

Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn dalam Memenuhi Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan

by Ardita Ardita

Submission date: 25-May-2024 08:51AM (UTC+0700)

Submission ID: 2387619863

File name: MATEANDRAU_Vol_3_No_1_Mei_2024_Hal_08-14.pdf (259.28K)

Word count: 2626

Character count: 17645



Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn dalam Memenuhi Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan

Ardita Ardita¹, Sarhan Prama², Raul Adlan Maulana³, Ilham Hudi⁴, Sri Wahyuni⁵
¹⁻⁵ Universitas Muhammadiyah Riau

Jl. Tuanku Tambusai, Delima, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau
Korespondensi penulis: 220402025@student.umri.ac.id

Abstract: This research explores the role of media and technology in supporting Civic Education (Civics) in the digital era. The focus is on using effective methods of media and technology to enhance students' understanding of civic concepts. The research methodology involved a literature study to analyze diverse sources of information. The results show that the integration of media and technology in civic education can enrich students' learning experience and strengthen the understanding of civic values. However, the positive and negative impacts of technology in this context need to be considered to keep students focused on meaningful learning. Thus, educational media and technology can play an important role in improving students' civic skills through various applications and platforms, while requiring careful supervision and direction from educational institutions and educators.

Keywords: education, citizenship, media, technology

Abstrak: Penelitian ini mengeksplorasi peran media dan teknologi dalam mendukung Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di era digital. Fokusnya adalah pada penggunaan metode efektif media dan teknologi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep kewarganegaraan. Metodologi penelitian melibatkan studi literatur untuk menganalisis beragam sumber informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi media dan teknologi dalam pendidikan kewarganegaraan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai kewarganegaraan. Namun, dampak positif dan negatif teknologi dalam konteks ini perlu diperhatikan agar siswa tetap fokus pada pembelajaran yang bermakna. Dengan demikian, media dan teknologi pendidikan dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan keterampilan kewarganegaraan siswa melalui berbagai aplikasi dan platform, sementara memerlukan pengawasan dan arahan yang cermat dari lembaga pendidikan dan pendidik.

Kata kunci: pendidikan, kewarganegaraan, media, teknologi

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan unsur penting pendidikan yang bertujuan untuk memantapkan kesadaran, pengetahuan, sikap dan keterampilan warga negara serta mampu melaksanakan peran dan tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Peran media dan teknologi dalam pembelajaran PPKn menjadi semakin penting di era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi yang cepat. Teknologi ini dapat membuat pemahaman siswa tentang konsep kewarganegaraan yang abstrak lebih jelas dan lebih mudah dipahami. Pemanfaatan media dan teknologi dalam pembelajaran PPKn dapat memperkaya metode pengajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Berbagai media seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif dapat digunakan untuk menggambarkan situasi kehidupan nyata yang relevan dengan materi PPKn. Teknologi memungkinkan guru membuat peluang yang menarik dan penting untuk pertumbuhan bagi siswa. Selain itu, teknologi sekarang memungkinkan

3
Received: April 30, 2024; Accepted: Mei 25, 2024; Published: May 31, 2024

* Ardita Ardita, 220402025@student.umri.ac.id

siswa belajar PPKn secara lebih interaktif dan bekerja sama. Mereka dapat berpartisipasi dalam diskusi online, proyek kolaboratif, dan simulasi situasi kewarganegaraan yang kompleks. Dengan demikian, Penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan keterlibatan siswa dalam memahami dan menerapkan prinsip-prinsip warga negara dalam kehidupan sehari-hari (Magdalena et al., 2020).

Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk menumbuhkan karakter dan identitas bangsa, menanamkan rasa cinta tanah air, dan mengajarkan sisi positif dari demokrasi, pluralisme, hak asasi manusia, dan toleransi dalam hubungan nasional dan internasional. Hal ini juga bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dari seluruh warga negara dalam kehidupan politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Namun, mencapai tujuan dan fungsi pendidikan kewarganegaraan dengan media dan teknologi adalah tantangan yang sulit. Peserta didik dapat terpapar pada informasi yang tidak valid atau bahkan merugikan, Apalagi di masa yang sudah lanjut ini, semua data bisa diperoleh tanpa kendala melalui berbagai platform media sosial dan internet. Oleh karena itu, perlu adanya strategi yang efektif dalam mengintegrasikan media dan teknologi dalam pembelajaran kewarganegaraan. Guru-guru perlu dilatih untuk menjadi fasilitator yang mampu membimbing siswa dalam memahami dan menyebarkan data yang diperoleh dari berbagai sumber. Selain itu, penting untuk mendorong kritisisme dan sikap skeptisisme terhadap informasi yang ditemui di media. Pembelajaran kewarganegaraan juga harus mencakup literasi digital sebagai bagian integral dari kurikulumnya. Dengan demikian, peserta didik akan mampu menggunakan media dan teknologi secara bijaksana untuk mendukung pembangunan karakter dan partisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (HARIYANTO, 2021).

Media dan teknologi pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran PPKn karena mereka membuat materi pelajaran lebih menarik dan interaktif. Media seperti multimedia, video, audio, dan animasi dapat digunakan untuk menunjukkan konsep-konsep kewarganegaraan secara lebih konkret. Selain itu, media sosial dan platform daring dapat digunakan untuk memungkinkan siswa dan pendidik untuk berkolaborasi dan berbicara satu sama lain. Melalui forum diskusi online, siswa dapat berbagi pengalaman mereka, berbagi pendapat mereka, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang berbagai masalah kewarganegaraan yang sedang dibahas. Ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang berbagai perspektif yang ada dalam masyarakat. Keterlibatan siswa dalam diskusi online juga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama mereka. Dengan teknologi pembelajaran, guru dapat menyesuaikan bahan pelajaran untuk masing-masing siswa. Selain itu, siswa dapat memperoleh materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun sesuai dengan

kebutuhannya. Hal ini dapat membantu siswa maju secara mandiri dan memberi mereka keseriusan dalam mempelajarinya. Teknologi pembelajaran dan media juga dapat membantu evaluasi pemahaman siswa lebih baik dengan alat evaluasi yang interaktif dan dinamis. Oleh karena itu, pemanfaatan media dan inovasi dalam pembelajaran PPKn dapat membantu siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih relevan dan bermakna (Japar, 2020).

Inti dari eksplorasi ini adalah untuk mengenali bagaimana media pembelajaran dan inovasi berperan dalam memenuhi tujuan dan fungsi pendidikan kewarganegaraan. Penelitian ini akan mengidentifikasi metode penggunaan media dan teknologi pembelajaran yang berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep kewarganegaraan dan meningkatkan partisipasi mereka dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Media dan teknologi pembelajaran saat ini memiliki peran yang signifikan dalam memfasilitasi pembelajaran kewarganegaraan. Dengan adopsi yang tepat, mereka dapat menjadi alat yang kuat untuk memperluas pengetahuan dan kesadaran siswa tentang isu-isu kewarganegaraan. Berbagai jenis media, seperti video, presentasi multimedia, dan permainan edukatif, dapat digunakan untuk mewakili ide-ide kewarganegaraan dengan cara yang menarik dan sederhana untuk dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa memiliki akses yang lebih besar untuk belajar tentang nilai-nilai kewarganegaraan di luar lingkungan kelas konvensional melalui teknologi pendidikan online. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi pengajaran yang paling efektif dalam memanfaatkan media dan teknologi pembelajaran untuk tujuan pendidikan kewarganegaraan. Dengan demikian, akan dilakukan analisis terhadap berbagai metode yang telah diterapkan dalam konteks pembelajaran kewarganegaraan menggunakan media teknologi. Dengan penelitian ini akan memberikan panduan praktis bagi pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran kewarganegaraan yang sukses dan kreatif (Cipta et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah cara berpikir dan bertindak yang direncanakan secara menyeluruh untuk mencapai tujuan dalam sebuah penelitian, yaitu menemukan, mengembangkan, atau menguji hipotesis suatu penelitian dan memastikan penelitian tersebut dilakukan secara sistematis dan terstruktur sehingga hasilnya dapat diinterpretasikan dengan benar (Ilham et al., 2019).

