

Peran Guru Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Aplikasi Canva di SMAN 1 Pulau Laut Kepulauan

Yaisah¹, Muhammad Elmy²

^{1,2} Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Email: yaisahulm@gmail.com¹, elmy@ulm.ac.id²

Abstract: *This study aims to provide an in-depth description of the planning and implementation of learning, as well as increasing student interest in learning through the use of the Canva application as a digital learning medium. This type of research is descriptive with a qualitative approach. Data collection techniques were carried out through observation, in-depth interviews, and documentation involving the Principal, Pancasila Education teachers, and students as informants. The main findings of the study indicate that learning planning has been systematically arranged through teaching modules and the selection of visual designs that are appropriate to student characteristics. Learning is carried out effectively and interactively because Canva media is applied at all stages of learning. The use of the Canva application has been proven to significantly increase student interest in learning, as seen from the increase in student attention, interest, activeness, and enthusiasm in participating in the learning process. In conclusion, the active role of teachers in integrating Canva digital media has succeeded in creating a fun and interactive classroom atmosphere, while also being an effective solution to overcome boredom and boosting psychological engagement and active participation of students in Pancasila Education learning.*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam mengenai perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, serta meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi dengan melibatkan Kepala Sekolah, guru Pendidikan Pancasila dan peserta didik sebagai informan. Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran telah disusun secara sistematis melalui modul ajar dan pemilihan desain visual yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pembelajaran dilaksanakan berlangsung secara efektif dan interaktif karena media Canva diterapkan pada seluruh tahapan pembelajaran. Penggunaan aplikasi Canva terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, yang terlihat dari meningkatnya perhatian, ketertarikan, keaktifan, serta antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kesimpulannya, peran aktif guru dalam mengintegrasikan media digital Canva berhasil menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus menjadi solusi efektif untuk mengatasi kejenuhan serta mendorong keterlibatan psikologis dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.*

Keywords : *Teacher's Role, Pancasila Education, Learning Interest, Canva Application.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam mengukur keberhasilan suatu bangsa yang diwujudkan melalui proses pembelajaran sadar, terencana, dan bermakna (Undang-undang No. 20 Tahun 2003).

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tersebut sangat dipengaruhi oleh pembentukan sikap belajar siswa serta kecakapan guru dalam mengelola kelas (Sofianus Gulo *et al.*, 2024). Di era digital saat ini, efektivitas pembelajaran menuntut pemanfaatan media pembelajaran inovatif yang mampu mendorong aspek psikologis, mengasah kemampuan berfikir, serta menumbuhkan motivasi peserta didik (Amalia *et al.*, 2024; Jefri *et al.*, 2025). Platform visual digital seperti Canva menawarkan potensi besar dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila karena memfasilitasi pembuatan konten multimodal seperti presentasi interaktif dan infografis, sehingga mampu mengonstruksikan konsep kewarganegaraan yang abstrak menjadi lebih konkret, kreatif dan kolaboratif (Ma & Puspa Darmawati, 2024; Azwari *et al.*, 2025).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan terhadap kondisi ideal tersebut. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, minat belajar peserta didik cenderung rendah karena materi sering dipersepsikan secara monoton, teoretis, dan dominan hafalan konsep (Widianto *et al.*, 2023). Pola pengajaran searah (*teacher-centered*) melalui metode ceramah tanpa media interaktif berdampak pada tingginya tingkat kejenuhan serta rendahnya partisipasi aktif siswa di kelas (Agustina *et al.*, 2023; Masita *et al.*, 2024; Lestari *et al.*, 2024). Masalah ini juga terindikasi di SMAN 1 Pulau Laut Kepulauan, dimana keterbatasan variasi media dan ketergantungan pada buku teks konvensional membuat perhatian dan antusiasme siswa menurun. Padahal, pembelajaran yang efektif mengharuskan guru bertindak sebagai fasilitator yang mengintegrasikan teknologi berbasis kebutuhan era modern untuk mengoptimalkan keterlibatan emosional siswa (Utomo, 2023; Hasanah, 2024).

