

Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Nurul Fadilah^{a, 1*}

^a Politeknik Negeri Batam, Indonesia

¹ nurulfadilah@polibatam.ac.id*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 2 Mei 2023;

Revised: 15 Mei 2023;

Accepted: 20 Mei 2023.

Kata-kata kunci:

E-Learning;

Pendidikan Pancasila.

: ABSTRAK

Perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini sudah berkembang dan dimanfaatkan dalam semua aspek kehidupan manusia, salah satunya dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Proses belajar mengajar saat ini sudah mengarah kepada metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang didalamnya harus menggunakan informasi secara elektronik guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran yang sebenarnya. Saat ini juga sudah banyak media pembelajaran yang diimplementasikan dalam proses belajar dan mengajar di ruang kelas, baik secara tatap muka atau secara *e-learning*. *E-Learning* merupakan salah satu media pembelajaran yang saat ini sangat banyak digemari dan dimanfaatkan oleh tenaga pengajar, baik guru maupun dosen untuk menunjang pembelajaran secara online. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan *E-Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *E-learning* sangat bermanfaat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dimana proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan secara *online*, baik menggunakan *E-Learning* maupun perkuliahan secara virtual.

ABSTRACT

Keywords:

E-Learning;

Pancasila Education.

Utilizing E-Learning in Pancasila Education Learning. The developments and advances of technology have been developed and utilized in all aspects of human life, one of them is used in education. The current teaching and learning process has led to more creative and innovative learning methods. Online learning is a learning system in which you must use information electronically to support the success of the actual learning process. Currently, there are also many learning media that are implemented in the learning and teaching process in the classroom, either face-to-face or e-learning. E-Learning is one of the learning media which is currently very popular and used by teaching staff, both teachers and lecturers to support online learning. The purpose of this study was to determine the use of E-Learning in learning Pancasila Education. The method in this study uses qualitative descriptive research methods. The results of this study indicate that E-learning is very useful in learning Pancasila Education. Where the Pancasila Education learning process is carried out online, using both E-Learning and virtual lectures.

Copyright © 2023 (Nurul Fadilah). All Right Reserved

How to Cite : Fadilah, N. (2023). Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Melior : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 8–13. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/melior/article/view/1633>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Perkembangan dunia sudah sangat pesat, salah satunya perkembangan teknologi dan informasi berkembang dengan begitu pesatnya, Perkembangan dan kemajuan ini juga dirasakan pada aspek pendidikan, dapat dilihat dari beragamnya kemajuan dalam proses pembelajaran didalam kelas (Rahardaya, 2021). Pembelajaran yang saat ini sudah berkembang, yakni pembelajaran secara konvensional sudah mulai berubah kearah pembelajaran yang sudah banyak menggunakan metode pembelajaran yang beragam dan inovatif (Susilo & Sofiarini, 2020). Hal ini dikarenakan pembelajaran secara konvensional dirasa kurang efektif dalam mentransfer materi pelajaran. Salah satu teknologi informasi yang ditawarkan saat ini adalah *e-learning*, karena pembelajaran *e-learning* ini dirasa sesuai dengan kondisi pada era saat ini (Husain, 2014). Hal ini sangat kita rasakan sejak Covid-19 melanda dunia, sehingga salah satu yang harus dapat beradaptasi dengan keadaan yakni pelaksanaan pendidikan. Sebelumnya proses belajar dan mengajar dilaksanakan dengan tatap muka di ruang kelas, saat ini sudah banyak beralih ke pembelajaran dengan *e-learning* (Ratnawati & Utama, 2021).

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah banyak membawa dampak yang sangat luar biasa dan begitu besar terjadi bagi pola interaksi antar individu, antar komunitas, juga bahkan antar negara dan juga bangsa (Wahid, 2007). Perubahan zaman dan semakin pesatnya arus perkembangan IPTEK pada kondisi saat sekarang ini dapat dirasakan pada seluruh aspek kehidupan (Suryana, 2022). Selain aspek ekonomi, budaya dan sosial, dalam dunia pendidikan pun tak dapat dielakkan dari dampak kemajuan teknologi. Modernisasi amat erat kaitannya dengan perkembangan IPTEK, terutama perkembangan teknologi dan informasi yang telah berkembang begitu pesatnya tidak dapat diterkendalikan (Telaumbanua, 2019). Dengan demikian, seorang guru atau dosen harus pandai dalam mengelola teknologi dan informasi menjadi lebih bermanfaat dan dapat menunjang proses pembelajaran. Dimana proses pembelajaran saat ini dilakukan dengan cara pembelajaran campuran yakni *offline* dan *online*. Kemudahan lebih dirasakan melalui pembelajaran *online* yakni dengan menggunakan *e-learning*. Menurut Laelasari (2016) pembelajaran daring merupakan istilah yang sering dipergunakan dalam sistem pembelajaran yang dilakukan secara *online*, yakni pertemuan dilakukan dengan menggunakan bantuan internet". Pembelajaran yang dilakukan secara daring ini merupakan proses pembelajaran dengan mengandalkan teknologi, informasi serta komunikasi canggih.

