

## **Pengembangan Media Teori Pendidikan Kewarganegaraan Liberal Berbasis Teknologi bagi Perguruan Tinggi di Masa Pandemi Covid-19**

**Putri Mahanani<sup>1\*</sup>, Sutarno<sup>1</sup>, Muchtar<sup>1</sup>, Puri Selfi Cholifah<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Malang, Jl Semarang No 5 Malang, Jawa Timur, 65145, Indonesia

\*Penulis koresponden

**Putri Mahanani**

[putri.mahanani.fip@um.ac.id](mailto:putri.mahanani.fip@um.ac.id)

### **Abstract**

The theory of citizenship education is one of the main materials that must be understood by the next generation of the nation. One of the theories of civic education is the theory of liberal citizenship education. Based on the results of the initial interviews conducted, so far the learning media for civic education theory is still very limited. Therefore, it is necessary to develop technology-based learning media so that students can learn optimally even during the Covid-19 pandemic. This study aims to produce valid and interesting learning media for liberal citizenship education theory materials for college students. The research method used is the 4D model. Data collection techniques using observation techniques and questionnaires. The data analysis technique used quantitative descriptive techniques in the form of percentages and qualitative descriptive techniques in the form of exposure to generalizations from the results of the experiments carried out. The results showed that the learning media for liberal citizenship theory developed was valid and interesting. The results of media validation are 97.5% with a very valid category. The results of material expert validation are 91.67% with a very valid category. Meanwhile, the developed media has an attractive percentage of 89.44% of students.

### **Keywords**

learning media; citizenship education; theory; pandemic; covid

### **Abstrak**

Teori Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu materi utama yang harus dipahami generasi penerus bangsa. Teori pendidikan kewarganegaraan salah satunya yaitu teori pendidikan kewarganegaraan liberal. Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan, selama ini media pembelajaran materi teori pendidikan kewarganegaraan masih sangat terbatas. Oleh karenanya perlu untuk dikembangkan media pembelajaran berbasis teknologi agar mahasiswa bisa belajar maksimal meskipun di masa pandemi Covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran materi teori pendidikan kewarganegaraan liberal yang valid dan menarik bagi mahasiswa di perguruan tinggi. Metode penelitian yang digunakan yaitu model 4D. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif berupa persentase dan teknik deskriptif kualitatif berupa paparan generalisasi dari hasil uji coba yang dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran materi teori kewarganegaraan liberal yang dikembangkan telah valid dan menarik. Hasil validasi media sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi sebesar 91,67% dengan kategori sangat valid. Sementara itu media yang dikembangkan memiliki persentase menarik sebesar 89,44% dari mahasiswa.

### **Kata kunci**

media pembelajaran; pendidikan kewarganegaraan; teori; pandemi; covid

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu usaha bersama untuk mempertahankan bangsa dan negara. Pendidikan diperlukan sebagai upaya untuk memberikan bekal hidup yang sarat akan ideologi bangsa dan negara sehingga generasi penerus dapat menindaklanjuti perjuangan para pahlawan terdahulu. Oleh karenanya kualitas Pendidikan perlu selalu dijaga dan ditingkatkan agar terbentuk generasi penerus yang berkualitas.

© 2021 Putri Mahanani

**Cara mengutip:** Mahanani, P., Sutarno, S., Muchtar, M., & Cholifah, P. S. (2021). Pengembangan Media Teori Pendidikan Kewarganegaraan Liberal Berbasis Teknologi bagi Perguruan Tinggi di Masa Pandemi Covid-19. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 6(2), 61-66. <http://dx.doi.org/10.17977/um027v6i22021p061>

Upaya untuk meningkatkan kualitas Pendidikan dapat dimulai dari guru. Guru sebagai pendidik berada di barisan terdepan untuk memberikan bekal bagi siswa karena guru mempunyai tugas utama untuk menciptakan pembelajaran di sekolah sehingga siswa dapat mencapai prestasi belajar yang membanggakan (Syukur, 2014).

Pembelajaran sebagai salah satu bentuk Pendidikan di sekolah memiliki peran yang fundamental. Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang sengaja dirancang oleh guru agar pelajar bisa belajar dengan baik. Adanya pandemic covid-19 membuat perubahan yang cukup mendasar dalam kegiatan pembelajaran di Indonesia. Adanya pandemic membuat kegiatan pembelajaran harus dilakukan dari rumah. Tidak terkecuali juga bagi mahasiswa.

