



PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN PEKA PADA MATA PELAJARAN PPKn DI SMK PGRI 1 CIMAHI

Eneng Marrtini^{1*}, Rudi Prasetyo Ardi²

^{1,2}STKIP Pasundan, Indonesia, ¹eneng.martini13@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan dari kegiatan pengabdian ini untuk menganalisis kondisi pembelajaran PPKn dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan nama media aplikasi PeKa untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan, dan menganalisis efektivitasnya. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat melalui beberapa tahapan: 1) persiapan kegiatan; 2) pelaksanaan kegiatan; 3) evaluasi dan monitoring; dan 4) publikasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan: Kondisi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berlangsung di sekolah menengah kejuruan saat ini masih perlu adanya pengembangan baik itu dalam materi, metode, media, sumber dan evaluasi. Media yang digunakan sebagai penunjang dalam model pembelajaran yang digunakan adalah Aplikasi PeKa, dan terbukti efektif dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kompetensi kewarganegaraan (Civic Knowledge, Civic Skill dan Civic Disposition) siswa. Sehingga media yang dikembangkan ini menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran PPKn dalam meningkatkan kompetensi kewarganegaraan.

Kata Kunci: aplikasi pembelajaran; PEKA; Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Abstract: The purpose of this community service activity is to analyze the condition of PPKn learning by developing technology-based learning media called PeKa application media to improve citizenship competency, and to analyze its effectiveness. The implementation of Community Service Activities goes through several stages: 1) preparation of activities; 2) implementation of activities; 3) evaluation and monitoring; and 4) publication and documentation. The results of the study show: The condition of Pancasila and Citizenship Education that is currently taking place in vocational high schools still needs development, both in terms of materials, methods, media, sources and evaluation. The media used as a support in the learning model used is the PeKa Application, and has proven to be effective and has a significant influence on students' citizenship competency (Civic Knowledge, Civic Skill and Civic Disposition). So that the media developed is one of the alternatives in PPKn learning in improving citizenship competency.

Keywords: learning applications; PEKA; Pancasila and Citizenship Education.



Article History:

Received : 28-12-2022

Revised : 17-01-2023

Accepted : 29-01-2023

Online : 30-01-2023



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. PENDAHULUAN

Pendidikan bisa memberikan motivasi seseorang untuk menghadapi kehidupan yang lebih baik dalam segala aspek dan merupakan investasi karena dengan pendidikan akan memperoleh pengakuan para ahli yang menaruh minat dalam merancang pembangunan negeri ini serta para perancang kebijakan (Aprionika et al., 2022; Rejeki et al., 2022; Saddam,

2023; Syudirman & Saddam, 2021). Proses pembelajaran di tingkat sekolah menengah kejuruan outputnya mereka harus siap kerja di lapangan, bahkan bisa membuka lapangan pekerjaan untuk yang lain. Sebagaimana yang tertuang di dalam Peraturan Presiden RI Nomor 102 tahun 2007 tentang Pengesahana *Convention on technical and Vocational Education* (Konvensi Mengenai Pendidikan Teknik dan Kejuruan) Pasal 1(a). Adanya konvensi ini diharapkan di semua negara melaksanakannya dan disesuaikan dengan peraturan yang berlaku di masing-masing negara, hal ini sangat berguna untuk para lulusan yang kemudian akan berkiprah di masyarakat luas baik nasional maupun internasional dengan selalu mengikuti jaman yang sedang terjadi (Simandjuntak et al., 2020). Di abad 21 ini banyak sekali tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran baik itu bagi siswa maupun bagi gurunya sendiri, dan akhirnya sangat berpengaruh dari dunia luar yaitu masyarakat luas (Indrawati & Wardono, 2019; Iskandar et al., 2022; Martini, 2022). Kegiatan ini sebagai upaya mendesiminasikan hasil karya mengenai aplikasi pembelajaran kepada guru dan siswa serta meningkatkan pelatihan dan keterampilan dalam penggunaan IT dalam proses pembelajaran PPKn.