Untuk menjelaskan ¹³ dan menganalisis berbagai ¹⁸ literatur yang berkaitan dengan topik artikel, ¹⁸ penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur. Studi ini adalah metode yang cermat ¹⁸ digunakan dalam proses pengumpulan informasi dari beragam sumber yang relevan dengan topik “Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn dalam Memenuhi Tujuan dan Fungsi

Pendidikan Kewarganegaraan”. Sumber-sumber tersebut dapat termasuk berbagai jenis ¹¹ buku, jurnal ilmiah, dan publikasi lainnya yang relevan (Shakira & Ulfatun Najicha, 2023).

PEMBAHASAN

Sekarang, teknologi pendidikan mencakup semua aspek pendidikan. Ini adalah sistem yang kompleks dan terintegrasi yang digunakan untuk menganalisis masalah, menemukan solusi, menerapkan, mengevaluasi, dan mengelola solusi. Oleh karena itu, teknologi pendidikan muncul sebagai solusi untuk masalah pendidikan (Agustian & Salsabila, 2021).

Dengan kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan telah mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum. Program ini memiliki fokus yang jelas pada pengembangan kepribadian. Selain itu, tujuannya juga termasuk pembentukan warga negara yang aktif. Integrasi teknologi bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Penggunaan teknologi memungkinkan pendidik untuk menyampaikan materi dengan lebih dinamis. Selain itu, diharapkan ¹² bahwa ini meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan dengan mendorong ¹² siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar (Aragati et al., 2024).

Pendidikan kewarganegaraan ¹⁴ adalah bagian penting dan tidak dapat dipisahkan dari sistem sekolah suatu negara. Proses pendidikan kewarganegaraan diintegrasikan ke dalam program pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga universitas. Fungsi dan tanggung jawab pendidikan kewarganegaraan dalam mencapai tujuan pendidikan nasional adalah memastikan pemahaman terhadap tujuan pendidikan ² negara. Semua ini memerlukan penyusunan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi ² pendidikan kewarganegaraan yang sesuai. Dengan demikian, ² pendidikan kewarganegaraan berfungsi sebagai dasar dan panduan dalam berpikir tentang kewarganegaraan. ² Proses dan hasil pendidikan kewarganegaraan harus mampu memfasilitasi ² pembelajaran siswa karena ² tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah memberdayakan ² dan membudayakan siswa. Hal ini bertujuan untuk memperluas pengetahuan mereka dan memperoleh keterampilan yang bermanfaat selama mereka tinggal di negara tersebut (Rahayu et al., 2022).

Media dan teknologi pembelajaran memiliki potensi besar dalam menyampaikan konsep-konsep kewarganegaraan kepada siswa. Dengan integrasi yang tepat, mereka dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang penting untuk memahami nilai-nilai kewarganegaraan. Misalnya, penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dan platform media sosial dapat memperkaya diskusi kelas dengan menyediakan konteks yang relevan dan aktual. Video edukatif dan simulasi digital memungkinkan siswa untuk menjelajahi skenario kewarganegaraan secara virtual, memperkuat pemahaman mereka

tentang materi. Selain itu, alat kolaborasi online seperti forum diskusi dan proyek kelompok mempromosikan keterampilan kewarganegaraan seperti kerja sama tim dan debat yang sehat. Dengan demikian, media dan teknologi tidak hanya meningkatkan akses ke informasi tetapi juga membantu pengembangan keterampilan kritis ³ untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan terlibat (Teknologi, n.d.).

Dalam konteks pembelajaran Pancasila dan kewarganegaraan, penggunaan berbagai media dan teknologi memegang peranan penting dalam penyampaian materi yang efektif dan menarik. Video pembelajaran, sebagai salah satu bentuk media tersebut, mampu menggambarkan konsep-konsep tersebut dengan jelas dan memperdalam pemahaman siswa tentang nilai-nilai kewarganegaraan. Melalui visual dan audio yang dinamis, video pembelajaran dapat menangkap perhatian siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Selain itu, video juga dapat diakses kapan saja, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri atau berkelompok. Dengan demikian, video pembelajaran menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif (Kustandi et al., 2021).

