

Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar PPKn Siswa di Sekolah Dasar

Tiara Genisa^{1*}, Vinanda Asmaul Husna², Adrias Adrias³, Salmainsyafitri Syam⁴
¹⁻⁴ Universitas Negeri Padang, Indonesia

Corresponding author : tiaragenisa2003@gmail.com^{1*}, vinandaasmaul@gmail.com², adrias@fip.unp.ac.id³, salmainsyafitri@fip.unp.ac.id⁴

Abstract, Digital technology is increasingly being used in education, especially in primary school subjects such as Pancasila and Civic Education (PPKn). However, a significant obstacle that still needs to be overcome is learners' disinterest in civics lessons. The purpose of this study is to find out how learners' desire to learn in elementary school is influenced by the utilization of digital technology in Civics learning. The Systematic Literature Review (SLR) approach is the research methodology used to structure this study by reviewing a maximum of 10 journal articles published between 2023-2025. This method involves searching, discussing, evaluating and interpreting related research that is currently available. Findings from the literature review show that the use of digital technology in the classroom can increase students' enthusiasm for learning. High student attention and active engagement in the learning process serves as proof of this.

Keywords: Civics Learning, Digital Technology, Elementary School, Learning Interest

Abstrak, Teknologi digital semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan, terutama dalam mata pelajaran di sekolah dasar seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Meskipun demikian, kendala signifikan yang masih harus diatasi adalah ketidaktertarikan peserta didik terhadap pelajaran kewarganegaraan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana keinginan belajar peserta didik dalam belajar di Sekolah Dasar dipengaruhi oleh penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran PPKn. Pendekatan Systematic Literature Review (SLR) adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk menyusun penelitian ini dengan mengkaji maksimal 10 artikel jurnal yang diterbitkan antara tahun 2023-2025. Metode ini melibatkan pencarian, pembahasan, evaluasi, dan penafsiran terhadap penelitian terkait yang saat ini tersedia. Temuan dari tinjauan literatur menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital di dalam kelas dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Perhatian siswa yang tinggi dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran menjadi bukti akan hal ini.

Kata Kunci: Minat Belajar, Pembelajaran PPKn, Sekolah Dasar, Teknologi Digital

1. PENDAHULUAN

Four Point Zero, atau revolusi industri keempat, telah menghasilkan perkembangan unik di berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Sangat diharapkan bahwa kualitas dan keefektifan dalam proses belajar mengajar dapat ditingkatkan dengan penggabungan pemanfaatan teknologi digital (Siringoringo, 2024). Penggunaan media interaktif, aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, dan platform digital yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa hanyalah beberapa dari kemajuan yang dibawa oleh teknologi digital ke dalam tahap pembelajaran.

Dalam pendidikan dasar, salah satu mata pelajaran mendasar adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yang memainkan fungsi penting dalam membentuk karakter moral dan kesadaran kewarganegaraan siswa. Namun, pendidikan PPKn sering menghadapi kendala berupa materi yang abstrak dan strategi pengajaran tradisional yang

kurang menarik bagi siswa. Agar siswa sekolah dasar dapat memahami prinsip-prinsip kewarganegaraan secara utuh, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih bersifat nyata dan berbasis pada pengalaman (Putri & Setyowati, 2021).

Di abad ke-21 ini, pembelajaran seharusnya menyenangkan dan berfokus pada individu. Pembelajaran abad ke-21 harus mendukung pembelajaran yang inovatif dan kreatif bagi siswa. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan sangat penting dan tidak bisa dihindari dalam dunia digital saat ini. (Adila et al., 2024). Ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan banyak pembaharuan di berbagai aspek kehidupan. Hal ini mentransformasi setiap kenyamanan teknologi dengan membuat segala sesuatunya menjadi lebih cepat dan bermanfaat. Sebagai hasilnya, dengan menggunakan teknologi digital di kelas, para pendidik dapat mendorong ornamentalitas dan kreativitas dalam proses belajar mengajar. Guru juga harus mahir dalam teknologi digital untuk menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Adila et al., 2024).

