

POWERSPRING SEBAGAI SOLUSI INOVATIF PEMBELAJARAN YANG ASYIK DAN MENYENANGKAN DI RUMAH SELAMA PANDEMI COVID-19 BAGI SISWA SD

Nur Hadi¹

Sekolah Dasar Negeri 1 Bulungkulon, Jekulo, Kudus¹

nur.hadi@pbgkudus.or.id

ABSTRACT

The formulation of the best practice problem is how the implementation of Powerspring learning can arouse the enthusiasm for learning at home during the COVID-19 pandemic and what are the results of the impact of changes in student behavior after learning using Powerspring. The purpose of writing is to determine the implementation of Powerspring learning can generate enthusiasm for learning and the results of the impact of changes in student behavior after learning using Powerspring. Powerspring application can stimulate students' enthusiasm for learning in elementary schools. There is a change in the behavior of students learning fun and enjoyable while studying at home. It is recommended to use the Powerspring application in home learning during the COVID-19 pandemic.

Keywords: Powerspring, Innovative learning Solutions. fun and enjoyable

ABSTRAK

Rumusan masalah best practice bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran *Powerspring* dapat membangkitkan semangat belajar di rumah masa pandemi COVID-19 dan bagaimanakah hasil dampak perubahan perilaku siswa setelah pembelajaran menggunakan Powerspring. Tujuan penulisan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran *Powerspring* dapat membangkitkan semangat belajar dan hasil dampak perubahan perilaku siswa setelah pembelajaran menggunakan *Powerspring*. Penerapan *Powerspring* dapat membangkitkan semangat belajar siswa di sekolah dasar. Terdapat perubahan perilaku siswa belajar dengan asyik dan menyenangkan selama belajar di rumah. Disarankan menggunakan aplikasi *Powerspring* dalam pembelajaran di rumah selama pandemi COVID-19.

Kata Kunci: *Powerspring*, Solusi Inovatif belajar. asyik dan menyenangkan

Pendahuluan

Era globalisasi menantang suatu bangsa bersaing mencapai kemajuan di segala bidang kehidupan. Perkembangan globalisasi telah membawa kemajuan dan kesejahteraan. Seiring dengan kesejahteraan umat manusia, globalisasi membawa berbagai dampak negatif kehidupan masyarakat dalam berbangsa dan bernegara. Diantara dampak negatif yang dialami masyarakat akibat globalisasi yang paling terasa saat ini berupa mewabahnya virus korona yang dikenal dengan COVID-19.

COVID-19 tengah melanda dunia, termasuk Indonesia. Dampak yang dirasakan adanya COVID-19 merusak semua segi tatanan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sendi ekonomi menjadi lumpuh. Sekolah tutup adanya pembatasan hubungan social yang dikenal dengan *social distancing*. Pembatasan hubungan dilakukan untuk menghindari penularan virus corona yang dapat menjangkiti seseorang yang berdekatan dan kontak fisik.

Pemerintah melalui Kemdikbud sudah mengupayakan kegiatan sekolah melalui *Work From Home* (bekerja di rumah). Bekerja di rumah dilakukan untuk memutus mata rantai penyebaran virus korona. Namun, pada kenyataannya para guru ketika melakukan kegiatan pembelajaran di rumah banyak mengalami kendala. Diantaranya, para siswa tidak terbiasa belajar *online*. Terjadi permasalahan antara guru dan siswa kaitannya dengan masalah model dan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan observasi kegiatan pembelajaran selama *work from home* (WFH) di kelas VI SDN 1 Bulungkulon dalam beberapa kegiatan pembelajaran banyak siswa mengalami permasalahan model dan media pembelajaran. Ketika siswa belajar materi sulit yang membutuhkan penjelasan detail, siswa menjadi tidak bersemangat, karena materi tertulis yang disampaikan lewat WA atau buku teks membosankan. Rendahnya kesadaran belajar siswa dikhawatirkan dapat menyebabkan retaknya semangat belajar siswa. Berdasarkan kenyataan penulis telah menggunakan solusi dengan membuat model pembelajaran "*Powerspring*" berbasis android untuk membangkitkan semangat belajar selama pandemi COVID-19 yang dapat diunduh gratis.

Berdasarkan latar belakang, dirumuskan masalah: (1) "Bagaimanakah pelaksanaan model *Powerspring* sebagai solusi inovatif pembelajaran di rumah

selama pandemic COVID-19 siswa?" (2) "Bagaimanakah hasil dan dampak perubahan perilaku siswa belajar di rumah selama pandemi COVID-19 setelah pembelajaran dengan *Powerspring*?"