¹⁵ Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa untuk memperoleh keterampilan, terutama ketika bekerja dengan media teknis. Melalui media dan teknologi, mahasiswa dapat mengakses berbagai informasi dan pengetahuan terkait disiplin ilmunya, sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini membuka pintu pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Teknologi memudahkan siswa memahami konsep-konsep sulit. Selain itu, penggunaan media teknis meningkatkan kreativitas siswa dalam mengungkapkan idenya. Dengan demikian, memasukkan teknologi ke dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan di era digital (Tobing, 2019).

Saat ini teknologi dinilai sangat penting ⁸ bagi kehidupan manusia karena membantu banyak hal, seperti bekerja dan belajar. Dengan ⁸ aplikasi seperti Google Classroom, Google Meet, dan Zoom, teknologi dapat digunakan dalam pendidikan untuk membantu siswa belajar dan mengajar. Dengan media ¹⁷ pembelajaran di atas, guru dapat membuat materi menjadi menarik. Ini akan membuat ¹⁷ siswa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, media ini juga berfungsi sebagai forum diskusi dimana siswa dapat mengemukakan pendapat dan bertukar pikiran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan argumentasi siswa. Ada juga aplikasi simulasi dan kuis yang dapat merangsang partisipasi aktif siswa dan memungkinkan siswa menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks praktis (Saleh et al., 2023).

⁶ Namun media dan teknologi dalam pendidikan kewarganegaraan juga memiliki dampak yang positif dan negatif bagi siswa (Anjar et al., 2021). Dampak positif penggunaan

media dan teknologi bagi siswa sebenarnya sangat membantu dalam meningkatkan dan mengasah kreativitas serta Kecerdasannya karena mudahnya mengakses informasi. Dampak negatif yang dapat timbul dari media dan teknologi bagi siswa yaitu kecanduan game online, game yang mungkin hanya berupa permainan semata, namun keasikan mereka dalam bermain game online dapat membuat mereka sampai lupa waktu, bahkan bisa menurunkan minat dan semangat mereka untuk belajar (Hudi et al., 2022).

KESIMPULAN

Media pendidikan dan inovasi meningkatkan kemajuan kewarganegaraan dengan menjadikannya benar-benar menarik dan intuitif bagi siswa. Alat seperti aplikasi media sosial, video pembelajaran, forum online, dan aplikasi lainnya memungkinkan siswa bekerja sama, berbicara tentang masalah kewarganegaraan, dan belajar kemampuan untuk menjadi warga negara yang aktif. Meskipun teknologi memiliki banyak manfaat, juga memiliki efek negatif. Misalnya, penggunaan perangkat seluler oleh siswa dapat mengganggu fokus mereka dalam belajar dan mengurangi produktivitas mereka. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan dan pendidik untuk menggunakan teknologi dengan hati-hati dan memberikan arahan dan pengawasan yang tepat untuk mengimbangi efek negatifnya dengan manfaatnya.

DAFTAR REFERENSI

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Anjar, A., Ritonga, M. K., & Toni, T. (2021). Dampak positif dan negatif perkembangan teknologi komunikasi terhadap mahasiswa PPKn FKIP Labuhanbatu. *Civitas (Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Civic)*, 7(2), 41–44. <https://doi.org/10.36987/civitas.v7i2.3535>
- Aragati, A. H., Widiastuti, E., Andria, M. L., Hudi, I., & Saputra, R. S. (2024). Transformasi pendidikan kewarganegaraan dalam era digital fenomena yang berkaitan dengan transformasi pendidikan kewarganegaraan. *Pendekatan*, 2.
- Cipta, N. H., Rokmanah, S., & Wijayanti, R. S. (2023). Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. 7, 23955–23959.
- Halimah, H., Misnawati, M., Lestaringtyas, S. R., Mingvianita, Y., Sepmiatie, S., & Suryatini, R. I. (2023). Implementasi Pancasila sebagai entitas dan identitas pendidikan abad ke-21 di SMAN 4 Palangka Raya. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(1), 119-133.
- Hariyadi, H., Misnawati, M., & Yusrizal, Y. (2023). Mewujudkan kemandirian belajar: Merdeka belajar sebagai kunci sukses mahasiswa jarak jauh. *Badan Penerbit STIEPARI Press*, 1-215.

