

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT MENGGUNAKAN CANVA PADA
MATA PELAJARAN PPKN SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SUNGAI BENAI**

¹Arif Rifa'i, ²Ahmad Gawdy Pranansa, ³Elya Rosalina

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Email: ¹ariifrifai02@gmail.com, ²ahmadgawdynano@yahoo.com,
³elyarosalina25@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa setelah diterapkan Media Diorama di Kelas V SD Negeri 49 Lubuklinggau. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dengan desain penelitian *pretest posttest group design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 49 Lubuklinggau yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal yaitu 17. Teknik analisis data menggunakan rumus uji z, berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai $z_{hitung} 3,0954 \geq z_{tabel} 1,64$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SD Negeri 49 Lubuklinggau setelah penerapan media diorama secara signifikan tuntas.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Diorama, Pendidikan Pancasila.

Abstract

This study aims to determine the completeness of student learning outcomes after the implementation of Diorama Media in Grade V of SD Negeri 49 Lubuklinggau. This study uses an experimental method, with a pretest posttest group design. The population and sample in this study were all grade V students of SD Negeri 49 Lubuklinggau totaling 18 students. The data collection technique used was a multiple choice test technique with 17 questions. The data analysis technique used the z test formula, based on the results of the hypothesis test, the z count value was $3.0954 \geq z_{table} 1.64$, which means H_0 was rejected and H_a was accepted. So it can be concluded that the learning outcomes of Pancasila Education of grade V students of SD Negeri 49 Lubuklinggau after the application of diorama media are significantly complete.

Keywords: Learning Outcomes, Diorama Media, Pancasila Education

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Hidayat et al., 2019:24).. Pendidikan yang dilakukan di sekolah ini merupakan salah satu upaya mengembangkan pengetahuan secara terarah dan terencana, dimana kegiatan itu ialah kegiatan pembelajaran dengan peserta didik diharapkan dapat mengikuti kegiatan tersebut sehingga dapat memahami sebuah materi yang disampaikan.

Pembelajaran ialah interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dengan proses pembelajaran yang baik dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif, bermakna dan menyenangkan (Djamaluddin,. Et al.,2019:13). Pembelajaran juga merupakan usaha yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses

pemerolehan ilmu dan ilmu pengetahuan, penguasaan serta pembentukan sikap kepercayaan pada peserta didik dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka merupakan bagian dari upaya untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran yang lebih fleksibel, berbasis pada kebutuhan dan potensi peserta didik, serta membentuk karakter yang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila bukan hanya dipandang sebagai mata pelajaran terpisah, tetapi juga menjadi bagian integral dari proses pendidikan yang menyeluruh dan terintegrasi dalam berbagai disiplin ilmu.

Dalam banyak kasus, pembelajaran Pancasila dan PKN dilakukan dengan metode yang monoton, seperti ceramah atau pembacaan materi teks, yang tidak melibatkan siswa secara aktif. Siswa SD cenderung lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas

fisik, percakapan, permainan, atau pengalaman langsung. Salah satu penyebab utama kurangnya minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn adalah metode pembelajaran yang monoton, hal ini menjadikan proses belajar dirasa tidak menarik.

Pada proses pembelajaran juga diperlukan media pembelajaran untuk mempermudah proses belajar mengajar. Menurut Munadi (2013:7) mengemukakan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sebagai upaya untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien. Sehingga media pembelajaran merupakan suatu perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan memberi serta menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien. Dalam hal ini pendidik harus memiliki kreatifitas yang tinggi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik sehingga menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Senin tanggal 14 Oktober 2024 dengan wali kelas V yaitu Ibu Suliyah, S.Pd.SD dan siswa didapatkan bahwa proses belajar mengajar terdapat 26 peserta didik dalam satu kelas dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 70. Hal ini dapat dibuktikan bahwa sebagian besar hasil belajar PPKn siswa kelas V yang belum tuntas sebanyak 65,39% dari 26 siswa (17 siswa) dan yang telah tuntas sebanyak 34,61% dari 26 siswa (9 siswa). Adapun permasalahan yang ada di SD Negeri 1 Sungai Benai yaitu kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting untuk membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Salah satu tantangan dalam proses pembelajaran adalah bagaimana materi dapat disampaikan dengan visual yang menarik dan komunikatif.

Salah satu solusi yang dapat digunakan oleh guru adalah presentasi

interaktif menggunakan Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat PPT (presentasi) dengan visual menarik, ikon edukatif, ilustrasi kontekstual, serta berbagai elemen kreatif lainnya yang tidak tersedia di Microsoft PowerPoint versi konvensional.