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang didalamnya harus menggunakan informasi secara elektronik guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran yang sebenarnya. Pembelajaran daring ini sangat mudah diakses oleh dosen dan mahasiswa. Sependapat dengan Bilfaqih & Qomarudin (2015) yang berpendapat bahwasannya proses belajar secara daring merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan web. Begitu pula dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan dengan cara daring pada implementasinya juga merupakan pembelajaran yang termasuk dalam lingkup pembelajaran secara *online*. Menurut Wahyuningsih (2017) mengatakan bahwa lingkungan pembelajaran yang diimplementasikan secara *online* ini terjadinya interaksi dengan tanpa harus bertemu secara fisik dan tatap muka secara langsung. Hal ini senada dengan ungkapan Pujiriyanto (2012) yang menjelaskan bahwa lingkungan pembelajaran secara *online* ini akan berdampak pada hilangnya proses interaksi secara langsung, seperti halnya jika dilaksanakan secara tatap muka pada saat pembelajaran. Pada setiap materi perkuliahan pada dasarnya sudah dipersiapkan berbagai tugas, baik individu maupun tugas kelompok dengan rentang waktu dan batas pengerjaannya juga sudah ditentukan dengan sistem penilaian yang juga sudah disediakan rubrik penilaiannya. Proses pembelajaran daring ini lebih melatih mahasiswa untuk belajar secara mandiri. Sehingga konsep yang digunakan dalam mendasari pembelajaran ini pembelajaran secara mandiri (Laelasari, dkk. 2016).

Proses pembelajaran sebelumnya banyak dilakukan secara tatap muka atau *offline*. Menurut Rivalina (2017) Proses pembelajaran adalah bagian dari kegiatan akademik, pembelajaran yang berlangsung didalam ruang kelas dengan bertatap muka atau dengan cara pembelajaran secara *online*.

Salah satu kekurangan yang dihadapi dalam pembelajaran secara tatap muka yaitu dalam menyesuaikan jadwal yang padat dengan kesibukan atau kesulitan menghadiri kuliah secara fisik. Namun saat ini proses belajar mengajar telah dikombinasikan dengan memaksimalkan pembelajaran secara *e-learning*. Pembelajaran *e-learning* ini diharapkan mahasiswa dengan mudah mempelajari dan mengakses materi pembelajaran. Sehingga dengan demikian dapat meningkatkan partisipasi belajar mahasiswa. Adanya *e-learning* memungkinkan mahasiswa untuk mengatur waktu dan tempat belajar sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan mereka. Dengan menggunakan platform pembelajaran *online*, mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran, tugas, dan sumber daya pendukung lainnya dengan mudah melalui perangkat elektronik mereka. Hal ini memberikan kemudahan kepada mahasiswa, terlebih lagi bagi mahasiswa yang mempunyai keterbatasan fisik atau tinggal di daerah terpencil.

E-learning dapat menyediakan beragam alat dan fitur interaktif seperti forum diskusi, tugas *online*, dan ujian daring. Mahasiswa dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi *online* dengan sesama mahasiswa dan dosen, berbagi pemikiran, dan mengajukan pertanyaan. Ini menciptakan suasana pembelajaran yang terlibat dan memfasilitasi kolaborasi antara mahasiswa, sehingga meningkatkan partisipasi belajar mereka. *E-learning* memungkinkan penggunaan media multimedia seperti video, audio, dan gambar untuk menyajikan materi pembelajaran Pancasila dengan cara yang menarik dan interaktif. Penggunaan media ini dapat membantu mahasiswa memahami konsep-konsep Pancasila secara lebih visual dan praktis, meningkatkan minat dan partisipasi belajar mereka (Anastasia, 2022; Ni'mah, 2022; Novembri, 2022; Wibisono, 2022; Yunita, 2022). Melalui *e-learning*, mahasiswa dapat belajar secara mandiri dengan mengakses materi pembelajaran, referensi, dan sumber daya lainnya yang disediakan secara *online*. Mereka dapat mengatur waktu belajar mereka sendiri, mengeksplorasi materi secara lebih mendalam, dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang Pancasila. Dukungan mandiri ini dapat meningkatkan partisipasi belajar mahasiswa dan membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan memanfaatkan *e-learning* yang diterapkan pada mata kuliah Pendidikan Pancasila, diharapkan dapat menambah keinginan untuk belajar dan meningkatkan partisipasi belajar mahasiswa, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai Pancasila, dan mendorong pembentukan generasi muda yang memiliki kepedulian, integritas, dan kesadaran akan tanggung jawab sebagai warga negara.

Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Nurgiansyah dan Widyastuti (2020) mengatakan bahwa metode penelitian ini disebut pula dengan metode penelitian naturalistik. Metode penelitian naturalistik memiliki sifat yang natural, alami, serta apa adanya. Maka dari itu, dengan adanya kajian yang diangkat sebagai tema penelitian ini diharapkan bisa memberikan bahan kajian baru dan dapat menjawab setiap pertanyaan yang berhubungan dan terkait dengan kejadian yang sedang terjadi di lapangan dengan cara yang komprehensif. Pendekatan kualitatif ini berusaha untuk menggali secara rinci dan mendalam pada setiap kajian yang diteliti.

Hasil dan pembahasan

Istilah *e-learning* yang berkembang saat ini banyak diartikan dengan beragam makna. *E-learning* mempunyai dua tipe yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* berarti proses pembelajaran secara *online* pada waktu yang sama, misalnya dengan menggunakan *zoom* atau *google meet*. Jadi proses pembelajaran *synchronous* ini menuntut kehadiran dari pengajar dan peserta didik didalam waktu yang sama dan dalam ruang virtual yang sama pula. Dengan demikian memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung antara pengajar dan peserta didik secara *online*. Dalam pelaksanaannya, *synchronous* mengharuskan pengajar dan peserta didik sama-sama harus mengakses internet diwaktu yang bersamaan. Pengajar memberikan materi pembelajaran dalam bentuk makalah ataupun slide

presentasi kepada peserta didik. Dalam hal ini pengajar harus secara langsung mempresentasikan materi pelajaran di depan peserta didik menggunakan *zoom* atau *google meet*. Sehingga peserta didik juga dapat secara langsung merespon paparan materi dari pengajar. Pengajar juga dapat secara langsung menanggapi pertanyaan dari peserta didiknya. Proses pembelajaran ini kurang lebih dilalukan sama dengan pembelajaran secara tatap muka dikelas, hanya saja yang menjadi pembeda adalah pembelajaran ini melalui virtual atau dunia maya. Namun dalam hal interaksi masih cenderung sama dengan pada saat pembelajaran tatap muka.

Pembelajaran *E-learning* dengan sistem *asynchronous* merupakan pembelajaran dengan menggunakan LMS. Didalam LMS terdapat materi ajar, tugas, kuis, dan juga banyak pilihan fitur yang dapat digunakan. Menurut Wiwin (2017) mengatakan bahwa sistem dan aplikasi *e-learning* yang sering dikenal dengan istilah Learning Management System (LMS), merupakan sistem perangkat lunak yang digunakan untuk memvirtualisasi proses belajar mengajar secara konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa online, program *e-learning*, dan konten pelatihan dengan memanfaatkan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, serta sistem ujian *online* yang semuanya harus menggunakan akses jaringan internet. Pembelajaran dan *e-learning* merupakan dua hal yang tidak dapat dielakkan pada masa sekarang. Proses belajar diartikan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi secara personal. Sehingga dalam hal ini sangat diharapkan seorang pengajar dapat berupaya untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut dengan semaksimal mungkin memanfaatkan *e-learning* dengan sebaik-baiknya. Hal ini dikarenakan saat ini peserta didik terkesan bosan jika pembelajaran dilakukan dengan cara yang konvensional, sehingga diperlukan terobosan-terobosan baru dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