Tujuan penulisan best practice: (1) untuk mengetahui pelaksanaan *Powerspring* sebagai solusi inovatif pembelajaran di rumah selama pandemic COVID-19 siswa, (2) untuk mengetahui hasil dan dampak perubahan perilaku siswa belajar di rumah selama pandemi COVID-19 setelah pembelajaran dengan *Powerspring*. Hasil karya best practice diharapkan memberi manfaat secara teoretis dalam referensi edukatif pada pembelajaran selama pandemic COVID-19. Disamping itu, meningkatkan kreativitas, inspirasi, merasa senang dan nyaman mengikuti pembelajaran selama pandemi COVID-19.

Powerspring

Powerspring adalah media pembelajaran interaktif berbasis android yang dibuat dari gabungan *software PowerSpring Html 5*. *PowerSpring Html 5* adalah akronim dari *PowerPoint*, *Ispring Suite 8* dan *Website 2 APK Builder Pro v3.0 Html 5*. Menurut Sandy (2019:11) pemilihan gabungan tiga *software* tersebut sebagai bentuk pengembangan media pembelajaran dengan gratis.

Powerpoint merupakan *software* yang dapat digunakan membuat desain presentasi yang efektif, profesional dengan mudah dan murah. Menurut Hermawan (2016:49) *Powerpoint* memiliki kelebihan: (1) mudah dibuat dan dikembangkan; (2) menampilkan bermacam warna, huruf, dan animasi; (3) pesan lebih mudah dipahami siswa; (4) bahan ajar disampaikan melalui tayangan video, gambar, maupun teks audio; (5) dapat diperbanyak dan digandakan berulang-ulang; (5) mudah disimpan di flashdisk, CD, dan android; (6) dapat diupload di *youtube*, *facebook*, *wathshaap*; (7) digandakan gratis tidak berbayar; (8) kompatibel terhadap *Ispring Suite 8* sehingga dapat disajikan sebagai *mobile learning*.

Ispring Suite 8 merupakan *software* yang mampu mengubah file *Powerpoint* menjadi *flash* secara mudah. Aplikasi ini terintegrasi dengan *Powerpoint* untuk membuat berbagai quis, memasukkan video, audio, maupun mengimpor video *youtube*. Kelebihan fitur *Ispring Suite 8* menurut Sandy (2019:46) terdapat *Graded Question* untuk membuat berbagai bentuk soal dan kuis berupa *true/false*, *multiple choice*, *multiple response*, *type in*, *matching*, *sequence*, *numeric*, *fill in the blank*, *multiple choice text*. Pada menu *setting* terdapat option pengaturan *score point*, *limit time to answer the question*, *feedback and*

branching yang memungkinkan pengguna mendapatkan umpan balik jawaban pilihan yang dikirim melalui email.

Website 2 APK Builder Pro v3.0 Html 5 merupakan *software* pengubah file menjadi aplikasi android. *Website 2 APK Builder* berisi local *Html web* yang dapat diisi pengembang untuk membuat file *Powerpoint* dan *Ispringe Suite 8* menjadi format APK. Sedangkan HTML menurut Hadi (2019:23) merupakan akronim *Hypertext Markup Language*. Membuat APK dapat dilakukan melalui *aplication* title untuk mengisi nama APK yang dibuat hanya dengan menekan menu *Generate APK*.

Menurut Hermawan (2016:14) kelebihan *Website 2 APK Builder*: (1) aplikasi *Website 2 APK Builder* sangat responsif pada *Html 5*, (2) *Website 2 APK Builder* dapat mengconvert file *Powerpoint* dan *Ispring* ke format APK, (3) mudah dioperasikan pada android, (4) sebelum memasang perangkat *Website 2 APK Builder* cukup menginstall *Java* terlebih dahulu, (5) dapat digunakan secara *offline*.

Android merupakan sistem operasi *mobile* berbasis *linux* yang dikembangkan oleh *androin inc* dan diakuisisi *Google*. Menurut Amiroh, (2016:6) android merupakan *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) meliputi sistem operasi, *middleware* dan *basic applications*. Bafadal (2012:2) menyatakan android adalah sistem operasi untuk *smartphone* dan *tablet*. Aqib (2014:25) berpendapat bahwa *android* adalah sistem operasi berbasis *linux* yang khusus perangkat bergerak *smartphone* dan *tablet*.