Teknologi digital telah banyak memberikan kita kemudahan untuk mendapatkan berbagai macam informasi di era sekarang ini. Teknologi digital, misalnya dimanfaatkan di pendidikan untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas agar pembelajaran lebih kreatif dan inovatif serta siswa termotivasi untuk belajar. Penggunaan internet selalu terkait erat dengan penggunaan teknologi digital. Ada banyak sumber daya online yang dapat membantu di bidang pendidikan, termasuk berbagai jenis situs web dan jejaring sosial yang memungkinkan pengguna untuk secara mandiri menambah dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mereka. Selain itu, kemampuan berpikir kritis siswa juga dipengaruhi oleh penggunaan media digital (Tazqiah Nuralizza et al., 2024).

Perangkat atau teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara pengguna (siswa) dengan materi pembelajaran dapat disebut sebagai lingkungan belajar interaktif. Dengan tujuan untuk menumbuhkan komunikasi langsung dan memotivasi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, teknologi ini mengintegrasikan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi (Adila et al., 2024). Ada beberapa cara untuk menggunakan multimedia digital. Beberapa contohnya adalah pemanfaatan *Augmented Reality (AR)*, media digital Powtoon, media digital melalui Video Animasi, media pembelajaran Google Sites Berbasis Aplikasi, media pembelajaran Berbasis Youtube, media Game Edukasi, aplikasi Game Wordwall, media pembelajaran interaktif Berbasis Quizizz, Komik Digital, Buku Saku Digital dan masih banyak lagi.

Menurut penelitian Ike Wulandari dan Hera Wati (2024), gaya mengajar guru yang berulang-ulang sering menjadi masalah selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Alhasil, siswa menjadi kehilangan minat ketika sedang menimba ilmu. Dalam hal daya ingat, siswa sering kali menunjukkan sikap apatis terhadap materi pelajaran. Dalam penelitian sebelumnya, Siti Aisyah dkk. (2025) menyatakan bahwa salah satu masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran di era modern ini adalah penggunaan model pembelajaran yang sudah ketinggalan zaman, seperti pendekatan ceramah tanpa menggunakan media. Pendekatan ini memiliki beberapa kelemahan, antara lain membuat siswa merasa bosan, hanya berfokus pada guru, dan tidak memberikan pengalaman langsung atau ingatan yang bertahan lama. Akibatnya, pendekatan ini tidak dapat diterapkan secara konsisten dalam setiap topik. Selain itu, menurut penelitian Siti Aisyah dari tahun 2025, siswa dapat dengan mudah meningkatkan hasil belajar dan tingkat ketertarikan mereka dengan menggunakan teknologi digital, yang memudahkan untuk membangun lingkungan belajar yang menarik.

Tujuan dari artikel ini adalah untuk mendeskripsikan, memahami, dan menginvestigasi bagaimana penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan minat siswa sekolah dasar dalam belajar kewarganegaraan. Selain itu, penelitian ini akan menguji seberapa baik pendekatan berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

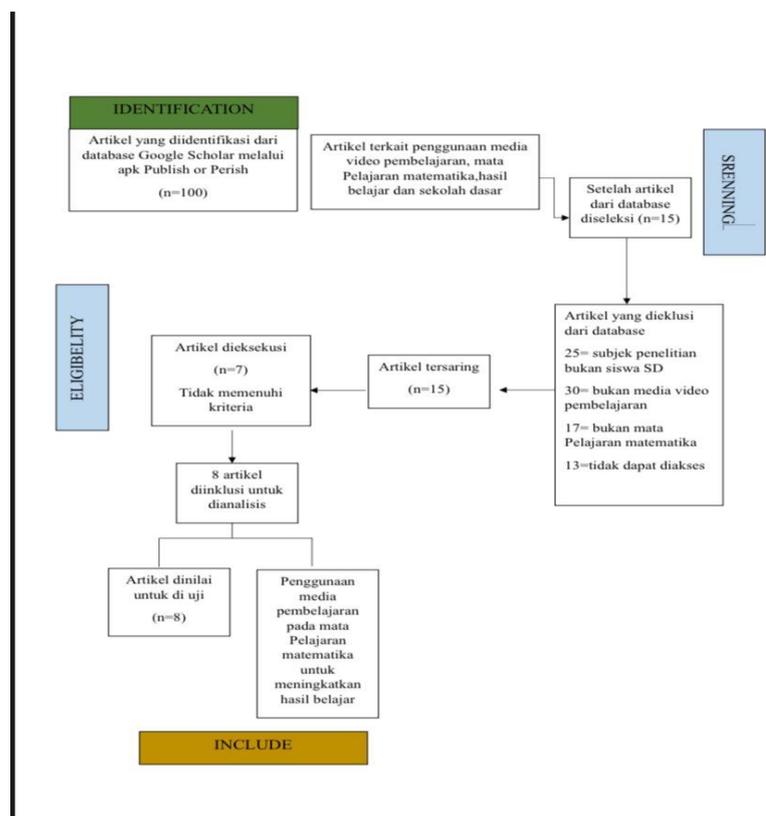
Pendekatan Systematic Literature Review (SLR) digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan, mengevaluasi, mengintegrasikan, dan menyusun berbagai penelitian yang relevan dengan subjek penelitian yang diteliti (Astuti et al., 2024). Langkah-langkah penelitian ini meliputi:

Awalnya, pertanyaan yang diajukan adalah bagaimana pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar PPKn siswa sekolah dasar?

Pertama, pertanyaan penelitian ini berfokus pada menganalisis dampak pemanfaatan teknologi digital terhadap peningkatan minat belajar PPKn pada siswa sekolah tingkat dasar.

Kemudian, jurnal-jurnal penelitian yang membahas tentang minat siswa sekolah dasar terhadap pendidikan kewarganegaraan melalui penggunaan teknologi digital di dalam kelas menjadi sumber data untuk penelitian ini. Peneliti memulai prosedur pencarian literatur dengan mencari dan mengumpulkan artikel jurnal yang relevan dengan masalah penelitian dengan menggunakan alat Publish or Perish. Terminologi yang dipakai dalam penelitian ini mencakup: Teknologi Digital, Pembelajaran PPKn, Minat Belajar, dan Sekolah Dasar.

Terakhir, peneliti menggunakan Google Scholar untuk menemukan 100 publikasi yang berkaitan dengan hasil belajar dan media pembelajaran. Dari jumlah tersebut, 20 publikasi yang secara langsung membahas judul penelitian dipilih, sementara 80 publikasi lainnya tidak membahas subjek penelitian. 10 artikel yang memang berkaitan dengan judul penelitian ditemukan pada putaran terakhir. Berikut ini adalah gambaran diagram alir prosedur eksklusi dan inklusi pada tahap Tinjauan Literatur Sistematis, di mana n adalah jumlah artikel:



Gambar 1. Diagram alir prosedur eksklusi dan inklusi pada tahap Tinjauan Literatur Sistematis

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian yang dimasukkan ke dalam tinjauan literatur ini terdiri dari pemeriksaan dan sinopsis makalah yang berkaitan dengan penerapan pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan penggunaan teknologi digital minat belajar PPKn siswa di Sekolah Dasar. Penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar telah menjadi subjek dari berbagai penelitian, di antaranya adalah.

Penggunaan Media Digital untuk Meningkatkan Minat Siswa Sekolah Dasar Terhadap Pembelajaran PKN: telah diteliti oleh Sunaryati, Titin, dkk. (2025). Menurut temuan menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran melalui media digital lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar. Selain itu, mereka memiliki hasil belajar yang lebih

baik dan mempertahankan informasi dengan lebih baik. Hasilnya, media digital dapat menjadi instrumen yang berguna untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa.

Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar: telah diteliti oleh Aisyah, Siti, dkk. pada tahun 2025. Menurut temuan studi penelitian ini, siswa dapat lebih mudah meningkatkan hasil belajar dan tingkat ketertarikan mereka saat menggunakan teknologi digital. Selain itu, lingkungan belajar yang lebih dinamis juga dimungkinkan oleh teknologi digital.

Arief Nugroho, Feby, dan Wahyu Wijayati, Ida (2025) melakukan penelitian tentang Pemanfaatan Augmented Reality (AR) dalam pendidikan kewarganegaraan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang nilai-nilai kewarganegaraan. Menurut temuan analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan AR meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Kelayakan media berbasis AR mencapai 92,3%, sementara motivasi belajar meningkat sebesar 22,8%. Telah terbukti bahwa teknologi AR bekerja dengan baik dalam memberikan pemahaman yang lebih nyata dan mudah dipahami kepada siswa tentang topik-topik kewarganegaraan yang abstrak.