- Hariyanto, H. (2021). Peranan pendidikan kewarganegaraan terhadap pembangunan karakter bangsa. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 95–100. <https://doi.org/10.51878/learning.v1i1.205>
- Hudi, I., Noviola, D. S., & Matang, M. (2022). Globalisasi dan gadget di kalangan anak usia dini: Dampak penggunaan, peran orang tua dan guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14837–14844. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4762>
- Ilham, Mahmud, & Septiana, V. W. (2019). Penerapan media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis multimedia. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat FAI UMSB*, 2(2), 24–35.
- Japar, D. (2020). Media dan teknologi pembelajaran PPKn. In 2021. Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/Media_dan_Teknologi_Pembelajaran/2uZeDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+media&printsec=frontcover
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan media visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Rahayu, R., Ndonga, Y., & Setiawan, D. (2022). Fungsi pendidikan kewarganegaraan dalam menanamkan konsep multikulturalisme. *Jurnal Sintaksis*, 4(1), 91–103.
- Saleh, F., Gustina, R., Muttaqien, Z., Mayasari, D., Rezeki, S., & Saddam, S. (2023). Peran pendidikan kewarganegaraan di era globalisasi dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik. *Seminar Nasional Paedagogia*, 3, 244–253.
- Sari, S. A. T., Misnawati, M., Rusdiansyah, R., Taufandy, L. A., Maya, S., & Nitiya, R. (2023). Pancasila sebagai entitas dan identitas bangsa Indonesia dan perwujudannya di SMAN 5 Palangka Raya. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(1), 152-170.
- Shakira, M., & Najicha, U. (2023). Sinergi teknologi informasi dan pendidikan kewarganegaraan di era digital. *Jurnal Borneo Law Review*, 7(2), 206–217.
- Teknologi, D. A. N. (n.d.). Sample media dan teknologi dalam pembelajaran edisi kedua.
- Tobing, S. M. (2019). Pemanfaatan internet sebagai media informasi dalam kegiatan belajar mengajar pada mata kuliah pendidikan Pancasila. *Jurnal Pekan: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(1), 64–73. <https://doi.org/10.31932/jpk.v4i1.376>

Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn dalam Memenuhi Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	badanpenerbit.org Internet Source	4%
2	Aprizan Aprizan, Abdulah Abdulah, Refril Dani, Randi Juanda. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DI SEKOLAH DASAR", Jurnal Muara Pendidikan, 2023 Publication	1%
3	journal.politeknik-pratama.ac.id Internet Source	1%
4	jurnal-stiepari.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.mandalanursa.org Internet Source	<1%
6	e-journal.my.id Internet Source	<1%
7	es.scribd.com Internet Source	<1%

8	id.hutomosungkar.com Internet Source	<1 %
9	japr.ut.ac.ir Internet Source	<1 %
10	jonedu.org Internet Source	<1 %
11	journal.widyakarya.ac.id Internet Source	<1 %
12	modelpembelajaranpencapaiankonsep.wordpress.com Internet Source	<1 %
13	protasis.amikveteran.ac.id Internet Source	<1 %
14	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
15	vibdoc.com Internet Source	<1 %
16	Ihlasul Amaliyah, Akhmad Nugraha, Elan Elan. "MODEL KOOPERATIF TWO STAY TWO STRAY DALAM PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS V SEKOLAH DASAR", COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 2022 Publication	<1 %
17	Syafni Gustina Sari, Ahmad Fauzan, Armiami Armiami, Yerizon Yerizon. "Pengembangan	<1 %

Media Pembelajaran Matematika Interaktif
Berbasis Problem Based Learning di Kelas V
SDN 22 Duku Kecamatan Koto XI Tarusan",
Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan
Matematika, 2021

Publication

18

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On