Meskipun kajian mengenai pemanfaatan Canva telah banyak diteliti, seperti Ma & Puspa Darmawati (2024) di tingkat sekolah menengah pertama dan uji pengaruh oleh Pebriyanto (2024), umumnya studi terdahulu berfokus pada hasil belajar kognitif secara umum. Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) karena secara spesifik membedah peran dinamis guru Pendidikan Pancasila sebagai perencanaan dan pengelola media Canva pada wilayah kepulauan yang memiliki tantangan sarana geografis yang unik.

Penelitian ini memiliki relevansi keilmuan yang kuat dalam ranah teknologi intruksional serta metodologi pengajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Serta teoretis, penelitian ini memperkaya khazanah keilmuan mengenai pengembangan perangkat pembelajaran berbasis literasi digital serta implementasi konsep *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) pada sekolah di wilayah marginal. Secara praktis, artikel ini berkontribusi memberikan panduan aplikatif bagi para pendidik untuk merancang modul ajar digital adaptif, guna mengatasi problem kejenuhan belajar serta menstimulasi partisipasi aktif dan motivasi intrinsik peserta didik berkelanjutan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk memecahkan masalah penelitian secara mendalam dan menginterpretasikan fenomena yang terjadi di lapangan secara kontekstual (Sugiyono, 2019). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pulau Laut Kelautan, Kabupaten Kotabaru, Kalimantan Selatan. Objek penelitian difokuskan secara konkret pada peran guru Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital. Sementara itu, subjek atau informan penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria subjek yang terbit langsung atau mengalami langsung proses pembelajaran berbasis digital terdebut di kelas. Informan penelitian ini terdiri dari Kepala Sekolah, satu orang guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta 10 orang peserta didik kelas XI semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama (*human instrument*) yang hadir langsung dilokasi untuk menghimpun data secara mandiri.

Pengumpulan data dilakukan peneliti secara konkret melalui tiga teknik utama yaitu observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi langsung non-partisipan di dalam ruangan kelas untuk mengamati interaksi mengajar guru, langkah-langkah penayangan media Canva, serta manifestasi minat belajar siswa yang tercermin dari perhatian, ketertarikan, keaktifan, dan antusiasme mereka. Wawancara mendalam dijalankan secara tatap muka dengan menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur kepada Kepala Sekolah, guru pengampu, dan 10 perwakilan siswa guna menggali data komprehensif mengenai perencanaan, kendala pelaksanaan, serta dampak psikologis pengguna media Canva. Studio dokumentasi diterapkan peneliti dengan mengumpulkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar Kurikulum Merdeka, contoh lembar visual dari materi Canva yang diproyeksikan, rekam profil sekolah, serta foto-foto resmi kegiatan pembelajaran di kelas.

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada model interaktif dari Miles dan Huberman (1994) yang dilakukan secara mengalir dan simultan melalui tiga tahapan utama. Pertama, peneliti melakukan reduksi data dengan cara merangkum, memilih hal-hal pokok, membuang data yang tidak perlu, dan memfokuskan hasil catatan lapangan serta transkrip wawancara pada rumusan masalah penelitian. Kedua, penyajian data (*data display*) dilakukan peneliti dalam bentuk narasi deskriptif yang disusun secara sistematis, logis, dan padu tanpa menggunakan format tabel yang rumit agar mudah dipahami. Ketiga, peneliti melakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi berdasarkan bukti-bukti kuat yang telah direduksi dan disajikan guna menghasilkan kesimpulan ilmiah yang valid, objektif, dan tepercaya mengenai efektivitas media Canva dalam menstimulasi minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian lapangan, tahapan awal untuk merekayasa minat belajar siswa dimulai dari rekonstruksi perencanaan pembelajaran secara sistematis. Data wawancara mendalam menunjukkan adanya dukungan kebijakan dari Kepala SMAN 1 Pulau Laut Kepulauan (Bapak D) yang mendorong tenaga pendidik untuk mengintegrasikan media inovatif TIK, seperti Canva, ke dalam perangkat pembelajaran guna membentuk peserta didik yang kreatif dan inovatif. Merespons hal tersebut, guru Pendidikan Pancasila (Ibu H) mengintegrasikan aplikasi Canva dalam penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. Perencanaan ini melibatkan transformasi materi pelajaran yang padat teori seperti norma hukum, hak asasi manusia, dan tata Negara menjadi struktur materi visual yang ringkas dalam bentuk infografis, peta konsep, dan templat presentasi dinamis. Guru secara mandiri menyusun variasi media interaktif digital ini dengan mempertimbangkan kesesuaian komposisi warna dan huruf untuk mengantisipasi kejenuhan psikologis siswa sebelum kelas dimulai.