Susilana (2012:14) menjelaskan faktor penyebab popularitas aplikasi android antara lain: (1) faktor kecepatan, efisiensi aplikasi dalam memberikan data secara tepat sesuai keinginan *user*, (pengguna) (2) aplikasi android dibuat sederhana tidak sekompleks komputer sehingga *user* dapat dengan cepat dan mudah mengakses data yang dibutuhkan, (3) aspek produktivitas, aplikasi android telah berkembang berbagai keperluan mulai dari jejaring sosial, game, sampai tutorial online dan offline, (4) kreativitas desain yang ditawarkan mempunyai kemudahan pengguna mengembangkan aplikasi, (5) fleksibilitas dengan aplikasi lain.

Menurut Sarwono, (2009:2) seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pemanfaatan media berbasis android dalam pembelajaran sangat berpengaruh positif terhadap perkembangan kemajuan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Terdapat beragam tampilan aplikasi *Powerspring* yang dapat

Nur Hadi : Powerspring Sebagai Solusi Inovatif Pembelajaran Yang Asyik Dan Menyenangkan Di Rumah Selama Pandemi Covid-19 Bagi Siswa SD

digunakan pembelajaran di rumah selama pandemi COVID-19. Berikut salah satu tampilan menu awal aplikasi Powerspring pada Gambar 1.



Gambar 1 Menu Halaman Awal *Powerspring*

Semua menu yang ditampilkan dilengkapi dengan tombol yang dapat terkoneksi dengan tombol lain.

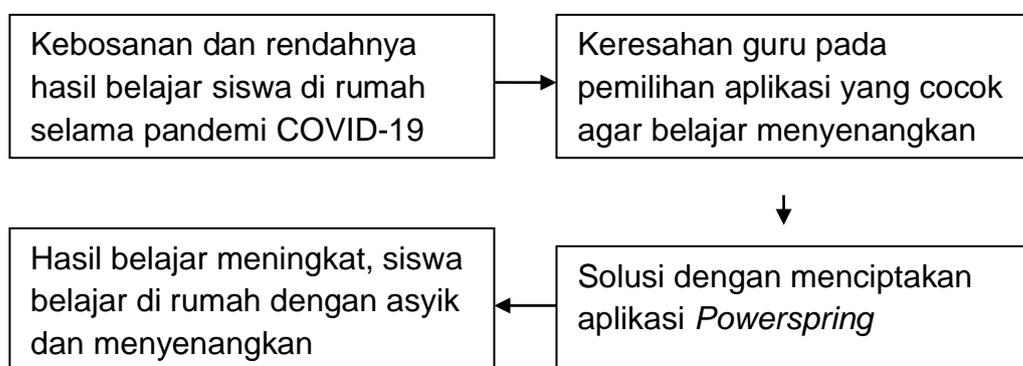
Pembelajaran di Rumah Selama Pandemi COVID-19

Saat ini layanan pembelajaran masih mengikuti SE Mendikbud nomor 4 tahun 2020 yang diperkuat dengan SE Sesjen nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Belajar Di Rumah selama darurat Covid-19. Dalam surat edaran ini disebutkan, tujuan dari pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak siswa untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, siswa, dan orang tua. saat ini yang utama adalah memutus mata rantai Covid-19 dengan kondisi yang ada semaksimal mungkin, dengan tetap berupaya memenuhi layanan pendidikan. Prinsipnya keselamatan dan kesehatan lahir batin siswa, pendidik, kepala sekolah, dan seluruh warga satuan pendidikan adalah menjadi pertimbangan yang utama dalam pelaksanaan belajar dari rumah.

Menurut Slameto (2012:69) kegiatan belajar dari rumah dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum serta difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup, antara lain mengenai pandemi Covid-19. Materi pembelajaran bersifat inklusif sesuai dengan usia dan jenjang pendidikan, konteks budaya, karakter dan jenis kekhususan siswa.

1. Kerangka Pikir

Kerangka pikir diawali dari rendahnya semangat belajar siswa kelas VI SDN 1 Bulungkulon selama pandemi COVID-19. Rendahnya pemahaman siswa tampak dari sikap mulai lunturnya belajar, rasa bosan di rumah, dan suka keluyuran bermain di luar rumah. Setelah menggunakan aplikasi *Powerspring*, terbentuk semangat belajar dalam kehidupan sehari-hari di rumah masa pandemi COVID-19 yang ditandai dengan perubahan perilaku belajar yang bersemangat dengan suasana asyik dan menyenangkan. Kerangka berpikir dilukiskan seperti Gambar 6 berikut.



