

PEMANFAATAN APLIKASI EDUCAPLAY PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI ATURAN DI RUMAH DAN SEKOLAH

Ristina Dwi Utami^{1,2}, Sutrisna Wibawa³, Marzuki⁴

^{1,3,4} Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

² SD Negeri Mlarangan, Panjatan, Kulon Progo, Yogyakarta

[1ristina.risti@gmail.com](mailto:ristina.risti@gmail.com), [2 trisinagb@ustjogja.ac.id](mailto:trisinagb@ustjogja.ac.id), [4zuki1949@gmail.com](mailto:zuki1949@gmail.com)

ABSTRACT

The 21st century is a digital era marked by the rapid development of technology and information, which has a very significant impact on everyday life, including in the realm of education. This research aims to describe the use of the Educaplay application in learning Pancasila Education rules material at home and school. This research used descriptive qualitative research methods, with 18 grade II elementary school students as research subjects. The use of the Educaplay application in learning Pancasila Education rules material at home and school has a positive impact on student engagement, understanding of the material, effective collaboration between school and home, development of critical thinking skills, and enjoyable learning. Although challenges still exist, it is hoped that further development efforts can optimize the benefits of this application in supporting the character education of Indonesian students.

Keywords: educaplay application, house rules, Pancasila education, second grade students

ABSTRAK

Abad 21 merupakan era digital yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi yang berdampak sangat signifikan dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam ranah pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di rumah dan sekolah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dengan 18 siswa kelas II SD sebagai subjek penelitian. Pemanfaatan aplikasi Educaplay pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di rumah dan sekolah membawa dampak positif terhadap keterlibatan siswa, pemahaman materi, kolaborasi efektif antara sekolah dan rumah, pengembangan keterampilan berpikir kritis, dan pembelajaran yang menyenangkan. Meskipun tantangan masih ada, upaya pengembangan lebih lanjut diharapkan dapat mengoptimalkan manfaat aplikasi ini dalam mendukung pendidikan karakter siswa Indonesia.

Kata Kunci: aplikasi educaplay, aturan di rumah, pendidikan Pancasila, siswa kelas dua

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah merubah berbagai aktivitas dalam

sendi kehidupan, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan (Lukman Hakim, 2023). Sejalan dengan

pernyataan Lukman Hakim (2023) tentang transformasi aktivitas kehidupan oleh perkembangan teknologi terutama di bidang pendidikan, banyak faktor yang turut berkontribusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Pada beberapa tahun terakhir, teknologi telah menjadi komponen integral dalam kehidupan sehari-hari, dan dampaknya sangat signifikan dalam ranah pendidikan. Yusufhadi Miarso (2004), misalnya, menyoroti salah satu faktor kunci yang berperan dalam mencapai tujuan pendidikan, yakni pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemajuan teknologi, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan dedikasi para pendidik. Peran strategis mereka mencakup penyampaian materi, pembimbingan siswa, serta penanaman nilai-nilai etika dan karakter yang membentuk pondasi kepribadian siswa. Sehingga, sinergi antara perkembangan teknologi dan kualitas pendidikan yang diberikan oleh para pendidik menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal dan berdaya saing. Karena di tangan

pendidik proses pembelajaran dapat berlangsung dengan menarik dan atraktif (Muhammad Japar, dkk, 2019).

Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang krusial dalam membentuk karakter siswa sejak dini. Namun, mengajarkan nilai-nilai dan konsep filosofis Pancasila kepada siswa kelas II SD, yang umumnya berusia sekitar 7-8 tahun, dapat menjadi sebuah tantangan. Pada usia ini, siswa cenderung memiliki daya tangkap yang terbatas terhadap materi yang bersifat abstrak dan kompleks. Oleh karena itu, pemanfaatan media interaktif menjadi sebuah solusi inovatif untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi aturan di rumah dan sekolah memiliki kepentingan besar, seringkali pendidik dihadapkan pada tantangan dalam menyampaikan materi tersebut. Pembelajaran konvensional mungkin kurang menarik bagi siswa, dan kemungkinan kurang efektif dalam menyampaikan konsep aturan di rumah dan sekolah dengan cara yang menarik dan relevan bagi kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Mlarangan kelas II menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih kesulitan untuk memahami materi terutama yang bersifat abstrak. Menurut Piaget dalam Slameto (2010) anak usia sekolah dasar kelas II berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Perkembangan ini menunjukkan transisi dari pemikiran prakonseptual pada tahap sebelumnya menjadi pemikiran yang lebih terorganisir, logis, dan konkret. Meskipun masih terbatas pada situasi dan objek konkret.