Dibandingkan dengan PowerPoint biasa (yang umumnya dibuat di laptop menggunakan MS Office), presentasi dari Canva lebih menarik secara visual, memiliki banyak template modern, animasi dinamis, dan mudah diakses secara online. Guru juga dapat membagikan hasil presentasi dalam bentuk tautan (link) atau bahkan kode QR yang bisa dipindai langsung oleh siswa melalui perangkat mereka, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan fleksibel.

Selain itu, presentasi Canva sangat kompatibel untuk ditampilkan melalui infokus di kelas SD, dan dapat disesuaikan dengan berbagai infokus pembelajaran. Dengan kombinasi presentasi Canva dan pemanfaatan QR Code, guru bisa membagikan materi, latihan soal, atau refleksi pembelajaran

secara langsung kepada siswa hanya dengan sekali pindai. Hal ini tentu sangat menunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung capaian KKTP secara optimal.

Hal ini merujuk pada analisis kebutuhan sekolah, guru dan siswa yang mana dalam proses belajar dan pembelajaran sekolah, guru, dan siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan agar pada saat proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu Media Powerpoint Menggunakan Canva.

Menurut Widodo (2022:89) PowerPoint adalah aplikasi pengolah presentasi yang dirancang untuk membuat dan menyajikan materi dalam bentuk slide yang berisi teks, gambar, grafik, dan elemen visual lainnya. Dengan berbagai fitur yang ada, PowerPoint dapat mempermudah penyampaian informasi secara efektif dan menarik.

Menurut Siregar (2021:23) Canva adalah program desain rancangan yang dilakukan secara online yang menyediakan berbagai macam desain, yaitu seperti desain media sosial, presentasi, video, cetakan pemasaran, kantor, kolase foto, sampul buku, sampul majalah, kalender, poster, lembar kerja, laporan, agenda, komik, proposal, sampul ebook dan masih banyak desain lainnya. Dengan memanfaatkan Canva ini dapat menghasilkan sebuah desain yang kreatif dan menarik yang akan menghasilkan sebuah media dan bahan ajar yang efektif (Peilangi 2020:81-82).

Hal ini juga sesuai dengan penelitian terdahulu Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Aisyah AzizatulLatifah, Trisniawati, dan Nelly Rhosyida tahun 2024 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. Hasil validasi instrumen dihitung menggunakan skala Likert, kemudian hasil skor dihitung persentasenya. Dalam penelitian ini,

ditemukan bahwa (1) mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbantuan Canva pada pembelajaran Tematik Tema 5 subtema 2 Pembelajaran 6 pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar berbantuan Canva. (2) Mendeskripsikan hasil dari pengembangan media pembelajaran (3) Media direvisi sesuai dengan saran dan komentar dari ahli media. Hasil validasi di peroleh rata-rata skor 97,65% hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran PowerPoint Interaktif dengan bantuan Canva memiliki tingkat validitas yang tinggi, sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran di kelas II sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Pengembangan Media Powerpoint Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sungai Benai”.

B. METODE

Metode Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang berfungsi untuk

merancang dan mengembangkan produk pembelajaran secara sistematis dan efektif. Tahap analisis meliputi analisis kinerja untuk mengidentifikasi permasalahan di sekolah dan analisis kebutuhan untuk menentukan media pembelajaran yang tepat. Tahap desain merancang media PowerPoint berbasis Canva dari segi tampilan, materi, dan bahasa dengan tujuan pembelajaran yang sesuai kurikulum. Tahap pengembangan membuat produk awal, memvalidasi oleh ahli media, materi, dan bahasa, serta merevisi berdasarkan masukan. Tahap implementasi melaksanakan uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar untuk melihat respon dan efektivitas media. Tahap evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menilai kualitas, efektivitas, dan pencapaian tujuan pembelajaran. Uji coba produk melibatkan validasi ahli, revisi, serta uji coba langsung pada siswa. Subjek uji coba meliputi 3 ahli dan siswa kelas V dengan kemampuan beragam. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket validasi, angket kepraktisan, lembar soal tes, dan dokumentasi. Analisis data meliputi uji

validitas menggunakan Aiken's V, uji kepraktisan menggunakan skala Likert dan Guttman, serta uji keefektifan melalui perhitungan skor pretest-posttest dan N-gain untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Seluruh prosedur ini dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif digunakan di kelas.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan Media PowerPoint Menggunakan Canva yang dikembangkan melalui model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, ditemukan permasalahan rendahnya antusias belajar siswa kelas V SD Negeri Sungai Benai dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Analisis kebutuhan menunjukkan perlunya media interaktif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar. Selanjutnya, tahap desain dilakukan dengan merancang konsep media, menyusun lembar validasi, dan membuat angket

respon untuk mengukur kelayakan produk.