E-Learning merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dibutuhkan kemampuan dan kreativitas dari seorang dosen untuk mengemas media pembelajaran ini dengan baik. Menurut Syahputra (2020) mengatakan bahwa minat dalam belajar merupakan salah satu faktor untuk memperkuat ingatan peserta didik pada proses pembelajaran, sehingga materi tersebut dapat dijadikan sebagai dasar dalam proses pembelajaran berikutnya. Jika didalam diri peserta didik sudah tertanam keinginan yang kuat untuk belajar secara mandiri dan tanpa paksaan dari pihak luar, maka materi pelajaran akan mudah terserap dan akan diingat dalam waktu yang cukup lama. Namun pada pembelajaran Pendidikan Pancasila ini, harapannya bukan hanya teori saja yang dapat dimengerti dan dipahami oleh peserta didik. Lebih dari itu, harapannya peserta didik mampu menerapkan pula nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Jadi sifatnya bukan hanya hafalan, namun juga aplikasi dalam kehidupan nyata.

Komponen media pembelajaran terdiri dari dari berbagai macam jenisnya. Komponen media pendukung dalam pembelajaran tersebut dapat berupa media elektronik atau non elektronik. Media mempunyai peranan sangat krusial dalam dinamika pendidikan, yaitu sebagai media untuk menyampaikan informasi melalui komunikasi dalam pembelajaran supaya pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Penyusunan media pembelajaran dilakukan memiliki tujuan untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam belajar (Rasyid, 2019). Media dalam pembelajaran sangat beraneka ragam, namun media pembelajaran yang dihubungkan dengan internet disebut dengan *e-learning*. Sehingga yang menjadi syarat utama dalam menerapkan pembelajaran ini adalah harus tersedianya jaringan internet sebagai pendukung utama.

Pembelajaran *e-learning* mengharuskan adanya penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Rosenberg, 2001). Istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet (Aditya dan Onno W. Purbo, 2002). Pada *e-learning* terdapat banyak fitur yang dapat digunakan

untuk mendukung proses pembelajaran secara *online*. Diantaranya ada kuis, chat, penugasan, unggah materi baik dalam bentuk word, pdf maupun ppt. Selain itu melalui *e-learning* ini pula dosen dapat memberikan materi dalam bentuk video animasi maupun tutorial. Selain fitur-fitur tersebut, didalam *e-learning* juga terdapat RPS, kontrak perkuliahan sebagai pegangan dan pedoman dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran selama satu semester. Sehingga dosen dan mahasiswa sudah memiliki pegangan dan aturan-aturan yang harus ditaati bersama sesuai dengan rencana pembelajaran.

Upaya yang dilakukan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar dan mengajar melalui pemanfaatan *e-learning*, diharapkan mampu meningkatkan daya serap materi pelajaran oleh peserta didik. Potensi belajar dan keinginan untuk belajar secara mandiri diharapkan dapat tumbuh sejalan dengan adanya pembelajaran *e-learning* ini. Dilain sisi, kualitas materi pelajaran dan penyempaiannya juga dapat lebih menarik dengan menggunakan teknologi ini. Kemampuan dan kemudahan belajar dengan didukung oleh internet juga lebih fleksibel, hal ini dikarenakan sudah tidak ada lagi batasan. Dalam pengembangan suatu aplikasi *e-learning* diperlukan perhatian lebih bahwasannya materi yang ditampilkan harus tersampaikan dengan baik dan benar, tidak hanya mengutamakan sisi keindahan saja. Pengajar juga harus bisa memperhatikan dengan seksama teknik belajar-mengajar yang digunakan. Materi yang tersedia dalam *e-learning* dapat diperoleh melalui berbagai macam sumber belajar, bahkan materi ini dapat diproduksi berdasarkan sumber dari tenaga-tenaga yang sudah ahli dibidangnya. Kemasan materi pelajaran yang menarik dan menambahkan audio visual didalamnya, maka perhatian peserta didik dalam menyimak materi pelajaran biasanya lebih tinggi dan mereka akan merasa penasaran akan tampilan-tampilan baru yang disajikan dalam *e-learning*. Dengan demikian, proses pembelajaran akan semakin menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Kondisi seperti ini sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang baik. Jika pengajar dan peserta didik sudah merasa nyaman dalam berlangsungnya proses belajar mengajar, maka materi yang akan disampaikan juga akan mudah diterima dengan baik oleh peserta didik. Maka dari itu, tujuan pembelajaran yang sudah disusun akan tercapai dengan maksimal. Sehingga dalam hal ini pengajar harus dapat menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan bagi peserta didik.