Teknologi berperan sangat penting ketika pembelajaran dilakukan dari rumah seperti yang terjadi saat ini. Teknologi diperlukan sebagai salah satu alat atau media belajar bagi pelajar supaya mereka dapat mencapai kompetensi yang seharusnya dimiliki.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama salah satu dosen dengan inisial ZF dari Universitas Negeri Jember pada tanggal 14 Mei 2021, didapatkan hasil bahwa selama ini kegiatan pembelajaran teori kewarganegaraan pada umumnya dilakukan dengan pemberian tugas dan presentasi kelompok. Mengenai media pembelajarannya selama ini masih belum mengembangkan secara khusus. Pemahaman mahasiswa terkait materi ini tergolong kurang. Hal ini bisa disimpulkan dari pertanyaan yang diajukan oleh dosen cenderung banyak yang menjawab.

Hasil wawancara bersama beberapa mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Malang (UM) dengan inisial SRP, WU, HM, dan MY pada tanggal 20 Mei 2021, diketahui bahwa selama ini ketika materi teori Pendidikan kewarganegaraan liberal dibahas oleh kelompok dengan cara presentasi. Setelah itu dosen akan memberikan penguatan dari hasil presentasi yang dilakukan kelompok mahasiswa. Mereka juga menyatakan bahwa mereka sebenarnya masih kurang paham terkait teori kewarganegaraan liberal. Hal ini dikarenakan bagi mereka teori ini sulit untuk dimengerti.

Berdasarkan paparan data di atas, maka diperlukan sebuah media pembelajaran bagi mahasiswa terkait teori kewarganegaraan liberal yang valid menurut ahli dan menarik bagi mahasiswa. Media ini menjadi sebuah kebutuhan mendesak mengingat saat ini masih pandemi Covid-19 dan mahasiswa belajar dari rumah. Adanya kondisi ini membuat keberadaan media sangat penting agar mahasiswa bisa belajar dengan maksimal.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan yaitu model penelitian dan pengembangan 4D. Model ini terdiri dari 4 langkah, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* (Solikin & Amalia, 2019). Teknik penelitian menggunakan teknik wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk mengambil data awal. Sementara itu angket digunakan untuk validasi ahli materi, validasi ahli media, serta kemenarikan produk oleh mahasiswa.

Prosedur pengembangan 4D dimulai dari pertama yaitu kegiatan *Define*. Pada tahapan ini dilakukan kegiatan untuk melakukan analisis awal berupa wawancara dan observasi terhadap kebutuhan lapangan. Tahap kedua yaitu *Design*. Pada tahap ini dilakukan perancangan berupa rancangan produk serta instrument yang akan dipakai pada penelitian. Tahap ketiga yaitu *Develop*. Pada tahapan ini dilakukan pengembangan produk yaitu media pembelajaran teori kewarganegaraan liberal menggunakan aplikasi Powtoon, validasi produk, dan revisi produk. Tahap keempat yaitu *Disseminate*. Pada tahap ini dilakukan uji coba pada 1 kelas prodi PGSD UM.

Subjek penelitian ini yaitu 1 kelas prodi PGSD UM yang berjumlah 40 mahasiswa. Validator ahli media dari jurusan Teknologi Pendidikan (TEP) UM. Adapun validator ahli materi dari jurusan kewarganegaraan UM. Analisis data dilakukan dengan teknik persentase untuk melihat hasil validasi ahli dan kemenarikan produk.

## **HASIL**

### **Media Pembelajaran Teori Kewarganegaraan Liberal**

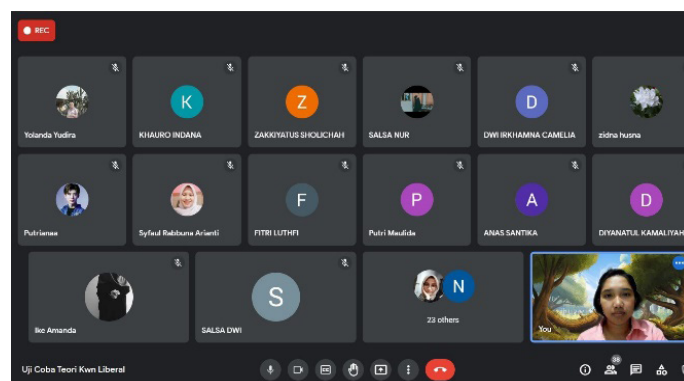
Pada tahap *Define*, dilakukan wawancara awal pada kegiatan pembelajaran bersama 4 mahasiswa prodi PGSD UM. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa Ketika diberikan pertanyaan terkait teori kewarganegaraan liberal masih belum bisa segera menjawab. Ada 2 orang mahasiswa yang menjawab namun jawaban yang diberikan masih kurang tepat. Mereka menyampaikan bahwa materi teori kewarganegaraan merupakan materi yang sulit. Mereka juga menyampaikan harapannya terkait adanya media pembelajaran supaya mereka bisa belajar lebih baik lagi. Pembelajaran yang dilakukan selama ini lebih banyak dilakukan berupa tugas. Pembelajaran daring yang dilakukan selama pandemi