Analisis terhadap data perencanaan ini mengindikasikan bahwa guru tidak lagi berperan sebagai pengajar konvensional, melainkan telah bertindak sebagai desain intruksional (*instructional designer*). Reduksi materi yang rumit ke dalam format visual Canva bermakna secara akademis untuk meminimalkan beban kognitif luar peserta didik. Peneliti berargumen bahwa di wilayah geografis kepulauan yang memiliki keterbatasan variasi buku cetak fisik, perencanaan visual berbasis digital menjadi stimulus esensial yang menentukan kesiapan awal siswa dalam belajar. Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Dewi dan Lestari (2021) serta Supriyono (2018) bahwa merencanakan variasi media interaktif dapat merangsang aspek psikologis peserta didik. Selain itu, hasil ini memperkuat studi terdahulu dari Daniati, Novianti, dan Mashuri (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva pada tahap perencanaan terbukti membantu guru menciptakan media yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Pada fase pelaksanaan pembelajaran, data observasi kelas dan wawancara mengonfirmasi terjadinya pergeseran paradigma intruksional dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Guru Pendidikan Pancasila (Ibu H dan Bapak W) mengoperasikan media Canva yang diintegrasikan ke dalam tiga tahapan intruksional :

- a. Kegiatan pendahuluan, berupa penayangan infografis menarik sebagai instrumen apersepsi pematik fokus.
- b. Kegiatan inti, dimana materi utama disajikan secara terstruktur dan dipadukan dengan diskusi kelompok atau tanya jawab
- c. Kegiatan penutup, yang diisi dengan rangkuman materi visual agar siswa dapat mengingat kembali isi pembelajaran.

Selain menyimak, siswa juga dilibatkan langsung dalam membuat karya digital mandiri berupa poster atau proyek berbasis kelompok menggunakan Canva. Arti penting dari data pelaksanaan ini terletak pada kemampuan aplikasi Canva bertindak sebagai alat mediasi (*mediating tools*) yang mampu mendekatkan realitas sosial di luar sekolah ke dalam ruang kelas di daerah rural/kepulauan. Keterbatasan geografis SMAN 1 Pulau Laut Kepulauan berhasil dimitigasi karena visualisasi teknologi mampu menghadirkan ilustrasi kontekstual yang representatif. Keterkaitan hasil ini mengukuhkan argumentasi dari Sukma Ulandari dan Kurniawan (2024) bahwa media digital tidak akan pernah menggantikan peran esensial guru; guru tetap bertindak sebagai pengelola proses pembelajaran (*learning manager*), sedangkan Canva berfungsi sebagai alat bantu (*tools*) yang mengoptimalkan transfer nilai tersebut. Temuan ini juga selaras dengan teori Sembiring *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar digital yang positif berbantuan Canva dapat meningkatkan perhatian, daya ingat, dan keterlibatan aktif siswa. Peneliti berargumen bahwa keberhasilan pelaksanaan ini sangat ditentukan oleh kompetensi pedagogis guru dalam meramu teknologi dengan metode yang variatif, yang sejalan dengan pandangan Utomo (2023) mengenai pentingnya menciptakan suasana iklim kelas yang dialogis dan menyenangkan.

