi (LAN) yang terhubung disetiap kelas, gawai, dan proyektor yang perlu diperbanyak oleh sekolah guna memfasilitasi guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Berikut hasil wawancara dengan guru PPKn terkait permasalahan fasilitas teknologi di sekolah.

G1 : “kalau yang lebih gampang ibu paling menggunakan Wa Grup saja untuk mengirimkan tugas-tugas atau materi pelajaran, dan nanti siswa ibu suruh mencari referensi materinya di internet paling biar mereka mudah mencari jawabannya”.

G3 : “biasanya ibu pakai infokus kalau materi pelajarannya cukup banyak jadi mereka mencatat point penting yang ada di tayangan presentasi tersebut, tapi karena jumlah infokusnya terbatas di sekolah ini, inisiatif ibu kalau tidak kebagian infokus, ibu share materinya di grup WA biar anak-anak baca secara mandiri”.

G4 : “Listrik di sekolah sering mati-matian, sinyal di sekolah juga sering ngga stabil. Kadang bapak bingung kalau pakai media youtube anak-anak suka terkendala jaringan sinyal”.

Diagram 1.2 Fasilitas Teknologi di Sekolah



Guru berperan penting dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Dimana sebelum memulai aktivitas pembelajaran, terlebih dahulu guru akan menyusun dan merancang pembelajaran serta kemudian melaksanakan kegiatan belajar mengajar berdasarkan langkah atau tahapan penting disetiap rangkaian, mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tetapi, dalam proses pelaksanaan pembelajaran PPKn di sekolah SMPN 1 Banjar Pandeglang terdapat beberapa problematika yang dihadapi oleh guru terkhusus mengenai permasalahan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Di mana beberapa guru di sekolah tidak dapat mengoptimalkan teknologi dalam mendukung pembelajaran digitalisasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa guru belum terbiasa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Masih banyak guru di sekolah yang menggunakan model pembelajaran konvensional seperti salah satunya menggunakan cara berceramah untuk menyampaikan materi pelajaran (Djonomiardjo, 2023). Artinya model ceramah seperti ini tidak relevan apabila diterapkan secara terus-menerus di tiap proses pembelajaran. Maka dalam hal ini, guru sangat penting bagi guru untuk memperhatikan kondisi situasional di lingkungan belajar tersebut. Model konvensional ini mempunyai kekurangan dan menyebabkan rasa bosan peserta didik karena aktivitas belajar hanya terfokus pada guru sebagai subyek pembelajaran. Menurut Wirabumi (2022) model konvensional melalui ceramah akan menghasilkan permasalahan dalam belajar seperti kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru, ruang dialektika peserta didik terbatas, pemahaman peserta didik terhadap materi mudah dilupakan, dan

kesulitan dalam mengukur kemampuan atau kompetensi yang dimiliki peserta didik. pembelajaran abad-21 dengan kemudahan dalam mengakses teknologi, menjadi peluang yang harus diseimbangi dengan kemampuan berliterasi digital. Namun pada kasus ini, guru menunjukkan rendahnya pemahaman dan keterampilan dalam berliterasi digital yang perlu ditingkatkan dengan pelatihan-pelatihan pengembangan media pembelajaran digital.

Penggunaan media pembelajaran didasarkan pada asas kebutuhan peserta didik. dimana kecenderungan atau tipe peserta didik abad 21 ini interaktif (Alya Rahma dkk, 2023). Namun, umumnya hambatan yang ditemukan pada saat penggunaan media pembelajaran berbasis digital terletak pada pengadaannya (Lailiyah & Mardiyah, 2021). Keberadaan teknologi sangat berpengaruh dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Adanya teknologi informasi dan komunikasi akan membantu guru dalam menyebarkan atau mentransfer informasi dan memaksimalkan potensi yang dimiliki peserta didik secara leluasa.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital di SMP Negeri 1 Banjar Kabupaten Pandeglang masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa problematika seperti kebiasaan guru yang masih sering dan nyaman dalam menggunakan model pembelajaran konvensional terlebih dengan cara ceramah. Kemudian minimnya sumber daya manusia dalam hal ini guru untuk menggunakan perangkat teknologi digital, dan faktor lainnya seperti fasilitas berkaitan sarana dan prasarana yang belum memadai menjadi problematika yang dihadapi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran digital. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat menjadi bahan evaluasi bagi sekolah untuk meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran.