Permasalahan lain yang dihadapi adalah anak-anak masih dalam masa usia bermain. Anak-anak pada tahap ini cenderung memiliki perhatian yang terbatas dan cepat beralih antaraktivitas. Tantangan dalam mempertahankan fokus untuk jangka waktu yang lebih lama dapat berdampak langsung pada proses kegiatan belajar mengajar. Dalam konteks kelas, anak-anak mungkin mengalami kesulitan dalam memahami dan mengikuti instruksi dengan seksama. Hal ini dapat memperlambat proses pembelajaran dan menyulitkan guru dalam menyampaikan materi dengan efektif. Selain itu, kurangnya daya tahan

konsentrasi juga dapat memengaruhi kemampuan anak untuk terlibat aktif dalam diskusi kelas, mengikuti arahan, dan menyelesaikan tugas-tugas.

Dalam mengatasi tantangan ini, pendekatan pembelajaran yang memadukan unsur permainan, aktivitas yang menarik, dan variasi dalam metode pengajaran dapat membantu meningkatkan daya tarik dan keterlibatan anak-anak. Pemberian jeda singkat antara kegiatan atau memanfaatkan elemen permainan dalam proses pembelajaran dapat membantu menjaga ketertarikan dan fokus anak-anak. Dengan memberikan perhatian khusus pada keberagaman aktivitas dan menggunakan metode pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan perkembangan anak, proses kegiatan belajar mengajar dapat lebih efektif dan menyenangkan bagi mereka dalam masa usia bermain.

Karakteristik siswa kelas II SD umumnya mereka mulai mengembangkan keterampilan membaca, menulis, dan berhitung secara lebih kompleks, serta memiliki daya tangkap yang baik terhadap materi pelajaran yang disampaikan secara visual dan interaktif. Selain itu,

pada usia ini, mereka cenderung aktif, ingin tahu, dan mudah tertarik dengan berbagai hal, sehingga pendekatan pembelajaran yang menarik dan berbasis pada permainan atau aktivitas interaktif dapat efektif bagi mereka.

Oleh karena itu, pemanfaatan media interaktif dianggap sebagai strategi yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep dan nilai, seperti Pendidikan Pancasila. Media interaktif berbasis permainan, khususnya dalam konteks pendidikan, memberikan beberapa keuntungan yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Berikut adalah beberapa keuntungan yang dapat dihasilkan dari penggunaan media interaktif berbasis permainan dalam pendidikan dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan siswa, kemampuan mandiri siswa, kolaborasi, keterampilan komunikasi, kemampuan membaca, dan berpikir kritis.

Educaplay adalah sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif

untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Platform ini menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila. Beberapa contoh permainan dan aktivitas interaktif yang tersedia di Educaplay antara lain CH 20: Media Quiz, 5th Block Puzzle, Media and American politics, Digital Media, Media Strategies, Media Vocabulary Mix and Match, Technology, dan lain sebagainya. Selain itu, Educaplay juga menyediakan fitur untuk membuat permainan dan aktivitas interaktif sendiri, sehingga guru dan siswa dapat membuat permainan dan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Dengan menggunakan media interaktif berbasis permainan seperti Educaplay, siswa dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, kemampuan mandiri, keterampilan kolaboratif, keterampilan komunikasi, kemampuan membaca, dan kemampuan berpikir kritis mereka dalam proses pembelajaran.