Gambar 2 Kerangka Pikir

Ide dasar yang mengawali kegiatan usaha membangkitkan kesadaran belajar dalam kehidupan masa pandemi COVID-19 bagi siswa sekolah dasar dimulai Penulis merasa prihatin pada keadaan sikap siswa yang semakin bosan belajar di rumah pada masa pademi COVID-19.

Kesadaran semangat belajar pada masa belajar di rumah saat COVID-19 pada diri siswa menyebabkan keprihatinan. Penulis mengharapkan hasil usaha membangkitkan kesadaran belajar dalam kehidupan masa pandemi COVID-19 dapat membentuk karakter bangsa siswa dan masyarakat yang tangguh dan paham selama pandemi COVID. Besarnya harapan mewujudkan pembelajaran yang bermakna, penulis mencari terobosan dengan membuat aplikasi *Powerspring* yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran di sekolah menggunakan android.

Aplikasi belajar menggunakan aplikasi *Powerspring* dapat diunduh secara gratis melalui tautan: <http://www.nurhadi.org> atau melalui transfer file dengan WathsApp (WA), SHAREit, Faceebok atau media lain. *Powerspring* sangat tepat, efektif sekaligus menarik bagi seluruh siswa. Hasil APK dapat diputar di sekolah,

keluarga, dan masyarakat. Hasil kegiatan membuat karakter siswa lebih positif membentuk kesadaran belajar dalam kehidupan masa pandemi COVID-19.

Strategi Pemecahan Masalah

Strategi pemecahan masalah diawali dengan model “Bermain Game android *Powerspring*”, yaitu belajar terbimbing yang dibantu dengan game aplikasi. Guru cukup mengirimkan APK Powerspring kepada siswa melalui WA grup. Siswa hanya dengan mengunduh gratis aplikasi langsung dapat dimainkan. Hal itu dilakukan karena dengan mengirimkan APK siswa sudah mampu cara menggunakan. Pembelajaran ini cocok dalam kehidupan masa pandemi COVID-19.

Aplikasi game *Powerspring* diterapkan sebagai pembiasaan siswa. Di samping itu, aplikasi game Powerspring sebagai alat permainan siswa yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap selama pandemi COVID-19. Aplikasi game selama pandemi COVID-19 dapat dilakukan dengan menggunakan komputer, laptop, gadget, atau handphone android mengingat perangkat tersebut sangat familiar dan lazim digunakan siswa sekolah dasar (Bafadal, 2012:42).

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data diperoleh melalui: (1) observasi secara langsung kepada perilaku dan hasil belajar siswa tentang kesadaran belajar dalam kehidupan belajar di rumah selama pandemi COVID-19. Observasi tidak terstruktur dengan mengamati dan mencatat berbagai gejala yang terekam saat pembelajaran. (2) metode tes untuk memperoleh data tingkat pemahaman kesadaran belajar siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran. (3) teknik dokumentasi data-data tertulis berupa dokumentasi nilai-nilai tes dan foto-foto selama pembelajaran di rumah.

3. Penerapan *Powerspring* dalam Pembelajaran di Rumah

Pembelajaran menggunakan *Powerspring* sangat menarik minat dan aktivitas siswa karena merupakan kombinasi model pembelajaran terbimbing dengan multimedia pembelajaran interaktif. Aktivitas pembelajaran akan maksimal dengan prasyarat belajar siswa harus partisipasi aktif, menimbulkan motivasi, lingkungan menantang, dan perlu interaksi siswa dengan lingkungan (Hamalik 2011:55).

Usman (2010:36) mengemukakan keberhasilan guru mengajar dapat dilihat dari keberhasilan siswa menguasai apa yang diajarkan guru. indikator keberhasilan dapat dilihat dari dua segi, (1) guru mengajar, menyangkut sejauhmana tujuan pembelajaran yang direncanakan guru tercapai, (2) siswa belajar, mengungkapkan sejauhmana tujuan pembelajaran tercapai yang dilakukan dengan tes evaluasi.

Semua siswa telah mengisi angket. Angket berisi keadaan sikap dan semangat belajar menggunakan aplikasi *Powerspring* selama di rumah masa pandemic COVID-19. Berdasar angket yang dikirimkan siswa diperoleh data pada Tabel 1.

