

## Implementasi Pembelajaran PKN Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Era Digital

Anastasia Desmeria Br Ginting<sup>1</sup>, Imel Fitaloca Tambunan<sup>2</sup>,  
Kornelia Efifani Br Tarigan<sup>3</sup>, Sofia Maharaja, Sufina Khairani<sup>4</sup>,  
Waliyul Maulana Siregar<sup>5</sup>  
<sup>1-5</sup> Universitas Negeri Medan

Alamat: Jl Williém Iskandar Ps.V, Kenanga Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang,  
Sumatera Utara Kampus

Korespondensi penulis: : [anastasiaginting06@gmail.com](mailto:anastasiaginting06@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to describe the implementation of Civic Education (Pendidikan Kewarganegaraan/PKn) learning based on Information and Communication Technology (ICT) in the digital era. PKn learning integrated with ICT is expected to improve the quality of learning to be more interactive, engaging, and relevant for students. This research outlines the important role of civic education in shaping the character and national awareness of the younger generation. The integration of ICT in PKn learning is expected to provide a more dynamic and in-depth learning experience for students through wider access to learning resources, more active interaction between teachers and students, and more engaging delivery of materials through various media.*

**Keywords:** *Civic Education Learning, Information and Communication Technology, Civic Education*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di era digital. Pembelajaran PKn yang terintegrasi dengan TIK diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan relevan bagi siswa. Penelitian ini menguraikan peran penting pendidikan kewarganegaraan dalam membentuk karakter dan kesadaran berbangsa serta bernegara pada generasi muda. Integrasi TIK dalam pembelajaran PKn diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mendalam bagi siswa melalui akses yang lebih luas ke sumber belajar, interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa, serta penyampaian materi yang lebih menarik melalui berbagai media.

**Kata Kunci:** Pembelajaran PKn, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Pendidikan Kewarganegaraan

### LATAR BELAKANG

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Perkembangan teknologi telah mengubah cara informasi diakses, disebarluaskan, dan dipelajari. Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), sebagai salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan, juga mengalami transformasi dengan adanya integrasi TIK. Pembelajaran PKN yang berbasis TIK diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif, menarik, dan relevan bagi siswa. Pembentukan karakter bangsa melalui pendidikan kewarganegaraan menjadi suatu keharusan karena dapat membentuk generasi muda yang cerdas, juga mempunyai budi pekerti yang baik. Tujuan pendidikan

kewarganegaraan adalah menciptakan warga negara yang memiliki wawasan kenegaraan, menanamkan rasa cinta tanah air, dan kebanggaan sebagai warga negara Indonesia dalam diri para generasi muda penerus bangsa. Pendidikan ini tentunya harus dipadukan dengan penguasaan ilmu dan teknologi, sehingga terciptalah generasi masa depan yang kelak bisa memberikan sumbangsih dalam pembangunan bangsa. Dalam keseluruhan pendahuluan, penulis harus menjelaskan dengan jelas dan rinci tentang topik yang dibahas dan memberikan gambaran tentang apa yang akan dibahas dalam penelitian ini. Dengan demikian, pembaca akan memahami dengan baik topik yang dibahas dan tujuan dari penelitian ini.

Pendidikan kewarganegaraan juga merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan Indonesia yang tidak dapat diabaikan. Sebagai warga negara, kita memiliki tanggung jawab untuk memahami hak dan kewajiban kita sebagai bagian dari masyarakat yang lebih besar. Selain itu, kita juga harus memiliki rasa nasionalisme dan cinta tanah air yang kuat untuk dapat berkontribusi dalam pembangunan Indonesia. Namun, sayangnya masih banyak masyarakat yang kurang memahami pentingnya peran mereka dalam pembangunan Indonesia. Beberapa faktor seperti kurangnya akses informasi dan minimnya pendidikan kewarganegaraan dapat menjadi penyebab utama dari masalah ini. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pembangunan Indonesia melalui pendidikan kewarganegaraan. Dalam era digital seperti saat ini, teknologi menjadi salah satu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan kita sehari-hari. Teknologi telah membawa banyak perubahan positif dalam berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi, kita dapat memperkenalkan ilmu teknologi dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Pembelajaran kewarganegaraan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kesadaran berbangsa serta bernegara pada generasi muda. Dalam konteks ini, integrasi TIK dalam pembelajaran PKN diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mendalam. Teknologi memungkinkan akses ke berbagai sumber belajar yang lebih luas, interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa, serta penyampaian materi yang lebih menarik melalui berbagai media.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **A. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi sebagai perantara atau penyampai isi berupa informasi pengetahuan berupa visual dan verbal untuk keperluan pembelajaran.

Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkret. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi diperlukan dalam proses pembelajaran adalah untuk memenuhi kebutuhan belajar serta meningkatkan kreativitas dan efisiensi dalam belajar.

## **B. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan**

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. (Permendiknas RI No. 24 Tahun 2006) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik Tahun 2007).

Aspek-aspek kompetensi yang hendak dikembangkan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mencakup pengetahuan kewarganegaraan (civics knowledge), ketrampilan kewarganegaraan (civics skills), dan watak atau 14 karakter kewarganegaraan (civics dispositions). Jadi dengan adanya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan agar siswa atau peserta didik mampu berfikir kritis rasional, aktif, kreatif, serta bertindak sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945 serta mampu untuk berinteraksi dengan bangsa lain di dunia. Selain itu, mata pelajaran PKn berfungsi sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia yang diamanatkan Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2003: 3).

## **C. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi**

### **1. Media Pembelajaran memuaskan.**

Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dibuatnya dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang Media yang difungsikan sebagai sumber belajar bila dilihat dari pengertian harfiahnya juga terdapat manusia di dalamnya, benda, ataupun segala sesuatu yang memungkinkan untuk anak didik memperoleh informasi dan pengetahuan

yang berguna bagi anak didik dalam pembelajaran, dan bagaimana dengan adanya media berbasis TIK tersebut, khususnya menggunakan presentasi power point dimana anak didik mempunyai keinginan untuk maju, dan juga mempunyai kreatifitas yang tinggi dan memuaskan dalam perkembangan mereka di kehidupan kelak.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan. Maka dari itu media pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan. Heinich, dkk (1982) dalam Arsyad (2002: 4) mengemukakan media pembelajaran merupakan peralatan yang mengantar informasi atau pesan-pesan yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran. Banyak ahli yang memeberikan batasan tentang media pembelajaran. Gagne dalam Santosa (2007) mengartikan media sebagai jenis komponen proses belajar pada diri. dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka belajar. Miarso dalam Santosa (2007) mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya Degeng (1989) dalam Wena Made (2009: 9) mengemukakan media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa baik berupa orang, alat ataupun bahan.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran di atas, Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, dan teknik yang digunakan untuk menyampaikan informasi, keterampilan, dan pengetahuan kepada peserta didik. Media ini dapat berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran bertujuan untuk memperjelas materi, menarik perhatian, dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

## **2. Teknologi Informasi dan Komuikasi**

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan dan transfer atau dan Triwahyuni, 2008: 2). pemindahan informasi antara media menggunakan teknologi tersebut (Kadir Teknologi informasi dan komunikasi didefinisikan sebagai sekumpulan perangkat dan sumber daya teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi, penciptaan, penyebaran, penyimpanan dan pengelolaan informasi. Teknologi ini termasuk komputer, internet, teknologi penyiaran dan telepon (Ariani, 2010: 171). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi, meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses,

penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi Komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Dari pengertian di atas yang dimaksud teknologi informasi di dalam penelitian ini adalah Teknologi informasi (TI) merujuk pada penggunaan komputer, perangkat lunak, jaringan, dan infrastruktur terkait untuk memproses, mengirim, dan menyimpan informasi. Ini meliputi segala sesuatu mulai dari perangkat keras seperti komputer dan perangkat penyimpanan data hingga perangkat lunak seperti aplikasi, sistem basis data, dan platform jaringan. Teknologi informasi dalam media belajar mengacu pada penggunaan perangkat lunak, perangkat keras, jaringan, dan sistem informasi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Ini melibatkan penerapan berbagai alat dan teknologi yang dirancang khusus untuk membantu siswa belajar dengan lebih efektif dan efisien.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh teknologi dan komunikasi dalam media pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran kewarganegaraan, ada beberapa literatur yang dikaji dalam penulisan artikel ini alasan pemilihan sumber literatur yang kami pilih dikarenakan sebagai penguat paparan penelitian yang kami buat. Ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan studi pustaka berdasarkan dari penelitian literatur, dengan cara mengumpulkan dari berbagai jenis jurnal. Metode ini dapat memuat uraian data berupa sebuah penulisan orang-orang yang diamati pada penelitian yang sebelumnya telah dilakukan.