Kemajuan teknologi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) (Gani & Saddam, 2020; Juwandi, 2020). Metode pembelajaran konvensional yang masih banyak digunakan sering kali kurang menarik bagi siswa dan belum mampu memanfaatkan teknologi secara optimal (Arsyad, 2011; Mandailina et al., 2019; Sawaludin et al., 2019; Susanto, 2014). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Aplikasi PEKA (Pembelajaran Elektronik Kewarganegaraan Aktif) hadir sebagai solusi pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur interaktif yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep PPKn secara lebih menarik dan aplikatif. Namun, implementasi aplikasi PEKA di lingkungan sekolah masih menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya pemahaman guru dan siswa dalam penggunaannya serta keterbatasan akses teknologi.

Untuk menjawab tantangan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk mensosialisasikan dan mengimplementasikan aplikasi PEKA dalam pembelajaran PPKn di SMK PGRI 1 Cimahi. Melalui kegiatan ini, diharapkan para guru dan siswa dapat memahami serta memanfaatkan aplikasi PEKA secara optimal guna meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di sekolah.

B. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilakukan di salah satu sekolah kota Cimahi yaitu SMK PGRI 1 Cimahi, metode yang digunakan adalah sosialisasi bertujuan untuk

memberikan pemahaman dan gambaran mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran PeKa. Tim dari Prodi PIPS memberikan sosialisasi tentang penggunaan aplikasi PeKa dengan lokasi pengabdian: SMK PGRI 1 Cimahi. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat melalui beberapa tahapan.

1. Persiapan Kegiatan

Identifikasi kebutuhan sekolah terkait pembelajaran PPKn. Koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal pelaksanaan. Penyusunan modul pelatihan dan panduan penggunaan aplikasi PEKA. Penyediaan perangkat dan akses internet untuk mendukung kegiatan.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Sosialisasi dan Workshop, pengenalan aplikasi PEKA kepada guru dan siswa. Demonstrasi fitur-fitur utama dalam aplikasi PEKA yang mendukung pembelajaran PPKn. Simulasi penggunaan aplikasi PEKA dalam kelas.

Pendampingan dan Implementasi, guru menerapkan aplikasi PEKA dalam pengajaran PPKn dengan bimbingan tim PkM. Siswa mencoba belajar menggunakan aplikasi PEKA dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi sementara terhadap kendala yang dihadapi selama implementasi.

3. Evaluasi dan Monitoring

Pengumpulan data dari guru dan siswa melalui survei dan wawancara. Analisis efektivitas penggunaan aplikasi PEKA dalam meningkatkan pemahaman PPKn. Penyampaian laporan hasil evaluasi kepada pihak sekolah. Rekomendasi dan tindak lanjut untuk optimalisasi penggunaan aplikasi PEKA.

4. Publikasi dan Dokumentasi

Dokumentasi setiap tahap kegiatan dalam bentuk foto dan video.b. Penyusunan artikel ilmiah atau laporan hasil kegiatan untuk publikasi.c. Penyampaian hasil kegiatan kepada pihak terkait untuk pengembangan lebih lanjut.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan bisa memberikan motivasi seseorang untuk menghadapi kehidupan yang lebih baik dalam segala aspek dan merupakan investasi karena dengan pendidikan akan memperoleh pengakuan para ahli yang menaruh minat dalam merancang pembangunan negeri ini serta para perancang kebijakan. Proses pembelajaran di tingkat sekolah menengah kejuruan outputnya mereka harus siap kerja di lapangan, bahkan bisa membuka lapangan pekerjaan untuk yang lain. Sebagaimana yang tertuang di dalam Peraturan Presiden RI Nomor 102 tahun 2007 tentang Pengesahana

Convention on technical and Vocational Education (Konvensi Mengenai Pendidikan Teknik dan Kejuruan) Pasal 1(a). Adanya konvensi ini diharapkan di semua negara melaksanakannya dan disesuaikan dengan peraturan yang berlaku di masing-masing negara, hal ini sangat berguna untuk para lulusan yang kemudian akan berkiprah di masyarakat luas baik nasional maupun internasional dengan selalu mengikuti jaman yang sedang terjadi (Danusaputra, 2012). Di abad 21 ini banyak sekali tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran baik itu bagi siswa maupun bagi gurunya sendiri, dan akhirnya sangat berpengaruh dari dunia luar yaitu masyarakat luas (Affiati et al., 2021; Iskandar et al., 2022; Martini, 2022).