Inovasi Pendidikan Kewarganegaraan di Era Digital: Menggunakan Teknologi untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa: pandangan Shefira, Adis, dkk., (2024) menyatakan bahwa, temuan tersebut menunjukkan bahwa minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PKN dapat ditingkatkan melalui penggunaan multimedia interaktif, simulasi digital, dan pembelajaran online. Selain itu, teknologi membuat pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa, kolaboratif, dan kontekstual.

Pembuatan materi pembelajaran berbasis aplikasi Google Sites dengan topik PKn untuk siswa kelas V SD dengan materi hak dan kewajiban: Menurut Afrilia Putri, Dipta, dkk. (2024), hasil dari Fakta bahwa para ahli bahasa, media, dan materi telah memvalidasi media pembelajaran ini menunjukkan betapa bergunanya media ini untuk pengajaran. Tanggapan dari para pengajar dan peserta didik menunjukkan betapa bergunanya sumber belajar ini untuk pengajaran layak, sehingga menjadi pilihan yang baik untuk digunakan di kelas.

Gede Manik Lerianti Dewi, Desak, dan Gusti Agung Ayu Wulandari, I. (2024): Komik Digital dengan Fokus Kontekstual pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan dan Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. Menurut penelitian ini, penggunaan komik digital sebagai pengganti teknik pengajaran tradisional sangat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa. Guru dapat lebih mudah menyajikan konten dengan cara yang kreatif berkat media ini, yang juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan partisipatif.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz pada Pembelajaran PPKn di SD Kelas V: Riyadi, Tri, dan Wibawa, Sutrisna (2024). Menurut temuan mereka, penggunaan Quizizz meningkatkan keterlibatan siswa, memperluas pemahaman mereka tentang cita-cita Pancasila, dan membuat pembelajaran lebih menarik. Telah terbukti bahwa pendekatan pembelajaran ini bekerja dengan baik untuk membuat proses pendidikan lebih memikat dan diselaraskan dengan gaya belajar peserta didik di sekolah dasar.

Penggunaan Buku Saku Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Kelas V: Noerdiansyah, I., dkk. (2023) menyatakan bahwa berdasarkan hasil validasi, buku ini sangat baik dan praktis untuk digunakan di kelas. Hasil uji N-Gain yang menunjukkan efek kategori sedang pada pemahaman konten dan tingkat ketuntasan siswa yang mencapai 100% menunjukkan keefektifan buku saku digital. Dengan demikian, melalui buku saku digital ini dapat dianggap memadai, bermanfaat, serta efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Pembuatan Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Materi Nilai-Nilai Pancasila: berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Salsabilla Fitri, Alya, dan rekan-rekan pada tahun 2023, dengan skor validasi rata-rata 96,2%, validasi ahli menunjukkan bahwa penggunaan komik digital sangat praktis. Dengan tingkat persentase 90,3%, reaksi siswa juga sangat positif. Komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menurut analisis statistik, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Dampak Aplikasi Wordwall pada Pendidikan Kewarganegaraan terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar: Skor rata-rata meningkat dari 65,16 pada pretest menjadi 82,44 pada posttest, menurut Zulfa, Emi, dkk. (2023), hasilnya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Hasil uji statistik menunjukkan hasil yang signifikan, dan efektivitas dari uji gain, yaitu 56,31, cukup tinggi. Oleh karena itu, telah terbukti bahwa program Wordwall memaksimalkan hasil pembelajaran peserta didik di kelas V SD.

Secara keseluruhan, semua kajian di atas menunjukkan manfaat yang besar dari mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Dorongan, partisipasi, dan penguasaan siswa terhadap muatan pelajaran mampu ditingkatkan dengan menggunakan sumber daya digital seperti Augmented Reality (AR), komik digital, buku saku digital, dan aplikasi interaktif seperti Wordwall dan Quizizz.