Pada metode kualitatif ini, penelitian ini lebih menegaskan dengan menganalisis terhadap sumber- sumber kepustakaan yang telah dikumpulkan, data pada penelitian lain yang sebelumnya pernah dilakukan, teori dan definisi sesuai dengan topik penelitian, dan lain-lain yang dapat diarahkan pada tujuan utama penelitian, dengan tahapan mengerucutkan sejumlah data, penyajian data, dan kesimpulan sesuai dengan penguat jurnal atau sumber yang telah kami cantumkan

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran PKn**

#### **1. Multimedia Interaktif dan Video Pembelajaran**

Penelitian Hidayati & Wahyudin (2020) serta Suryani & Rizki (2018) menyoroti peran penting multimedia interaktif dan video pembelajaran dalam meningkatkan

efektivitas pembelajaran PKN di era digital. Multimedia interaktif yang dikembangkan oleh Hidayati & Wahyudin mencakup presentasi multimedia, simulasi, animasi, dan kuis interaktif yang memungkinkan penyajian materi PKN secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif secara signifikan meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi PKN. Visualisasi konsep-konsep abstrak melalui simulasi dan animasi membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, interaksi aktif siswa dengan konten pembelajaran melalui kuis dan umpan balik juga mendukung proses belajar yang lebih efektif.

Di sisi lain, Suryani & Rizki (2018) mengembangkan media pembelajaran video berbasis masalah untuk pembelajaran PKN. Video pembelajaran memuat studi kasus dan permasalahan terkait isu-isu kewarganegaraan yang harus dianalisis dan didiskusikan oleh siswa. Pendekatan pembelajaran berbasis masalah ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKN siswa. Melalui analisis kasus nyata, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan aplikasi konsep kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. E-Learning**

Wibawa & Purnomo (2021) mengkaji peluang dan tantangan penerapan e-learning dalam pembelajaran PKN di era digital. E-learning memungkinkan pembelajaran PKN dilakukan secara daring, memberikan fleksibilitas waktu dan tempat bagi siswa dalam mengakses materi dan sumber belajar. Melalui e-learning, guru dapat menyediakan materi, tugas, forum diskusi, dan evaluasi secara online. Siswa dapat mengeksplorasi sumber belajar digital yang beragam, serta berinteraksi dengan guru dan siswa lain secara virtual.

Peluang utama e-learning dalam pembelajaran PKN antara lain meningkatkan akses terhadap sumber belajar yang luas, memfasilitasi kolaborasi dan diskusi secara online, serta memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Namun, implementasi e-learning juga menghadapi tantangan seperti ketersediaan infrastruktur TIK yang memadai, keterampilan guru dan siswa dalam menggunakan platform e-learning, serta motivasi belajar mandiri yang diperlukan dalam pembelajaran daring.

Penelitian ini menyoroti pentingnya mempersiapkan guru dan siswa dalam memanfaatkan e-learning secara optimal, serta menyediakan dukungan teknis dan pedagogis yang diperlukan. Selain itu, pengembangan konten pembelajaran yang

interaktif dan menarik juga menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi e-learning dalam pembelajaran PKn.

## **B. Keterampilan Guru dalam Mengintegrasikan TIK dalam Pembelajaran PKn**

### **1. Peningkatan Kompetensi Guru**

Sumantri & Rachman (2019) serta Widiastuti & Nugroho (2022) menekankan pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ke dalam pembelajaran PKn. Kompetensi yang diperlukan meliputi penguasaan teknologi, desain pembelajaran berbasis TIK, serta pemanfaatan sumber belajar digital secara efektif.

Widiastuti & Nugroho (2022) mengembangkan media pembelajaran PKn berbasis TIK berupa aplikasi multimedia interaktif. Dalam penelitian mereka, ditemukan bahwa pelatihan guru dalam menggunakan media tersebut sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pelatihan yang diberikan mencakup pengoperasian aplikasi multimedia, strategi pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif, serta pengelolaan kelas dengan mengintegrasikan teknologi.

Guru perlu memiliki keterampilan dalam mengoperasikan berbagai perangkat TIK, memanfaatkan sumber belajar digital, merancang kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara optimal, serta mengelola kelas dengan baik dalam konteks pembelajaran berbasis TIK. Tanpa kompetensi yang memadai, pemanfaatan TIK dalam pembelajaran PKn menjadi kurang efektif dan tidak mencapai tujuan yang diharapkan.