Tabel 1. Hasil Validasi Produk Media

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	97,5	Sangat Valid
Ahli Materi	91,67	Sangat Valid
Rata-rata	94,59	Sangat Valid



Gambar 1. Produk yang dikembangkan



Gambar 2. Uji Coba Produk

covid 19 menurut mereka sangat berpengaruh terhadap pemahaman mereka terkait materi pembelajaran.

Hasil wawancara bersama dosen perguruan tinggi lain berinisial ZF menunjukkan bahwa memang selama ini media pembelajaran terkait teori kewarganegaraan masih terbatas. Selama ini yang dikembangkan masih berupa power poin. Pada pembelajaran mahasiswa juga diberikan tugas kemudian melakukan presentasi. Adanya pandemi kadang mahasiswa juga diminta belajar mandiri. Untuk evaluasi yang dilakukan berupa tes. Namun demikian memang hasilnya tidak selalu baik atau sesuai dengan harapan dosen. Faktor penyebabnya beragam. Salah satunya karena jaringan internet, muatan materi yang sulit, serta kemampuan internal mahasiswa.

Tahap *Design* dilakukan dengan merancang produk pengembangan berupa video animasi menggunakan aplikasi Powtoon. Aplikasi ini dipilih karena mudah dan hasilnya baik sehingga sangat mungkin digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Pada tahap ini disusun *storyboard* atau rancangan awal produk.

Tahap selanjutnya yaitu tahap *Develop*. Pada tahap ini dilakukan pengembangan produk media menggunakan aplikasi Powtoon. Pada aplikasi ini terdapat banyak fitur untuk mengembangkan produk. Hasil pengembangan yaitu durasi video animasi 5 menit 5 detik dengan kapasitas sebesar 46 MB. Gambar 1 merupakan contoh gambar produk yang telah dikembangkan. Setelah produk selesai, kemudian dilakukan uji validasi pada ahli media dan juga ahli materi. Hasil validasi produk media dapat dilihat pada Tabel 1.

Kegiatan selanjutnya pada tahap *Desseminate* yaitu uji coba produk pada mahasiswa. Uji coba dilakukan pada 40 mahasiswa. Mahasiswa tersebut merupakan mahasiswa semester 1 yang saat ini tengah menempuh mata kuliah Konsep Dasar PKn. Kegiatan uji coba dilakukan secara *Online* (dalam jaringan). Pertama-tama mahasiswa diajak untuk apersepsi tentang tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia. Setelah itu mahasiswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui pengetahuan awal mahasiswa

tentang teori kewarganegaraan liberal. Setelah itu mahasiswa diajak untuk menyimak media yang telah dikembangkan. Usai menyimak, mahasiswa mendapatkan *post-test* untuk mengetahui dampak secara kognitif terhadap pemberian media yang telah dikembangkan. Gambar 2 merupakan contoh hasil tangkapan gambar saat kegiatan uji coba.

Berdasarkan hasil *pre-test*, didapatkan rata-rata skor sebesar 42,25 dari 40 mahasiswa. Sementara itu, hasil *post-test* didapatkan skor rata-rata sebesar 70 dari 40 mahasiswa. Hasil angket kepraktisan produk, didapatkan data rata-rata 89,44%. Hal ini termasuk pada kategori sangat baik. Adapun saran dan komentar yang diberikan diantaranya yaitu (1) Produk membuat saya lebih semangat dan terdorong untuk berpikir; (2) Media yang digunakan cukup membantu dalam proses pembelajaran; (3) Saya bisa memahami dengan lebu mudah; (4) Penjelasan materi lewat tayangan animasi seperti itu sangat membantu sekali untuk saya belajar sehingga saya tidak malas untuk melihat dan menyimak tayangan tersebut; (5) Media ini sangat membantu saya belajar, namun ada suara sempat kurang jelas.

## PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan komponen penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan hendaknya memenuhi 2 fungsi mutlak, yaitu pertama membekali generasi penerus dengan pengetahuan yang memungkinkan mereka mengambil bagian dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan politik. Kedua memberikan akses pendidikan seluas-luasnya agar semua generasi penerus dapat menempuh pendidikan sebagaimanamestinya sehingga kualitas pendidikan dapat meningkat (Safarah & Wibowo, 2018; Wajni, 2021).

Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan. Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan utama yang perlu dirancang oleh guru agar siswa dapat belajar dengan maksimal (Mahanani, 2018; Putria, Maula, & Uswatun, 2020). Adanya pandemik memaksa pembelajaran dilakukan dengan cara yang tidak biasa. Salah satu perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi pembelajaran dari rumah yaitu internet. Dengan internet, kita dapat menerima serta mengakses beragam informasi di seluruh dunia. Kehadiran internet memberikan kemudahan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran (Liantoni, Arief, Rozi, & Sodik, 2019).

Mahasiswa di berbagai perguruan tinggi juga turut merasakan dampak pandemi dengan melaksanakan belajar dari rumah baik secara *Sinkronus* maupun *Asinkronus*. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang menyatakan bahwa adanya pandemic berdampak pada penutupan fasilitas pendidikan sehingga sekolah memberlakukan belajar dari rumah (Alfiah, Rokhim, & Wulandari, 2020). *Platform* pembelajaran seperti Zoom, Microsoft Teams dan lainnya telah berkembang pesat untuk memenuhi kebutuhan salah satunya dalam bidang pendidikan. *Platform* pembelajaran virtual ini memiliki manfaat untuk membentuk kembali ikatan antara siswa dan guru serta sebagai bentuk inovasi pembelajaran (Almarzooq, Lopes, & Kochar, 2020). Media pembelajaran juga diperlukan untuk melengkapi kebutuhan siswa dalam belajar dari rumah sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai optimal (Rohman, Na'im, & Sumardi, 2021; Tafonao, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini telah sesuai dengan model pengembangan 4D. Tahapan yang dilakukan meliputi *Define* untuk menemukan permasalahan dan kebutuhan lapangan. Tahap kedua yaitu *Design* untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Tahap ketiga yaitu *Develop*, yaitu tahapan dimana dilakukan pengembangan produk. Tahap keempat yaitu *Desseminate* berupa uji coba produk (Rohman et al., 2021).

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, didapatkan persentase sebesar 91,67% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah sesuai dengan esensi materi teori kewarganegaraan liberal. Teori kewarganegaraan liberal merupakan teori yang menekankan pada kebebasan individu dalam melaksanakan berbagai aktivitas dalam suatu negara (Effendi, 2018).

Hasil validasi ahli media mendapat persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat sesuai dengan kelayakan produk dalam kriteria media yang baik. Media ini dikembangkan dengan bantuan aplikasi Powtoon. Aplikasi ini memiliki beberapa manfaat, yaitu: (1) pembelajaran menjadi lebih efektif; (2) meningkatkan prestasi belajar; (3) meningkatkan motivasi belajar; (4) ketrampilan guru dalam mengelola pembelajaran meningkat. Adapun keterbatasan Powtoon yaitu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh ketersediaan dukungan sarana teknologi (komputer, internet). Selain itu, kekurangan lainnya yaitu durasi yang singkat sehingga penyampaian materi harus dikelola sedemikian rupa agar efektif dan efisien (Deliviana, 2017).

Produk yang dikembangkan juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada materi teori kewarganegaraan liberal. Hal tersebut didapatkan dari adanya kenaikan pada hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* yang diikuti oleh 40 mahasiswa, didapatkan nilai rata-rata sebesar 42,25. Hal ini menunjukkan bahwa secara konseptual, mahasiswa belum memahami materi teori kewarganegaraan liberal.