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat Media PowerPoint Menggunakan Canva sesuai rancangan yang telah disiapkan. Media ini memuat materi, ilustrasi, dan desain yang menarik agar sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Setelah selesai, media divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata Aiken's V sebesar 0,88 yang termasuk kategori tinggi, sehingga media dinyatakan valid dan layak digunakan pada tahap uji coba lapangan.

Tabel 1
Hasil Rekapitulasi Seluruh
Validator

No	Nama Validator	Rata-Rata	Kategori
1	Dr. Agung Nugroho, M.Pd.	0,86	Tinggi
2	Suliyah, S.Pd.SD	0,93	Tinggi
3	Dr. Leo Charli, M.Pd	0,87	Tinggi
Jumlah		2,66	
Rata-Rata V		0,88	Tinggi

Tahap kepraktisan dilakukan dengan menguji media pada uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Hasil penilaian menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik, dengan skor dari guru sebesar 84%, siswa pada uji coba perorangan sebesar 80%, dan siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 83%. Nilai tersebut berada pada kategori “sangat praktis”, yang berarti media mudah digunakan, dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta guru dalam pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Seluruh
Kepraktisan Media Powerpoint
Menggunakan Canva

No	Penilai	Persentase	Klasifikasi
1.	Suliyah, S.Pd.SD	84%	Sangat Praktis
2.	3 orang siswa kelas V SD Negeri 1 Sungai Benai	80%	Sangat Praktis
3.	6 orang siswa kelas V SD Negeri 1 Sungai Benai	83%	Sangat Praktis
Rata-rata		82%	Sangat

No	Penilai	Persentase	Klasifikasi
			Praktis

Tahap keefektifan diukur melalui uji pre-test dan post-test untuk mengetahui dampak media terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pre-test siswa sebesar 43 meningkat menjadi 84 pada post-test, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan Media PowerPoint Menggunakan Canva efektif membantu siswa memahami materi lebih baik, sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran.

Tabel 3 Rekapitulasi Nilai Pre Test dan Post Test

Subjek Penelitian	Jumlah Pre Test	Jumlah Post Test
26 Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sungai Benai	835	1.790
Rata-Rata	43	84
<i>N-Gain</i>		0,71
Klasifikasi		Tinggi

Berdasarkan hasil pengembangan, validasi, kepraktisan, dan keefektifan, dapat disimpulkan bahwa Media PowerPoint

Menggunakan Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SD Negeri Sungai Benai. Media ini tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menarik perhatian siswa, memotivasi belajar, dan meningkatkan pemahaman materi secara signifikan.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat diambil kesimpulan bahwa Pengembangan Media Powerpoint Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sungai Benai yaitu sebagai berikut:

1. Media PowerPoint menggunakan Canva dinyatakan valid

berdasarkan hasil penelitian lembar angket yang telah diisi oleh tiga ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Skor rata-rata hasil validasi yang diperoleh adalah 0,71 yang termasuk dalam kategori "Tinggi". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media PowerPoint Menggunakan Canva valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran PPKn.

2. Kepraktisan media diperoleh melalui hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba oleh guru menggunakan lembar angket kepraktisan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media mencapai skor rata-rata 82%, yang masuk ke dalam kategori “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa Media PowerPoint Menggunakan Canva mudah digunakan, baik oleh guru maupun siswa, serta mendukung proses pembelajaran secara efisien.
3. Efektivitas media dianalisis melalui hasil pretest dan posttest siswa. Berdasarkan perhitungan nilai N-Gain, diperoleh skor sebesar 0,71, yang berada pada klasifikasi “Tinggi”. Artinya, penggunaan Media PowerPoint Menggunakan Canva berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas V SD Negeri 1 Sungai Benai.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A. and Rhosyida, N., 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Hexagon: Jurnal Ilmu dan Pendidikan Matematika*, 2(1), pp.19-29.
- Aliyyah, R. R. & dkk. (2021). *Peirkeimbangan dan Karakteristik Peindidikan Siswa Seikolah Dasar*. Bogor: Univeirsitas Djuanda.
- Daryanto. (2020). *Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Direiktorat Peimbinaan SMA. (2017). *Ditjein Peindidikan Dasar dan Meineingah, Panduan Peinyusunan Ei-modul*. Jakarta: Ditjein Peindidikan Dasar dan Meineingah.
- Djamaluddin, Ahdar. & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Feibriandi, R., Susanta, A., Wasidi. (2019). *Validitas LKS Mateimatika deingan Peindeikatan Saintifik Beirbasis Outdoor Pada Mateiri Bangun Datar*. JP3D Jurnal Peimbeilajaran dan Peingajaran Peindidikan Dasar, 2(2), 152.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudera Biru.
- Gagne, R. M. (2020). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Cengage Learning.
- Hadi, S. (2022). *Pendidikan Pancasila dalam Konteks Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana.