Salah satu mata pelajaran yang membosankan bagi sebagian murid SD, SMP, maupun SMA adalah pendidikan kewarganegaraan (PKn), kondisi itu dikarenakan kebanyakan guru pengampu kurang kreatif menyajikan materi yang banyak hafalan (Isnaini et al., 2022; Raharjo, 2020; Ramadhani et al., 2018). Kurikulum dari segi nama, tujuan, materi dan metode dari mata pelajaran PPKn adalah: 1). Guru mengalami kebingungan, kemudian perubahan nama dikategorikan tidak mempengaruhi kegiatan KBM, dan mempengaruhi materi, 2). Tujuan Pendidikan Nasional tetap menjadi acuan dalam tujuan PPKn, 3). Materi terlalu luas dan global, mengalami banyak tumpang tindih, 4). Metode yang digunakan diantaranya ceramah, diskusi maupun problem solving (Putri, 2017).

Model belajar berbasis kecakapan abad 21 melalui e-marketplace dengan media aplikasi PeKa dapat dikembangkan sebagai model alternative untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan. Integrasi kecakapan abad 21 dalam pembelajaran PPKn merupakan hal yang sangat penting, karena untuk sekarang anak dituntut untuk berinovasi, berfikir kritis, mempunyai skill yang baik dan dalam pekerjaan yang tidak lepas dari IT. Pengembangan model belajar berbasis kecakapan abad 21 melalui e-marketplace dengan media aplikasi PeKa dengan menggali dan mengintegrasikan kompetensi kewarganegaraan mengenai civic knowledge, civic skill dan civic disposition. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: studi pendahuluan, Pengembangan diawali dengan kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung, Pengujian dilakukan melalui implementasi model di kelas (Sekolah Menengah Kejuruan). Model belajar berbasis kecakapan abad 21 melalui e-marketplace dengan media aplikasi PeKa dalam meningkatkan kompetensi kewarganegaraan di Sekolah sudah diterapkan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran dan pada aspek pengetahuan masih diperlukan peningkatan secara terus menerus agar pembelajaran PPKn berbasis web/android dalam meningkatkan kompetensi kewarganegaraan lebih baik lagi dari sekarang.

Mengenai Implementasi dengan menggunakan aplikasi PeKa dalam mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan Kompetensi Kewarganegaraan antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen. menunjukkan ada perbedaan

secara statistik skor Implementasi dengan menggunakan aplikasi PeKa dalam mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan kompetensi kewarganegaraan (Civic Knowledge siswa terhadap kasus-kasus pelanggaran HAM; perlindungan dan pemajuan HAM; dasar hukum HAM di Indonesia; upaya Pemerintah dalam menegakkan HAM; partisipasi masyarakat dalam pemajuan, penghormatan dan penegakkan HAM di Indonesia), (Civic Skill siswa terhadap upaya Pemerintah dalam menegakkan HAM; membentuk komisi nasional HAM (KOMNAS HAM), sikap dan penegakkan HAM di Indonesia) dan Civic Disposition siswa terhadap hakekat hak asasi manusia, upaya Pemajuan Hak Asasi Manusia di Indonesia, sikap dalam upaya penegakan HAM di banding dengan menggunakan model lain dan media lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan media pembelajaran berbasis web/android terhadap kompetensi kewarganegaraan (Civic Knowledge, Civic Skill dan Civic Disposition). Perbedaan kelas control dan kelas eksperimen pada aspek pengetahuan masih diperlukan peningkatan secara terus menerus agar pembelajaran PPKn berbasis web/android dalam meningkatkan kompetensi kewarganegaraan lebih baik lagi dari sekarang. Sejalan dengan hasil penelitian Irwan (2017) adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dengan dengan berbantuan internet terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian media yang digunakan sangat membantu terhadap pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran yakni salah satunya media internet. Dan menurut hasil penelitian Baidowi (2019) bahwa penerapan model pembelajaran market place activity dapat meningkatkan keterampilan belajar abad 21, diantaranya dalam hal komunikasi, dan kolaborasi. Kompetensi pengetahuan merupakan modal dasar bagi siswa untuk menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara ini untuk mengetahui hak dan kewajiban dan untuk menjadikan warga Negara yang baik. Civic skill dikembangkan untuk memberi pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dibutuhkan untuk berpartisipasi secara efektif di dalam masyarakat dan Civic disposition mirip dengan keterampilan kewarganegaraan yang dikembangkan secara perlahan karena efek dari apa yang telah dipelajari dan dialami seseorang di rumah, sekolah dan masyarakat (Mulyono, 2017; Pangalila, 2017). Dengan ketiga kompetensi tersebut harus diterapkan dan di belajarkan kepada siswa sedini mungkin karena hal ini untuk bekal dalam kehidupannya sekarang dan masa yang akan datang.