Tabel 1
Rekap Nilai Sikap Belajar Siswa

No	Sikap Peseta Didik	Jumlah Tanggapan	
		Jml	%
1	Sering	20	95,2
2	Kadang-Kadang	1	4,8
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		21	100

Berdasar data Tabel 1 siswa mayoritas sudah merasa senang belajar menggunakan *Powerspring*. Berarti pembelajaran aplikasi *Powerspring* memberi manfaat membangkitkan semangat belajar selama di rumah masa pandemic COVID-19 kepada siswa.

Berdasar nilai tes ulangan harian materi IPA siswa kelas VI semester II SD 1 Bulungkulon tahun 2019/2020 pada hari Selasa, 7 April 2020 menggunakan *Powerspring* diperoleh data pada Tabel 2.

Tabel 2
Nilai Ulangan

No	Ketuntasan Belajar	Menggunakan <i>Powerspring</i>	
		Jml	%
1	Tidak Tuntas	0	0

2	Tuntas	21	100
	Jumlah	21	100
	Nilai tertinggi	100	
	Nilai terendah	78	
	Rata-rata	90,46	

Ketuntasan hasil belajar siswa pelajaran IPA selama belajar di rumah masa pandemi COVID-19 mencapai 100%. Perilaku siswa sudah mencerminkan kehidupan semangat belajar di rumah masa pandemi COVID-19 sesuai dengan asyik dan menyenangkan.

Pembahasan

Proses pembelajaran selama belajar di rumah masa pandemic COVID-19 sebelum menggunakan model *Powerspring* guru sudah mencoba berbagai model, metode, dan media yang ada. Akan tetapi belum berhasil membangkitkan kesadaran semangat belajar di rumah selama pandemi COVID-19. Penulis mencari terobosan dengan memodifikasi software Powerpoint, Ispring Suite dan Web to APK sehingga menjadi aplikasi yang penulis beri nama *Powerspring*.

Terjadi perubahan perilaku siswa yang tampak siswa senang belajar menggunakan aplikasi *Powerspring*. Siswa terlihat antusias dan bergairah belajar dengan melakukan hipotesis dan berdiskusi dengan teman kelompok. Siswa dapat berkompetisi dengan kelompok lain. Disamping itu, siswa menemukan pengalaman baru dengan membuat lirik lagu untuk menghafal pasal-pasal UUD 1945 sehingga membangkitkan kesadaran belajar sejak dini.

Pembelajaran dengan aplikasi *Powerspring* sangat digemari siswa untuk membangkitkan kesadaran belajar dalam kehidupan belajar di rumah selama pandemi COVID-19. Penggunaan aplikasi *Powerspring* mampu membangkitkan kreasi dan inovasi guru dalam mengemas proses belajar mengajar dengan menciptakan suasana menyenangkan. Penciptaan variasi-variasi baru dapat membangkitkan semangat dan motivasi siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan aktif, kreatif, efektif, antusias dan menyenangkan.

Penerapan aplikasi *Powerspring Film Movie Maker* yang dilandasi pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan aplikasi game selama pandemi COVID-19 dengan berkreasi teknologi komputer dapat membangkitkan kesadaran belajar dalam kehidupan belajar di rumah selama pandemi COVID-19. Terjadi

perubahan perilaku siswa melalui kegiatan eksplorasi, elaborasi dan diskusi. Hal itu sesuai dengan pendapat Hamalik (2011:88) bahwa pembelajaran yang baik harus mampu mengantarkan siswa berubah perilaku menjadi lebih baik. Oleh karena itu, aplikasi *Powerspring* direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran di rumah karena dapat meningkatkan kesadaran belajar dalam kehidupan masa pandemi COVID-19 dan terjadi perubahan perilaku siswa sesuai dengan karakter bangsa yang sadar pentingnya pemahaman agar tetap belajar meskipun di rumah selama pandemi COVID-19 dalam keadaan asyik dan menyenangkan.

Kendala

Kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran *Powerspring* diantaranya (1) kecanggungan awal pada saat awal menggunakan aplikasi *Powerspring*. (2) siswa masih kurang terampil mengetik kalimat untuk berdiskusi selama pembelajaran dalam WAG. (3) keterbatasan laptop dan android untuk media pembelajaran selama pandemi COVID-19 melalui aplikasi yang dibuat, dan penggunaan handphone android yang belum sepenuhnya diizinkan penggunaannya oleh orang tua. (4) alokasi waktu yang disediakan terbatas.