- Hartati, Risa. (2016). Peiningkatan Aspeik Liteirasi Sains Siswa SMP Meilalui Peineirapan Modeil Probleim Baseid Leiarning Pada Peimbeilajaran Teirpadu. Jurnal Peindidikan, 8(01).
- Hidayat. (2019). Ilmu Pendidikan Konsep Teori dan Aplikasinya.
- Irsalina, A., Dwiningasih, K. (2018). Analisis Keipraktisan Peingeimbangan Leimbar Keigiatan Peiseirta Didik (LKPD) Beirorieintasi Bleindeid Leiarning Pada Mateiri Asam Basa. Jurnal Kimia dan Peindidikan Kimia, 3(3), 173-174.
- Khairunnisa, A. and Apoko, T.W., 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. Jurnal Kewarganegaraan, 20(2), pp.191-203.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Leiviasari, Riqqah Azzahra. (2021). Peingaruh Fitur Aplikasi Canva Teirhadap Kreiativitas Deisain Komunikasi Visual Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampeil Surabaya. Skripsi Tidak Diteirbitkan. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Univeirsitas Islam Neigeiri Sunan Ampeil: Surabaya
- Mawartingsih, L., Sholikhah, U. (2018). Modeil Peimbeilajaran Koopeiratif Think Talk Writei (TTW) untuk Meiningkatkan Hasil Beilajar Siswa Keilas VII A SMP Nurul Anwar Deisa Pakeil Keicamatan Montong Kabupatein Tuban Tahun Peilajaran 2016/2017. Jurnal Eidusains, 10(1), 2.
- Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru). Jakarta: Referensi.
- Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Peilangi ,Garris. (2020). Peimanfaatan Aplikasi Canva Seibagai Meidia Peimbeilajaran Bahasa dan Sastra Indoneisia Jeinjang SMA/MA. Jurnal Sasindo Unpam, 8(2).
- Retnawati, Heri. (2016). Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rima. (2022). Ragam Media Pembelajaran. Kata Pena:Jogjakarta.
- Rockyanei, Irania, Suci dan Sukartiningsih, Wahyu. (2018). “Peingeimbangan Meidia Peimbeilajaran Inteiraktif Meinggunakan Adobei Flash dalam Peimbeilajaran Meinulis Ceirita Siswa Keilas IV SD”. PGSD, 6(5), 769.
- Rozak, A., Darmadi., Murtafi’ah, W. (2018). Peingeimbangan Meidia Peimbeilajaran Sasa-Aura untuk Meiningkatkan Preistasi Peiseirta Didik SMK Ceindeikia

- Madiun Tahun Ajaran 2017/2018. Jurnal Peindidikan dan Ilmu Peingeitahuan, 18(1), 37.
- Rusdi. (2018). Peineilitian Deisain dan Peingeimbangan Keipeindidikan. Deipok: Rajawalipeirs.
- Rusmayana. Taufik. (2021). Modeil Peimbeilajaran ADDIEi Inteigrasi Peidati di SMK PGRI Karisma Bangsa Seibagai Peingganti Prakteik Keirja Lapangan Dimasa Pandeimi Covid-19. Bandung : Widina Bhakti Peirsada Bandung.
- Sireigar, Asminar. (2021). Peingeimbangan Meidia Peimbeilajaran Mateimatika Pada Mateiri Sisteim Peirsamaan Linieir Satu Variabeil (SPLSV) Deingan Meinggunakan Aplikasi Canva Untuk Meiningkatkan Motivasi Beilajar Siswa di Seikolah Meineingah Peirtama Swasta Ira Meidan. Skripsi Tidak Diteirbitkan. Program Studi Peindidikan Mateimatika Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keiguruan Univeirsitas Islam Neigeiri Sumateira Utara: Meidan.
- Sugiyono. (2017). Meitodei Peineilitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suparno. (2021). Teknologi Pembelajaran: Aplikasi dan Implementasi. Yogyakarta: Andi.
- Suryadi, A. (2021). Pendidikan Pancasila: Nilai dan Praktik dalam Kehidupan Sehari-hari. Bandung: Alfabeta.
- Widodo. (2022). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran. Semarang: Unnes Press.