Menurut Cogan tahun 1999 Pengetahuan, keterampilan dan perilaku warganegara yang demokratis tidak muncul secara ilmiah tetapi harus diajarkan secara sadar melalui sekolah kepada setiap generasi (Hadi, 2019; Mulyono, 2017; Siska, 2018). Karena perubahan dan perkembangan dalam masyarakat, siswa harus dilengkapi, melalui pendidikan kewarganegaraan

dengan pengetahuan baru untuk memperoleh sikap dan keterampilan yang memungkinkan mereka secara aktif berkontribusi kepada masyarakat (Martini, 2022; Murdiono, 2014). Kerangka kerja konseptual pendidikan warga di abad ke-21, menurut (Fernanda et al., 2020; Suryani & Wiryadigda, 2022) Dimensi pertama adalah Informasi yang mengacu pada keterampilan baru untuk mengakses, mengevaluasi dan mengatur informasi dalam lingkungan digital. Dimensi kedua adalah Komunikasi yang tidak hanya mengacu pada interaksi sosial tetapi juga komunikasi dan kolaborasi yang efektif serta interaksi virtual. Dimensi ketiga adalah Interaksi Etika dan Sosial, yang mengacu pada tanggung jawab sosial dan bagaimana tindakan seseorang memengaruhi masyarakat, sehingga dampaknya yaitu menjadi masyarakat digital.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Terdapat pengaruh signifikan dari penerapan media pembelajaran berbasis web/android (Aplikasi PeKa) terhadap kompetensi kewarganegaraan (Civic Knowledge, Civic Skill dan Civic Disposition). adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dengan dengan berbantuan internet terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian media yang digunakan sangat membantu terhadap pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran yakni salah satunya media internet. Mengenai Implementasi dengan menggunakan aplikasi PeKa dalam mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan Kompetensi Kewarganegaraan antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen. menunjukkan ada perbedaan secara statistik skor Implementasi dengan menggunakan aplikasi PeKa dalam mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan kompetensi kewarganegaraan (Civic Knowledge siswa terhadap kasus-kasus pelanggaran HAM; perlindungan dan pemajuan HAM; dasar hukum HAM di Indonesia; upaya Pemerintah dalam menegakkan HAM; partisipasi masyarakat dalam pemajuan, penghormatan dan penegakkan HAM di Indonesia), (Civic Skill siswa terhadap upaya Pemerintah dalam menegakkan HAM; membentuk komisi nasional HAM (KOMNAS HAM), sikap dan penegakkan HAM di Indonesia) dan Civic Disposition siswa terhadap hakekat hak asasi manusia, upaya Pemajuan Hak Asasi Manusia di Indonesia, sikap dalam upaya penegakkan HAM di banding dengan menggunakan model lain dan media lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Affiati, A., Haifaturrahmah, H., Mariyati, Y., & Saddam, S. (2021). Tingkat Keaktifan dan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Penggunaan Video Pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 4(1), 27–31.
- Aprionika, D., Rejeki, S., Hafsah, H., Sakban, A., & Saddam, S. (2022). The Behavior of Mataram City Residents in Facing Covid-19. *Seminar Nasional Paedagogia*, 2, 24–29.

https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=c3UBXGUAAAAJ&pagesize=100&citation_for_view=c3UBXGUAAAAJ:UxriW0iASnsC