Pembelajaran PPKn SD

PPKn sebagai bidang pendidikan memiliki misi untuk menanamkan nilai-nilai pancasila serta membentuk karakter kewarganegaraan bagi generasi muda. Dari segi hakikat keberadaannya, mata pelajaran PPKn berpijak pada prinsi-prinsip pancasila dan konsep kewarganegaraan. Ditinjau dari aspek keilmuan, mata pelajaran ini berperan sebagai program

pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan individu. Sementara itu, PPKn secara aksiologis bertujuan untuk membentuk kedewasaan siswa sebagai bagian dari masyarakat, warga negara, dan elemen bangsa Indonesia (Al-Ishmah et al., 2023). Lebih lanjut, berikut ini adalah beberapa tujuan pembelajaran PPKn di sekolah dasar:

- a. Membangun jiwa yang berlandaskan Pancasila, memupuk pola pikir kebangsaan, dan mengasah kemampuan berpikir kritis.
- b. Menumbuhkan semangat cinta tanah air dan patriotisme untuk mendukung Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- c. Meningkatkan persatuan dan kesatuan demi menjaga keutuhan negara Indonesia yang lebih maju.
- d. Mengembangkan sikap analitis dalam menyikapi permasalahan yang timbul di masyarakat.
- e. Menciptakan karya seni orisinal yang dapat mengharumkan nama baik bangsa di dunia internasional.
- f. Memaknai dan mengingat nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata. (Al-Ishmah et al., 2023).

Mata pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai politik, sosial, demokrasi, dan etika adalah Pendidikan Kewarganegaraan dan Pendidikan Pancasila. Topik ini berfokus pada pengembangan individu yang mampu memahami dan melaksanakan hak-hak dan tanggung jawabnya, sebagaimana dinyatakan dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006. Tujuan akhirnya adalah untuk menciptakan manusia Indonesia yang cerdas, cakap, dan berkarakter yang mampu memahami dan melaksanakan tanggung jawabnya sesuai dengan amanat UUD 1945 dan Pancasila, (Istiqomah et al., 2023).

Minat Belajar

Simbolon mendefinisikan minat belajar sebagai keinginan siswa untuk memperhatikan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas, (Pangkey & Merentek, 2023). Menurut Sihalo dkk., siswa akan lebih mudah mempelajari informasi dengan rasa senang jika mereka sudah sangat tertarik dengan apa yang mereka pelajari, (Pangkey & Merentek, 2023).

Minat belajar siswa adalah kondisi mental yang merefleksikan kesediaan mereka untuk belajar dan kemampuan mereka untuk memfasilitas dan mengarahkan perilakunya untuk mencapai hasil akademis yang mereka inginkan (Adila et al., 2024).

Peserta didik perlu tertarik atau menyukai materi yang diajarkan agar termotivasi untuk memperhatikan dan berusaha memahaminya (Rusmiati, 2017). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Slameto (2010: 180) menegaskan bahwa hasil belajar secara signifikan dipengaruhi

oleh minat karena siswa tidak akan belajar dengan efektif jika tidak tertarik pada materi pelajaran. Oleh karena itu, untuk melibatkan siswa dan mendorong partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, pendidik harus menstimulasi mereka, (Rizki Nur Aisah et al., 2024).

Hubungan Minat Belajar dan Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran PPKn SD

Sangat penting bagi para pendidik untuk secara konsisten melibatkan siswa dalam materi yang mereka pelajari untuk menarik minat mereka. Proses pembelajaran di tingkat satuan pendidikan haruslah partisipatif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi, dan menantang, sebagaimana tercantum dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Metode tersebut menyoroti betapa pentingnya meningkatkan antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran (Adila et al., 2024).

Mengingat pentingnya merancang pelajaran yang memicu rasa ingin tahu siswa, guru harus tetap imajinatif dan inventif dalam membantu pembelajaran siswa agar mereka merasa lebih yakin akan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Salah satu taktik yang dapat digunakan adalah integrasi teknologi digital ke dalam proses pendidikan, yang dapat menarik perhatian siswa dan mengurangi tingkat kebosanan mereka. Melalui partisipasi siswa yang lebih dinamis dan umpan balik yang lebih cepat dan efisien, penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan (Adila et al., 2024).

4. SIMPULAN

Berdasarkan bukti yang ditemukan dalam berbagai penelitian, mengindikasikan bahwa teknologi interaktif sebagian besar dapat meningkatkan minat siswa sekolah dasar untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Penggunaan teknologi digital memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan kepuasan belajar siswa. Namun tentu saja, ada beberapa aplikasi untuk infrastruktur dan fasilitas yang harus dipertimbangkan oleh para guru ketika menerapkan penggunaan teknologi digital ini. Guru dapat membuat sumber daya pengajaran yang interaktif dengan menggunakan situs web atau aplikasi di perangkat mereka.