Dalam aplikasi e-learning, tidak hanya peserta didik saja yang dituntut untuk menguasai keahlian tertentu, namun seorang pengajar juga harus memiliki beberapa kompetensi diluar bidangnya. Hal ini agar kompetensi diluar bidangnya tersebut dapat menunjang jalannya sistem pembelajaran *e-learning*. Misalnya saja kompetensi dalam bidang multimedia atau mampu dalam menggunakan aplikasi media pembelajaran, sehingga pembelajaran *e-learning* yang dijalankannya dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diinginkan. Saat ini sudah banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka antusias dan semangat dalam belajar. Maka dari itu, pengajar harus mencari inovasi-inovasi baru yang sesuai dengan perkembangan perkembangan peserta didik saat ini dan mudah diterima dengan baik.

Simpulan

Pemanfaatan *e-learning* sudah digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan *e-learning*, mahasiswa dapat dengan mudah mengakses materi pelajaran dan juga beberapa fitur yang tersedia pada *e-learning*. Fitur-fitur yang tersedia pada *e-learning* diantaranya adalah penugasan, kuis, diskusi, dan ada pula beberapa fitur yang lain yang digunakan untuk menunjang perkuliahan secara *online*. Selain itu, dalam memberikan materi di *e-learning*, dosen dapat memberikan materi pelajaran berupa file pdf, ppt, video dan juga link materi yang tersedia pada media sosial seperti *youtube*. Dengan demikian, mahasiswa dapat dengan mudah mempelajari materi pelajaran yang disajikan dengan lebih menarik dan inovatif. Dalam pembelajaran secara virtual pun, materi ajar yang disampaikan saat presentasi harus menarik. Sehingga interaksi yang terjalin saat kuliah virtual juga dapat berlangsung dengan baik. Pengajar dan peserta didik dapat

berkomunikasi dengan memanfaatkan fitur yang ada dalam aplikasi, sehingga proses belajar tidak terjalin satu arah saja, melainkan dua arah.

Referensi

- Anastasia, W. (2022). Nilai Gotong-Royong dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah. *Mindset: Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 11-17.
- Antonius Aditya Hartanto dan Onno W. Purbo. (2002). *E-Learnig Berbasis PHP dan My SQL* Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring* (H. Rahmadhani & D. W. Handayani (eds.)). Penerbit Deepublish.
- Husain, C. (2014). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2).
- Ni'mah, A. C. (2022). Integrasi Nilai-Nilai Budaya pada Pembelajaran PPKn Berbasis Value In Depth di Sekolah Menengah Pertama. *Mindset: Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 18-22.
- Novembri, R. (2022). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dengan Inkuiri Reflektif dalam Konteks Pembelajaran PPKn di Sekolah Menengah Pertama. *Mindset: Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 23-29.
- Nurgiansah, T. H., & Widyastuti, T. M. (2020). *Membangun Kesadaran Hukum Mahasiswa PPKn UPY Dalam Berlalu Lintas*. Civic Edu: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pasundan, 2(2), 97-102.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rahardaya, A. K. (2021). Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(2), 308-319.
- Rasyid, Zaiful, dkk. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Batu: Literasi Nusantara.
- Ratnawati, E., & Utama, A. P. (2021). Kesulitan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(1).
- Rivalina, R. (2017). *Strategi Pemanfaatan E-Learning Dalam Mengatasi Keterbatasan Jumlah Dosen*. Jurnal Kwangsan, 5(2), 129-145.
- Rosenberg, Marc J. (2001). *e-Learning, Strategies For Delivering Knowledge in The Digital*. New York : McGraw Hill.
- Suryana, G. A. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Mata Pelajaran PPKn. *Mindset: Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 35-41.
- Susilo, A. A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79-93.
- Syahputra, Edi. (2020). *Snow Ball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil belajar*. Sukabumi : Haura Publishing.
- Telaumbanua, F. (2019). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis E-Learning*. Jurnal Warta Dharmawangsa, 6(2), 14-23.
- Wahid, Fathul. (2007). *Teknologi di Perguruan Tinggi: Peluang dan Tantangan*. (Online).
- Wibisono, G. (2022). Strategi Guru PPKn dalam Pembentukan Karakter Pemuda pada Peserta Didik di SMP Negeri 26 Kota Bekasi. *Mindset: Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 39-34.
- Wiwin Hartanto. (2017). *Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran*.
- Yunita, P. (2022). Penggunaan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn. *Mindset: Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 63-68.