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Baidowi, A. (2019). *Penerapan Model Market Place Activity (MPA) Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Kelas X TKR 1 SMK Negeri 1 Kediri*.
- Danusaputra, A. (2012). *Implementasi Kurikulum Smk-Rsbi Invest Pada Kompetensi Keahlian Teknik Perbaikan Bodi Otomotif Smk Negeri 2 Depok*.
- Fernanda, F. F. H., Rahmawati, L. E., Putri, I. O., & Nur'aini, R. (2020). Penerapan literasi digital di smp negeri 20 surakarta. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 2(2), 141–148.
- Gani, A. A., & Saddam, S. (2020). Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 36–42.
- Hadi, A. (2019). Moralitas Pancasila dalam konteks masyarakat global: mengkaji pendidikan kewarga negaraan untuk penguatan nilai moral dalam konteks globalisasi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 8(2), 123–138.
- Indrawati, F. A., & Wardono, W. (2019). Pengaruh self efficacy terhadap kemampuan literasi matematika dan pembentukan kemampuan 4C. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 247–267.
- Irwan, I. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Market Place Activity Berbantuan Internet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pai Kelas Viii Smpn 3 Lembang Kab. Pinrang*.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Nuratilah, A. S., Cahyani, A. P., & Fazrian, M. D. (2022). Strategi guru dalam memanfaatkan pembelajaran berbasis digital pada kurikulum darurat COVID-19. *As-Sabiqun*, 4(1), 163–175.
- Isnaini, I., Humaira, H., Saddam, S., Nurlailah, N., & Kamaludin, K. (2022). Internalisasi Nilai Nasionalisme Mahasiswa Melalui Pilot Project Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 5(1), 7–12.
- Juwandi, R. (2020). Penguatan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan berbasis pembelajaran daring di era digital 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 448–451.
- Mandailina, V., Saddam, S., Ibrahim, M., & Syaharuddin, S. (2019). UTAUT: Analysis of usage level of Android applications as learning media in Indonesian educational institutions. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 2(3), 16–23.
- Martini, E. (2022). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis kecakapan abad 21 dalam meningkatkan kompetensi kewarganegaraan di pendidikan kejuruan. *JPK (Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 7(1), 9–16.
- Mulyono, B. (2017). Reorientasi civic disposition dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan sebagai upaya membentuk warga negara yang ideal. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(2), 218–

225.

- Murdiono, M. (2014). Pendidikan Kewarganegaraan untuk membangun wawasan global warga Negara muda. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(3).
- Pangalila, T. (2017). *Peningkatan civic disposition siswa melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)*.
- Raharjo, R. (2020). Analisis perkembangan kurikulum PPKn: dari Rentjana pelajaran 1947 sampai dengan merdeka belajar 2020. *PKn Progresif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Kewarganegaraan*, 15(1), 63–82.
- Ramadhani, N., Sembiring, M., & Wibawa, S. (2018). Upaya meningkatkan patriotisme dengan metode diskusi materi bela negara pelajaran pkn siswa kelas xi ipa sma ypis maju binjai tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal Serunai Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 68.
- Rejeki, S., Saddam, S., & Muttaqin, Z. (2022). Evaluasi Implementasi Pemanfaatan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Pembelajaran Daring. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 5(4), 18–22.
- Saddam, S. (2023). *Kepribadian Konservasi Berbasis Habitiasi. Amazing Life Publikasi*.
- Sawaludin, S., Muttaqin, Z., Sina, S., & Saddam, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kreatif Produktif Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Mahasiswa Melalui Lesson Study Di Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 43–49. <https://doi.org/10.24176/jino.v2i1.3443>
- Simandjuntak, M. E., Saraswati, R., Sarwo, Y. B., Wahyati, Y. E., Suroto, V., & Putrianti, C. (2020). *Kesesuaian Materi Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2019 Tentang Penerimaan Peserta Didik Baru Pada Sekolah Menengah Atas Negeri dan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Di Provinsi Jawa Tengah Berikut Perubahannya Yakni Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 22 Tahun 2019 Dengan Nilai-Nilai Pancasila*.
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran Ips Di Sd/Mi*. Garudhawaca.
- Suryani, C., & Wiryadigda, P. (2022). Literasi Digital Informasi Dikalangan Guru Mojokerto. *Communicator Sphere*, 2(1), 20–28.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana.
- Syudirman, S., & Saddam, S. (2021). Pendampingan Belajar Dari Rumah Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 4(4), 914–922.