Dampak empiris dari peran guru dalam mengoptimalkan Canva berhasil menjawab pertanyaan penelitian terkait peningkatan minat belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap indikator minat belajar yaitu perhatian (*attention*), ketertarikan (*interest*), keaktifan (*participation*), dan antusiasme (*enthusiasm*) terjadi perubahan perilaku yang nyata pada siswa kelas XI. Wawancara dengan perwakilan peserta didik (seperti R, I dan S) mendeskripsikan bahwa visualisasi Canva yang modern dan berwarna membuat mereka lebih fokus memperhatikan materi tanpa mudah merasa bosan atau mengantuk seperti pada pembelajaran pra-intervensi media. Peningkatan keaktifan terlihat dari keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan, beropini saat diskusi, serta semangat tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas produk pembelajaran digital mereka.

Interpretasi analitis terhadap fenomena ini membuktikan bahwa rekayasa lingkungan belajar melalui stimulasi teknologi mampu mengubah orientasi psikologis siswa dari motivasi ekstrinsik menjadi motivasi intrinsik (kesenangan belajar). Minat belajar bukanlah variabel yang statis, melainkan aspek dinamis yang sangat responsif terhadap kualitas objek stimulus eksternal yang dihadirkan guru di kelas. Hasil penelitian ini secara teoretis memperkuat teori minat dari Slameto yang menyatakan bahwa minat merupakan kecenderungan tetap untuk memperhatikan beberapa kegiatan yang disertai rasa senang dan diperoleh kepuasan. Secara empiris, temuan ini sejalan dan memperkuat studi terdahulu dari Ma dan Puspa Darmawati (2024) yang menemukan bahwa penyajian materi PPKn/Pendidikan Pancasila secara visual menggunakan Canva efektif dalam melenyapkan kejenuhan serta melipatgandakan partisipasi diskusi kelas. Hasil ini juga didukung oleh eksperimen Pebriyanto (2024) yang membuktikan

adanya perbedaan rata-rata minat belajar yang signifikan pada siswa yang mendapatkan pembelajaran berbantuan Canva dibandingkan model konvensional.