Daya Dukung

Daya dukung dalam pembelajaran aplikasi *Powerspring* meliputi (1) lingkungan rumah yang kondusif sehingga siswa kerasan di rumah. (2) fasilitas belajar berupa sarana dan prasarana yang mendukung berupa komputer, laptop, LCD, handphone android, jaringan wifi acces internet, dan peralatan lain berkaitan dengan piranti pembelajaran. (3) siswa yang aktif dan kreatif. (4) memanfaatkan hasil karya sepanjang masa berupa aplikasi *Powerspring* yang dapat diunduh secara gratis.

Alternatif Pengembangan

Rencana Pengembangan aplikasi *Powerspring* dilakukan secara internal dan eksternal. Secara internal dilakukan melalui (1) memberi penguatan para guru dan rekan sejawat menerapkan pembelajaran di kelas lain. (2) menyusun buku model pembelajaran Aplikasi *Powerspring* yang disebarluaskan secara nonprovit. (3) Pengembangan kemampuan guru-guru lain di seluruh Indonesia agar dapat memanfaatkan aplikasi *Powerspring* dengan gratis dan mudah.

Secara eksternal rencana pengembangan melalui diseminasi dalam berbagai forum ilmiah dan kemasyarakatan dan publikasi ilmiah yang disosialisasikan *online* dan *offline* dalam kegiatan KKG. Publikasi ilmiah dilakukan dengan membuat karya best practice yang dipublikasikan berupa artikel di berbagai media massa maupun jurnal pendidikan.

Simpulan

Berdasar hasil kajian best practice penulis menyimpulkan: (1) model *Aplikasi Powerspring* dapat membangkitkan kesadaran semangat belajar siswa pada masa pandemic COVID-19 dengan asyik dan menyenangkan. (2) model *Aplikasi Powerspring* berhasil dapat membangkitkan semangat belajar dan terjadi perubahan perilaku siswa. Perubahan perilaku semangat belajar dalam masa pandemi COVID-19 tercermin dalam tumbuhnya siswa belajar dengan asyik dan menyenangkan. Perubahan perilaku semangat belajar selama pandemic COVID-19 terlihat pada diri siswa yang ditandai siswa mampu menyelesaikan tugas-tugas dengan baik selama pembelajaran dengan asyik dan menyenangkan.

Saran

Penulis memberi saran bagi guru: (1) guru hendaknya lebih kreatif berinovasi dalam pembelajaran menggunakan *Aplikasi Powerspring* agar siswa semangat belajar di rumah masa pandemi COVID-19. Saran bagi siswa dapat menggunakan *Aplikasi Powerspring* karena dapat membangkitkan semangat belajar dalam masa pandemi COVID-19 dengan asyik dan menyenangkan. Saran bagi kepala sekolah memfasilitasi guru mengajar dengan *Aplikasi Powerspring* dalam membangkitkan semangat belajar siswa. Memberi kesempatan kepada guru dan tenaga kependidikan berinovasi berbagai model pembelajaran untuk membangkitkan semangat belajar masa pandemi COVID-19 yang sedang mewabah di dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. (2016). *Android Sebagai Media Pembelajaran*. Salatiga: Tisara Grafika.
- Aqib, Zainal. (2014). *Model-model Media, dan Strategi Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Yrama Widya.

- Bafadal, Ibrahim. (2012). *Peningkatan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hadi, Nur (2019). *Developing Theme Based Learning Through Powerspring Html 5 of Android to Deradicalize The Attitude of Primary School Students*. Kudus: UMK. Tesis.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermawan, Hendrik. (2016). *Powerpoint untuk APK*. Salatiga: Tisara Grafika.
- Idrus, Effendi. (2012). *Pelajaran Tata Negara Untuk SMA*. Jakarta: Pusbuknas.
- Kemdikbud. (2003) *UURI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pusbuknas.
- Kemdikbud. (2020) *SE Nomor 4 Tahun 2020 diperkuat SE Sesjen nomor 15 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Belajar di Rumah selama Darurat COVID-19*. Jakarta: Pusbuknas.
- Sarwono, Ridha. (2009). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Salatiga: Widya Sari.
- Slameto. (2012). *Teknik Penyusunan dan Pelaporan Hasil Penelitian Tindakan Kelas*. Seminar Nasional. Tabela 8-10 Maret 2012.
- Sandy, Teguh. (2019). *Cara Mudah Membuat Aplikasi Android*. Salatiga: Tisara Grafika.
- Sulasmono, Bambang. (2013). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Salatiga: Tisara Grafika.
- Susilana. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Syah, Muhibbin. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Usman, Uzer. (2010). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Winataputra, Udin. (2012). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UT.