Penggunaan Educaplay juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif terlibat dalam proses

pembelajaran. Dengan pendekatan yang interaktif, siswa dapat belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

B. Metode Penelitian

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif sebagai metodenya. Sugiyono (2014:147) mendefinisikan metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk menggambarkan karakteristik populasi atau fenomena yang sedang diteliti. Jenis-jenis penelitian deskriptif antara lain penelitian deskriptif kualitatif, penelitian deskriptif kuantitatif, dan penelitian deskriptif campuran. Keuntungan dari penelitian deskriptif adalah dapat memberikan gambaran yang jelas dan mendalam mengenai objek atau subjek yang diteliti. Namun, kelemahan dari penelitian deskriptif adalah tidak dapat

memberikan penjelasan yang mendalam mengenai hubungan antara variabel yang diteliti. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi.

Dalam penelitian ini peneliti mendeskripsikan tentang aplikasi educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di rumah dan sekolah.

Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Mlarangan yang beralamat di Pedukuhan VII, Pleret, Panjatan, Kulon Progo, D.I. Yogyakarta. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri Mlarangan yang berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 7 siswa Perempuan dan 11 siswa laki-laki.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Aplikasi Educaplay sebagai Media Pembelajaran

Educaplay adalah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai alat dan fitur untuk menciptakan konten pembelajaran interaktif. Sebagai media pembelajaran, Educaplay memiliki beberapa karakteristik dan manfaat yang membuatnya populer di

kalangan pendidik. Berikut adalah beberapa aspek yang menjadikan Educaplay sebagai media pembelajaran yang efektif:

1. Keberagaman Metode Pembelajaran

Educaplay menyediakan berbagai metode pembelajaran, seperti kuis, permainan, simulasi, dan aktivitas interaktif lainnya. Keberagaman ini membantu menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan sesuai dengan gaya belajar berbeda.

2. Fleksibilitas dalam Pembuatan Konten

Pendidik dapat dengan mudah menciptakan konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Fleksibilitas ini memungkinkan penyesuaian konten dengan kurikulum atau materi pembelajaran yang spesifik.

3. Interaktif dan Bersifat Partisipatif

Educaplay memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan memungkinkan partisipasi aktif siswa. Siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang merangsang pemahaman konsep secara lebih mendalam.

4. Kustomisasi dan Personalisasi

Pendidik dapat menyesuaikan konten pembelajaran sesuai dengan tingkat kesulitan, kecepatan belajar, atau kebutuhan spesifik siswa. Personalisasi ini membantu memenuhi kebutuhan individual siswa.

5. Kemudahan Akses dan Ketersediaan Online

Dapat diakses secara online, memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Kemudahan akses ini membantu mendukung pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran mandiri.

6. Umpan Balik Instan

Educaplay menyediakan umpan balik secara instan setelah siswa menyelesaikan aktivitas atau kuis. Hal ini memungkinkan siswa dan pendidik untuk mengevaluasi pemahaman secara langsung.

7. Monitoring dan Evaluasi

Pendidik dapat memantau kemajuan siswa, melihat hasil ujian, dan menganalisis data untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Fitur ini membantu dalam perencanaan dan penyesuaian pembelajaran ke depannya.

8. Penggunaan Multimedia

Mendukung penggunaan gambar, audio, dan video untuk menyajikan informasi dengan cara

yang lebih menarik dan mudah dipahami.

9. Kolaborasi dan Berbagi Konten

Pendidik dapat berkolaborasi dalam pembuatan konten atau berbagi materi pembelajaran dengan sesama guru, menciptakan komunitas pembelajaran yang lebih besar.

10. Pengukuran Kemajuan Siswa

Menyediakan alat untuk mengukur kemajuan siswa dan mengevaluasi pencapaian pembelajaran mereka.

Educaplay, dengan fitur-fitur ini, membuktikan diri sebagai alat yang berharga dan inovatif dalam mendukung proses pembelajaran modern yang berfokus pada interaktivitas, personalisasi, dan efektivitas.

Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Aplikasi Educaplay

Untuk membuat akun dan mengoperasikan aplikasi Educaplay, berikut adalah langkah-langkah yang harus dilakukan:

Membuat Akun:

Akses Situs Educaplay dengan membuka browser web dan akses situs resmi Educaplay di <https://www.educaplay.com/>. Pilih "Daftar Akun" dan temukan opsi "Daftar" atau "Sign Up" pada laman

utama Educaplay. Kemudian isi formulir pendaftaran dengan mengisi formulir pendaftaran dengan informasi yang diperlukan, seperti nama, alamat email, dan kata sandi. Ikuti petunjuk yang diberikan. Langkah selanjutnya verifikasi akun. Setelah mengisi formulir, Anda mungkin perlu memverifikasi akun melalui email. Buka email yang Anda daftarkan dan ikuti instruksi verifikasi yang diberikan.

Membuat Materi Pembelajaran:

Untuk membuat materi pembelajaran, langkah pertama yang harus dilakukan dengan login ke akun yang telah dibuat. Pilih "Buat Aktivitas Baru" dan kemudian pilih jenis aktivitas yang ingin Anda buat, seperti kuis, permainan, atau simulasi. Setelah itu isi informasi materi yang diperlukan, seperti judul, deskripsi, dan parameter lain yang relevan dengan jenis aktivitas yang Anda pilih. Kemudian tambahkan konten seperti pertanyaan, jawaban, atau elemen interaktif sesuai dengan jenis aktivitas yang Anda buat. Sesuaikan pengaturan aktivitas, seperti tingkat kesulitan, durasi, atau tata letak. Pratinjau aktivitas yang telah Anda buat. Jika semuanya sesuai, simpan aktivitas tersebut.

Pemanfaatan Aplikasi Educaplay pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah

Media interaktif berbasis teknologi adalah alat atau platform yang menggunakan teknologi untuk memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan kontennya. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, pengalaman pengguna, dan pemahaman informasi. Manfaat media interaktif berbasis teknologi meliputi beberapa aspek penting, seperti motivasi: Media interaktif dapat menarik dan memperbesar perhatian siswa, baik dalam belajar mandiri maupun dalam kelompok. Hal ini meningkatkan kesempatan belajar dan kesadaran tentang materi yang dipelajari. Selain itu dapat mengurangi perbedaan pengalaman belajar. Media interaktif dapat membantu mengurangi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi. Dengan menggunakan media interaktif, peserta didik dapat mengalami pengalaman belajar yang lebih sulit diperoleh dengan cara yang lain.

Manfaat lainnya media interaktif dapat meningkatkan kemampuan belajar. Penggunaan media interaktif

dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan belajar mandiri, baik dalam tingkat kemampuannya maupun dalam kelompok. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media untuk menyampaikan informasi secara visual, verbal, dan interaktif, yang membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Kemudian juga dapat mengatasi adanya verbalisme. Media interaktif dapat mengurangi adanya verbalisme, yaitu kesadaran bahwa siswa tidak memperhatikan materi yang dipelajari. Dengan menggunakan media interaktif, peserta didik dapat lebih fokus pada materi yang dipelajari dan proses belajar. Media berbasis teknologi dapat meningkatkan kesempatan belajar kepada peserta didik, baik dalam belajar mandiri maupun dalam kelompok. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media untuk menyampaikan informasi secara visual, verbal, dan interaktif, yang membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Educaplay adalah sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih

menyenangkan dan efektif. Platform ini menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila. Beberapa contoh permainan dan aktivitas interaktif yang tersedia di Educaplay antara lain CH 20: Media Quiz, 5th Block Puzzle, Media and American politics, Digital Media, Media Strategies, Media Vocabulary Mix and Match, Technology, dan lain sebagainya. Selain itu, Educaplay juga menyediakan fitur untuk membuat permainan dan aktivitas interaktif sendiri, sehingga guru dan siswa dapat membuat permainan dan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka.

Penggunaan aplikasi educaplay memberikan dampak yang positif. Berikut dampak positif dari penggunaan aplikasi educaplay pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di rumah dan sekolah.