Kontribusi akademis utama dari penelitian ini terletak pada perluasan validitas kerangka kerja *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) pada konteks wilayah marginal. Penelitian ini memberikan kebaruan ilmiah (*novelty*) berupa bukti empiris bahwa keterbatasan sarana-prasarana geografis di daerah terpencil bukan merupakan penghambat mutlak bagi lahirnya pembelajaran inovatif abad ke-21. Ketika platform digital gratis seperti Canva dikelola secara optimal oleh kompetensi pedagogis guru, ketahanan perhatian (*attention span*) dan keterlibatan psikologis peserta didik di daerah pedesaan dapat diakselerasi secara setara dengan sekolah-sekolah di wilayah perkotaan. Hasil ini mematahkan asumsi bahwa modernisasi pembelajaran berbasis teknologi hanya milik sekolah urban, sekaligus menjadi *role model* praktis bagi optimalisasi media digital murah guna mengatasi krisis minat belajar pada mata pelajaran bermuatan nilai-nilai kebangsaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peran guru Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui aplikasi Canva di SMA Negeri 1 Pulau Laut Kepulauan, dapat disimpulkan bahwa inovasi ini berhasil mengoptimalkan ekosistem pembelajaran secara menyeluruh. Pertama, pada tahap perencanaan, guru secara sistematis telah menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar Kurikulum Merdeka dengan mengintegrasikan media Canva yang memuat struktur materi ringkas, pemilihan desain visual, serta komposisi warna yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Kedua, pada tahap pelaksanaan, guru mengintegrasikan media Canva secara efektif dan interaktif pada seluruh tahapan instruksional, mulai dari kegiatan pendahuluan sebagai apersepsi, kegiatan inti dalam diskusi kelompok, hingga kegiatan penutup berupa rangkuman visual, serta melibatkan siswa langsung dalam pembuatan karya digital mandiri. Ketiga, pemanfaatan aplikasi Canva terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas XI yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, ketertarikan terhadap materi, keaktifan dalam bertanya atau berpendapat, serta antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Dengan demikian, peran aktif guru dalam mengoptimalkan media digital Canva berhasil menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sekaligus menjadi solusi efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M., Pelita Bangsa Muhamad Virgi Pratama, U., Pelita Bangsa Niken Ayu Pratiwi, U., Pelita Bangsa Ari Fujiarti, U., & Pelita Bangsa, U. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01).
- Ananda, F., & Sari, M. (2024). Efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan kebermaknaan belajar siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Modern*, 5(1), 34–45.
- Agustina, A. M., Sapriya, S., & Sundawa, D. (2023). Efektivitas penerapan strategi pembelajaran diferensiasi melalui literasi digital terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila (SMP Negeri 2 Bandung). *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 23(1), 248–255. <https://doi.org/10.21009/jimd.v23i1.37773>
- Azwari, R., Mustari, M., & Andriani, W. (2025a). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII.B SMP Negeri 16 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 48–54. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3059>
- Azwari, R., Mustari, M., & Andriani, W. (2025b). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII.B SMP Negeri 16 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 48–54. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3059>
- Dewi, R. K., & Lestari, P. (2021). Merangsang aspek psikologis siswa melalui variasi media interaktif digital di kelas. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(2), 67–79
- Daniati, R., Novianti, S., & Mashuri, M. (2023). Optimalisasi aplikasi Canva dalam menyusun perangkat pembelajaran kreatif di sekolah menengah. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 178–187.
- Dewi, R. K., & R. I. D. (2023). Analisis Peran Guru dalam Memberikan Motivasi Belajar pada Siswa Berprestasi Akademik di Sekolah Dasar. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7(1), 36–42.
- Hasanah, L., Z. P. N. I., H. D. L., A. H. Q., & A. S. (2024). Merancang Pembelajaran dengan Menerapkan Metode-Metode Pembelajaran Kreatif dan Bermakna untuk Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8,2, 23526–23540.
- Kurnia, T., & Sunaryati, S. (2023). Pengaruh elemen visual media terhadap durasi perhatian (*attention span*) belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Visualitas*, 11(2), 102–115.
- Lestari, M. T., Trianto, A., & Ujjiana, R. (2024). Analisis Penyebab Kurangnya Partisipasi Dan Keaktifan Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Smp Negeri 5 Bengkulu Tengah. *Triadik*, 23(2), 143–153. <https://doi.org/10.33369/triadik.v23i2.38597>
- Masita, K., Rahmandani, F., & Santosa, T. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Melalui Model Problem Based Learning (PBL). *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v8i1.52127>

- Maheshwari, G. A., & Sriartha, I. P. (2025). Integrasi media Canva dalam model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 13(1), 56–68.
- Ma, D., & Puspa Darmawati, R. (2024a). *Penerapan Media Pembelajaran Digital (Canva) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Terhadap Mata Pembelajaran PPKn*.
- Ma, D., & Puspa Darmawati, R. (2024b). *Penerapan Media Pembelajaran Digital (Canva) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Terhadap Mata Pembelajaran PPKn*.
- Sembiring, J., dkk. (2023). Desain grafis Canva sebagai instrumen penguat daya ingat dalam pembelajaran multimodal. *Jurnal Teknologi Instruksional*, 8(4), 312–325.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Kependidikan*, 43(1), 11–24.
- Sofianus Gulo, A., Harefa, A., Lase, F., & Lase, P. (2024). *Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Perilaku Peserta Didik Berlandaskan Nilai-Nilai Pancasila*. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Pebriyanto, R., & H. H. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Matriks Kelas Xi Sman 1 Cigugur. *Ndo-Mathedu Intellectuals Journal*, 5(4), 4618–4627.
- Pratama, M. A., & Nugroho, A. (2021). Kompetensi TPACK: Sentuhan pedagogis guru dalam integrasi teknologi pembelajaran. *Jurnal Edutech*, 10(3), 210–222.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.