Hasil *post-test* menunjukkan terjadinya peningkatan nilai rata-rata yang didapat mahasiswa yaitu sebesar 70. Hal ini menunjukkan bahwa adanya media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga mahasiswa dapat memahami materi. Berdasarkan hasil angket tentang kemenarikan media, didapatkan rata-rata sebesar 89,44% dengan kategori sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dihasilkan ini dianggap menarik oleh mahasiswa. Hal ini didukung juga oleh beberapa komentar dari mahasiswa terkait produk yang dikembangkan. Hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi Powtoon yang valid dan praktis berefek potensial untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan (Nurdiansyah, Faisal, & Sulkipani, 2018). Hal ini juga sesuai dengan teori terdahulu yang menyatakan bahwa produk yang menyenangkan akan mendapat respon yang positif atau baik dari penggunaannya (Supardi, Leonard, Suhendri, & Rismurdiyati, 2015). Oleh karenanya produk yang telah dikembangkan ini memang dibutuhkan, valid dan menarik bagi mahasiswa dalam belajar materi teori kewarganegaraan liberal sehingga berdampak pada nilai mahasiswa.

## SIMPULAN

Produk pengembangan berupa media pembelajaran teori Pendidikan Kewarganegaraan Liberal telah valid dan menarik. Hasil validasi ahli media sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi sebesar 91,67% dengan kategori sangat valid. Adapun hasil uji coba juga menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata mahasiswa pada *pre-test* sebesar 42,25. Setelah diberikan perlakuan produk yang dikembangkan, *post-test* mahasiswa naik dengan nilai rata-rata sebesar 70. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid. Berdasarkan hasil pengisian angket kemenarikan yang diisi oleh mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan menarik. Hal ini dapat dilihat dari persentase kemenarikan yang telah diisi mendapat rata-rata sebesar 89,44%. Komentar dan saran yang diberikan juga semakin menguatkan bahwa produk yang dihasilkan ini menarik bagi penggunaannya. Pembelajaran hendaknya menggunakan media agar kegiatan dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Media berbasis teknologi sangat sesuai untuk kondisi pembelajaran saat ini, utamanya saat pandemic Covid-19. Bagi peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai dasar penelitian selanjutnya di materi yang berbeda maupun dengan teknik yang berbeda.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alfiah, L. N., Rokhim, D. A., & Wulandari, I. A. I. (2020). ANALISIS DAMPAK ANJURAN PEMERINTAH TERHADAP BELAJAR DI RUMAH BAGI PELAKU PENDIDIKAN. *JAMP: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(3), 216–223.
- Almarzooq, Z. I., Lopes, M., & Kochar, A. (2020). Virtual Learning During the COVID-19 Pandemic. *Journal of the American College of Cardiology*, 75(20), 2635–2638. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>
- Deliviana, E. (2017). *APLIKASI POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN : MANFAAT DAN PROBLEMATIKANYA*. Universitas Negeri Makassar, 1–6.
- Effendi, W. R. (2018). Konsepsi Kewarganegaraan dalam Perspektif Tradisi Liberal dan Republikan. *JURNAL TRIAS POLITIKA*, 2(1), 55. <https://doi.org/10.33373/jtp.v2i1.1238>
- Liantoni, F., Arief, R., Rozi, N. F., & Sodik, A. (2019). Peningkatan Proses Pembelajaran Melalui Pelatihan Kuliah Online bagi Dosen. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 105–110. <https://doi.org/10.30653/002.201941.65>
- Mahanani, P. (2018). *Analysis of Challenges and Needs of Generation Behavior in 21st Century*. Proceedings of the International Conference on Education and Technology (ICET 2018). Presented at the Proceedings of the International Conference on Education and Technology (ICET 2018), Malang, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/icet-18.2018.19>
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. E., & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Rohman, P. N., Na'im, M., & Sumardi, S. (2021). Pengembangan media berbasis prezi pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan model 4d. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.13054>

- Safarah, A. A., & Wibowo, U. B. (2018). PROGRAM ZONASI DI SEKOLAH DASAR SEBAGAI UPAYA PEMERATAAN KUALITAS PENDIDIKAN DI INDONESIA. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(2), 206. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n2i6>
- Solikin, I., & Amalia, R. (2019). MATERI DIGITAL BERBASIS WEB MOBILE MENGGUNAKAN MODEL 4D. *SISTEMASI*, 8(3), 321. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i3.461>
- Supardi, S. U. S., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1). <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i1.86>
- Syukur, I. A. (2014). Profesionalisme Guru dalam Mengimplementasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20(2), 200. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v20i2.138>
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wajni, F. (2021). Manajemen Perkembangan Siswa SD Melalui Peran Guru Dan Orang Tua Pada Masa Pandemi. *JAMP: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 41–50.