SARAN

Pada SMP Negeri 1 Banjar Pandeglang Guru bisa mengkolaborasikan antara media pembelajaran dengan model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam belajar seperti Bermain Peran, *Problem Based Learning (PBL)*, *Inkuiri*, *Discovery Learning* dan sebagainya untuk mestimulus ketertarikan belajar peserta didik terhadap materi dalam pembelajaran PPKn dan perlunya pengembangan diri dengan cara mengikuti berbagai kegiatan pelatihan-pelatihan multimedia atau pengembangan media untuk meningkatkan kualitas dan mutu

pembelajaran. Bagi peneliti lainnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian untuk membuat media pembelajaran yang dipertimbangkan sesuai dengan kondisi sekolah dan keadaan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adianti, R. (2023). PROBLEMATIKA GURU PPKN DALAM MEMANFAATKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL. *Academy of Education Journal*, 14(2). <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1676>
- Alya Rahma R., Soedarto Harjono H., Sulisty U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu* 7(1):603-611 DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmarnis., Yuhelman, N., Murwinda, R. (2016). Media dan Efektivitas Belajar Siswa Untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berdaya Saing Tinggi. *Jurnal Zarah*. 4(1): 34-46.
- Dewantara, K.H. (2011). *Karya Ki Hajar Dewantara bagian Pertama Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Lahun Persatuan Taman Siswa
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5 (1), 39. DOI: <https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706>
- Haryadi, R., & Selviani, F. (2021). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19. *Academy of Education Journal*, 12(2), 254-261. <https://doi.org/10.47200/aoej.v12i2.447>
- Hidayat, K. (2016). PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL OLEH GURU PADA SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1 PLERET GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SECARA EFISIEN. *Academy of Education Journal*, 7(2), 135-152. <https://doi.org/10.47200/aoej.v7i2.408>
- Khomsah, S., Mobit, M., & Ridwan, I. (2023). IMPLEMENTATION OF REWARDS IN JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN VOCABULARY LEARNING. *Academy of Education Journal*, 14(1), 1-9. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i1.1323>
- Kurniadi, B., Bukit, P., Tamba, M., & Sembiring, E. (2023). KOMPETENSI LITERASI DIGITAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING DI SMP NEGERI 2 KABANJAHE. *Academy of Education Journal*, 14(1), 155-170. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i1.1377>
- Lailiyah, N. N., & Mardiyah, S.Z. (2021). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK di Madrasah Ibtidaiyah. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4 (1), 89.
- Nurdyansyah, N. (2019). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Siduarjo: Nizamia Learning Center. DOI: <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i1.868>
- Nuryanto, S. (2014). APLICATION OF TRADITIONAL GAMES DAKON (ATGD) SEBAGAI LANGKAH UNTUK MEMBENTUK NILAI KARAKTER PADA ANAK USIA DINI DI TK KREATIF PRIMAGAMA TERBAN. *Academy of Education Journal*, 5(1). <https://doi.org/10.47200/aoej.v5i1.112>
-

- Pratama, F. (2020). MEMBANGUN KARAKTER SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRABBLE GAMES. *Academy of Education Journal*, 11(2), 129-141. <https://doi.org/10.47200/aoej.v11i2.397>
- Sakdah, Maya Siti. Andi, Prastowo. Anas, Nirwana. (2022). *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 (1): 3-4.
- Sakina, N., Nurmawati, S., Sarawati, Y., & Walid, A. (2021). EVALUASI PEMBELAJARAN DARING TERHADAP MATA KULIAH STATISTIKA IPA IAIN BENGKULU. *Academy of Education Journal*, 12(1), 149-157. <https://doi.org/10.47200/aoej.v12i1.436>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wandasari, E. (2017). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PENDIDIKAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR PKN SISWA KELAS X SMK PERINDUSTRIAN YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016. *Academy of Education Journal*, 8(2), 200-225. <https://doi.org/10.47200/aoej.v8i2.371>
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, 1(1). 111.