Penggunaan Augmented Reality (AR), Powtoon, video animasi, materi pembelajaran berbasis aplikasi dari Google Sites, YouTube, game edukasi, aplikasi permainan wordwall, materi pembelajaran interaktif berbasis kuis, komik digital, buku saku digital, dan masih banyak lagi merupakan beberapa contoh pemanfaatan teknologi yang ditemukan di beberapa penelitian yang telah membuktikan mampu meningkatkan minat belajar siswa di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, Y., dkk. (2024). Peran media interaktif dalam pembelajaran PPKn terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTTP)*, 1(4), 761-767. Retrieved from <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>.
- Afrilia Putri, D., dkk. (2024). Pengembangan media pembelajaran Google Sites berbasis aplikasi pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 11381-11391.
- Aisyah, S., dkk. (2025). Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 3(1), 388-401. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>.
- Akbar, W., dkk. (2022). Penerapan media digital Powtoon dalam pembelajaran PPKn sebagai metode pembelajaran siswa. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 67-73. Retrieved from <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index>.
- Al-Ishmah, Q., Aljupri, K., Romdani, A. S., & Nurani, A. (2023). Peran multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn di SD. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(1), 31.
- Arief Nugroho, F., & Wijayati, I. W. (2025). Analisis pemanfaatan augmented reality (AR) dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan siswa sekolah dasar. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)*, 2(1), 898-907.
- Arsiva, P., dkk. (2024). Integrasi teknologi augmented reality (AR) dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 7(3), 2214-2221. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.
- Astuti, M. W., Cahyadi, F., & Budiman, M. A. (2024). Media video animasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 239-247. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i2.6183>.
- Dewi, G. M. L., & Wulandari, G. A. A. (2024). Media komik digital berbasis kontekstual muatan PPKn materi pengamalan sila Pancasila untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 318-326. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.78869>.
- Istiqomah, N., Shaleh, S., & Hamzah, A. (2023). Strategi pembelajaran PPKn dalam penerapan profil pelajar Pancasila di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 627. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1928>.
- Munir, M. (2023). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas II sekolah dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 48-65. Retrieved from <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary>.
- Nindi Rahmadila, N., dkk. (2024). Integrasi pembelajaran PPKn dengan teknologi digital untuk meningkatkan pemahaman konstitusi pada siswa SD. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 8(6), 782-787.

- Noerdiansyah, I., dkk. (2023). Meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn kelas V melalui buku saku digital. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 59-70.
- Pangkey, R. D. H., & Merentek, R. M. (2023). Pengaruh pelaksanaan pembelajaran kurikulum merdeka terhadap minat belajar PPKn siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 968-978. Retrieved from <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/6936/4364>.
- Pringga Satria, A., & Ulum, B. (2022). Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital pada mata pelajaran PPKn. *Jurnal Rontal Keilmuan PKN*, 8(2), 77-81.
- Putri, & Setiyowati. (2021). Implementasi pendidikan digital citizenship dalam membentuk good digital citizen pada siswa SMA Labschool Unesa. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 9(3), 580-594. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v9n3.p580-594>.
- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada pembelajaran PPKn di SD kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2791-2805.
- Salsabilla Fitri, A., dkk. (2023). Pengembangan komik digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 230-235. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>.
- Sunaryati, T., dkk. (2024). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(6), 6371-6377. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Sunaryati, T., dkk. (2025). Penggunaan media digital dalam meningkatkan minat belajar siswa SD pada pembelajaran PKN. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6(1), 1-7. Retrieved from <https://ijurnal.com/1/index.php/jpp>.
- Tazqiah Nuralizza, R., Arfiyanti, R., & Nuryanti, M. (2024). Respons mahasiswa terhadap media digital sebagai sumber belajar berpikir kritis. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 198-205. <https://doi.org/10.33603/075wh864>.
- Trismiani. (2024). Implementasi teknologi digital dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 5(3), 313-318. Retrieved from <https://siducat.org/index.php/jpt>.
- Yulistian, dkk. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis YouTube dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *AoEJ: Academy of Education Journal*, 14(2), 289-304.
- Zulfa, E., dkk. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 4684-4692.