1. Peningkatan Pemahaman Materi

Aplikasi Educaplay memberikan pendidik fleksibilitas untuk menciptakan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan metode pembelajaran yang beragam, seperti kuis, permainan, dan simulasi, siswa dapat lebih mudah

memahami dan mengingat materi aturan di rumah dan sekolah. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan dalam nilai pemahaman siswa yang menggunakan Educaplay dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

2. Peningkatan Keterlibatan Siswa

Pemanfaatan aplikasi Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di rumah dan sekolah membawa dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Melalui fitur interaktif Educaplay, siswa dapat belajar sambil bermain, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan memotivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Educaplay lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu aplikasi educaplay juga memfasilitasi pemahaman konsep abstrak. Melalui penggunaan gambar, animasi, dan interaktivitas, media interaktif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak Pendidikan Pancasila secara lebih konkret.

3. Kolaborasi Efektif antara Sekolah dan Rumah

Penggunaan Educaplay tidak hanya terbatas pada lingkungan sekolah, tetapi juga dapat diterapkan di rumah. Orang tua dapat terlibat

langsung dalam mendukung proses pembelajaran anak-anak mereka dengan mengakses materi yang disediakan melalui aplikasi ini. Hal ini menciptakan kolaborasi efektif antara sekolah dan rumah, memastikan bahwa nilai-nilai Pancasila, khususnya aturan, dapat diterapkan secara konsisten di berbagai lingkungan.

4. Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis

Melalui permainan dan tantangan yang disediakan Educaplay, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Mereka tidak hanya mengingat fakta-fakta, tetapi juga mampu menerapkan aturan Pancasila dalam situasi-situasi kehidupan sehari-hari. Hal ini mendukung tujuan pendidikan Pancasila untuk membentuk karakter yang tidak hanya mengenal, tetapi juga mengamalkan nilai-nilai luhur bangsa.

5. Pembelajaran yang Menyenangkan dan Bermakna

Educaplay memberikan nuansa pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus bermakna. Siswa tidak lagi melihat pembelajaran tentang aturan Pancasila sebagai sesuatu yang monoton dan membosankan. Sebaliknya, mereka dapat merasakan

kegembiraan dalam proses belajar, meningkatkan motivasi intrinsik untuk lebih mendalami nilai-nilai kebijakan dan norma yang terkandung dalam Pancasila.

6. Tantangan dan Upaya Pengembangan Lanjutan

Meskipun Educaplay memberikan kontribusi besar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, tantangan yang muncul termasuk pemenuhan sarana dan prasarana teknologi di sekolah dan rumah. Pengembangan lanjutan dan pelibatan pihak-pihak terkait perlu dilakukan untuk memastikan keberlanjutan pemanfaatan aplikasi ini dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Kesimpulan

Pemanfaatan aplikasi Educaplay pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di rumah dan sekolah membawa dampak positif terhadap keterlibatan siswa, pemahaman materi, kolaborasi efektif antara sekolah dan rumah, pengembangan keterampilan berpikir kritis, dan pembelajaran yang menyenangkan. Meskipun tantangan masih ada, upaya pengembangan lebih lanjut diharapkan dapat mengoptimalkan manfaat aplikasi ini

dalam mendukung pendidikan karakter siswa Indonesia.

PPKn. Jakad Publishing: Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

Asela, Saas. 2020. Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol.1 No.7 Desember 2020 (Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram), 1297-1304.

Poerwanti, Endang dan Nur Widodo. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: UMM.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Fauziah, Khasna Nur. 2019. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Materi Fotografi untuk Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI Multimedia di SMK N 1 Godean. Diakses pada Desember 2, 2023 dari <https://eprints.uny.ac.id/64777/4/4.%20Bab%20II.pdf>

Suharjo. 2006. *Mengenal pendidikan sekolah dasar teori dan praktek*. Jakarta: Dikti.

Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

Lukman Hakim. 2023. *Kontribusi Pengembangan Teknologi di Era Pendidikan Abad 21*. Diakses pada Desember 2, 2023, dari <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/kontribusi-pengembangan-teknologi-di-era-pendidikan-abad-21>

Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Muhammad Japar, dkk, 2019. *Media dan Teknologi Pembelajaran*