### **2. Kolaborasi dengan Tenaga Ahli TIK (Jurnal 6)**

Suharto & Adriyanto (2020) menyoroti pentingnya kolaborasi antara guru PKn dengan tenaga ahli TIK dalam mengembangkan bahan ajar digital dan media pembelajaran interaktif yang berkualitas. Kolaborasi ini memungkinkan penggabungan keahlian pedagogis guru PKn dengan keahlian teknis tenaga ahli TIK dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran PKn.

Tenaga ahli TIK dapat memberikan dukungan dalam hal desain multimedia, pemrograman, pengintegrasian fitur interaktif, serta pengelolaan konten digital secara efektif. Mereka memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan memfasilitasi penyampaian materi PKn secara lebih efektif dan kontekstual.

Hasil kolaborasi ini dapat menghasilkan media pembelajaran digital yang berkualitas, seperti aplikasi multimedia interaktif, game edukasi, atau platform e-learning yang dirancang khusus untuk pembelajaran PKn. Media pembelajaran yang dikembangkan secara kolaboratif ini diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi PKn.

### **C. Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Pembelajaran PKn Berbasis TIK**

Ketersediaan infrastruktur TIK yang memadai di sekolah merupakan tantangan utama dalam implementasi pembelajaran PKn berbasis TIK. Infrastruktur yang dimaksud meliputi ketersediaan perangkat komputer atau laptop yang memadai, akses internet yang stabil dan berkecepatan tinggi, ruang kelas yang dilengkapi dengan fasilitas TIK seperti proyektor dan layar, serta perangkat pendukung lainnya.

Kurangnya infrastruktur TIK yang memadai dapat menghambat pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PKn secara optimal. Misalnya, keterbatasan akses internet dapat menyulitkan guru dan siswa dalam mengakses sumber belajar digital atau mengikuti pembelajaran daring. Selain itu, keterbatasan perangkat komputer juga dapat membatasi jumlah siswa yang dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran berbasis TIK secara bersamaan. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan kerjasama antara pemerintah, sekolah, dan pihak terkait lainnya. Solusi yang dapat ditempuh antara lain penyediaan anggaran khusus untuk pengadaan fasilitas TIK di sekolah.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital saat ini menjadi sangat penting. Pembelajaran PKN yang terintegrasi dengan TIK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan relevan bagi siswa. Tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah membentuk generasi muda yang memiliki wawasan kenegaraan, rasa cinta tanah air, dan kebanggaan sebagai warga negara Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan harus dipadukan dengan penguasaan ilmu dan teknologi agar tercipta generasi masa depan yang mampu berkontribusi dalam pembangunan bangsa. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran PKN dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mendalam bagi siswa. Teknologi memungkinkan akses ke berbagai sumber belajar yang luas, interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa, serta penyampaian materi yang lebih menarik melalui berbagai media. Implementasi pembelajaran PKN berbasis TIK di era digital ini diharapkan dapat



meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pembangunan Indonesia melalui pembentukan karakter dan kesadaran berbangsa serta bernegara pada generasi muda. Secara keseluruhan, implementasi PKn berbasis TIK dan manfaatnya dalam membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, dan rasa nasionalisme untuk dapat memajukan teknologi Indonesia kedepannya.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Arsyad, A. (2002). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hidayati, N., & Wahyudin, D. (2020). Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran PKn di era digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 112-121.
- Mulyadi, D., & Permatasari, A. (2019). Implementasi pembelajaran PKn berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan literasi digital siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 48-57.
- Santosa, K. (2007, May 23). Jenis, karakteristik dan media pembelajaran. Paper presented at the Workshop Pembuatan Media Pembelajaran, Unnes.
- Suharto, T., & Adriyanto, R. (2020). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran PKn di era digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(1), 64-73.
- Sumantri, M. S., & Rachman, F. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran PKn untuk mengembangkan keterampilan abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 88-97.
- Suryani, A., & Rizki, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar PKn. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 75-86.
- Wena, M. (2009). Strategi pembelajaran inovatif kontemporer suatu tinjauan konseptual operasional. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibawa, S., & Purnomo, A. (2021). E-learning dalam pembelajaran PKn: Peluang dan tantangan di era digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 38-47.
- Widiastuti, E., & Nugroho, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran PKn berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(1), 25-34.