

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT SISWA
DALAM PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DAN KEWARGANEGARAAN**

Alfian Fahrurrozhi^{1*}, Heri Kurnia², Arifin Basuki³

¹ Prodi PPKn, Universitas Cokroaminoto Yogyakarta, Yogyakarta

² Prodi PPKn, Universitas Cokroaminoto Yogyakarta, Yogyakarta

³ Prodi PPKn, Universitas Cokroaminoto Yogyakarta, Yogyakarta

¹Email: alfifian060@gmail.com

²Email: herikurnia312@gmail.com

³Email: arifinbasuki7@gmail.com

***Abstract.** In learning Pancasila and Citizenship Education, the function of learning media plays a crucial role. Several types of learning media that can be developed and applied in the Civic Education learning process are 1) Visual Media, 2) Audiovisual Media, and 3) Multimedia. Learning media is not only a complement to the learning process but also one of the determining factors for the success of the learning process in the classroom. Choosing the right type of learning media can facilitate the transfer of material from teacher to student, making the learning process more effective and efficient. Learning media not only impacts students' cognitive development but also helps develop their imagination and skills. These five functions illustrate the positive impact of learning media on the learning process. Learning media serves several functions, including communication, motivation, meaningfulness, equalizing perceptions, and addressing individuality. Each of these three types of media has its own advantages and disadvantages.*

***Keywords:** Learning media, student interest, Pancasila and Citizenship Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan melibatkan proses yang mendorong dan menggunakan berbagai media dan model pembelajaran untuk mendukung pengembangan potensi siswa. Menurut Undang-undang RI No 20 Tahun 2003, pendidikan nasional merupakan sarana untuk menerapkan situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran guna membentuk aktivitas siswa dan meningkatkan kemampuan mereka untuk memberikan yang lebih (Ratnasari, 2022). Seringkali, kesulitan belajar siswa di sekolah mencerminkan kesulitan mereka dalam memahami materi. Ini dapat disebabkan oleh kurangnya usaha belajar siswa atau kurangnya motivasi mereka untuk berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas (Wahyu et al., 2014). Akibatnya, siswa mungkin memiliki pemahaman yang kurang baik terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran yang kurang menarik sering kali terjadi ketika guru tidak memahami kebutuhan siswa baik dari segi karakteristik siswa maupun tingkat perkembangan ilmu pengetahuan mereka. Oleh karena itu, peran guru sebagai penyampai pengetahuan sangat penting, dan mereka harus dapat memilih dan melaksanakan metode pembelajaran yang sesuai dan efektif bagi siswa.

Proses pembelajaran melibatkan serangkaian perubahan perilaku yang terjadi pada individu dalam lingkungan pembelajaran di sekolah yang terbentuk sebagai sistem teknologi, sosial, dan budaya. Secara sosial, siswa berinteraksi dengan guru dan sesama siswa dalam memecahkan masalah dan mengembangkan diri (Kemalasari & Ismanto, 2018). Minat belajar merujuk pada ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang mereka sukai dan kuasai. Tingkat minat belajar siswa yang tinggi cenderung berdampak positif pada hasil belajar mereka. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan lebih rajin dan termotivasi untuk mempelajari materi yang menarik bagi mereka (Wilda et al., 2017).

Oleh karena itu, dalam mempelajari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, minat belajar sangat penting. Nurgiansah (2022) juga mencatat bahwa minat belajar siswa merupakan salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman teori dan penghafalan konsep. Dalam mata pelajaran ini, terdapat banyak materi yang harus dipahami dan dihafal dalam bentuk tulisan atau teks. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memilih media pembelajaran yang paling sesuai dalam proses belajar mengajar. Saat ini, banyak guru cenderung menggunakan media pembelajaran yang bersifat tradisional, seperti papan tulis, slide, dan buku teks sebagai media cetak utama untuk menyampaikan materi kepada siswa. Namun, pemilihan media yang kurang tepat pada akhirnya dapat menyebabkan pengajaran guru menjadi lebih konvensional dan hanya berfokus pada metode belajar yang digunakan oleh guru itu sendiri.

Media pembelajaran mencakup segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap, atau mengembangkan keterampilan bagi penggunaannya (Arsyad, 2014). Pemilihan jenis media pembelajaran seringkali dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakannya. Jika guru memiliki keterbatasan dalam penggunaan suatu jenis media, mereka cenderung menghindari penggunaan media tersebut. Hal ini dapat mengurangi keragaman jenis media yang digunakan oleh guru. Selain keterbatasan kemampuan penggunaan media, pengetahuan guru tentang fungsi media pembelajaran juga mempengaruhi pemilihan media. Setiap jenis media memiliki pengaruhnya terhadap siswa, yang berkaitan dengan siapa yang menggunakan media tersebut, bagaimana

penggunaannya, bagaimana media mempengaruhi pengguna, dan sejauh mana media tersebut sesuai dengan materi yang disampaikan. Pengaruh ini dikenal sebagai fungsi media. Setelah guru memahami kemampuan berbagai jenis media, mereka dapat menentukan jenis media yang tepat untuk menyampaikan materi kepada siswa. Pandangan yang sama dikemukakan oleh Sadiman (2009) bahwa klasifikasi media, karakteristik media, dan pemilihan media merupakan komponen penting dalam strategi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, digunakan jenis riset deskriptif berbasis literatur dengan merujuk pada beberapa referensi. Metode analisis, kriteria, dan standar rujukan digunakan untuk melakukan penelitian, serta ada alur berpikir yang diikuti dalam pelaksanaan penelitian. Tata cara yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode riset kepustakaan. Metode ini melibatkan pengumpulan informasi melalui penelaahan buku, bahan bacaan, tulisan sebelumnya, dan jurnal-jurnal yang relevan dengan menggunakan aplikasi Publish or Perish untuk memudahkan pencarian dari berbagai sumber yang terkait dengan permasalahan yang dibahas. Informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dicatat untuk memperkuat dasar teoritis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang mengedepankan tiga komponen utama, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap kewarganegaraan. Pembelajaran PPKn memiliki fokus pada pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, partisipasi aktif, dan pembentukan sikap yang baik terhadap kewarganegaraan (Gifary, 2023). Meskipun demikian, dalam praktiknya, metode pembelajaran PPKn

masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang bersifat teoritis dan moralistik. Metode konvensional ini melibatkan kegiatan seperti ceramah, diskusi kelompok, membaca teks, dan penugasan tertulis. Pendekatan ini biasanya menekankan pada pemahaman konsep secara verbal dan pemberian pengetahuan moral.

Namun, penting untuk mencatat bahwa perkembangan teknologi dan pendekatan pembelajaran yang inovatif dapat memperkaya pengalaman belajar PPKn. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif, teknologi informasi dan komunikasi, simulasi, permainan, dan metode pembelajaran berbasis proyek adalah beberapa contoh metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PPKn. Metode pembelajaran yang inovatif tersebut dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep PPKn dengan lebih baik, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, metode ini juga dapat memperkuat pembentukan sikap dan nilai-nilai kewarganegaraan yang positif.

Dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, guru perlu mempertimbangkan karakteristik siswa, sumber daya yang tersedia, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penggunaan teknologi, seperti multimedia, internet, dan aplikasi interaktif, dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan interaksi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PPKn (Suyahman et al., 2021). Selain itu, guru juga dapat menggabungkan kegiatan lapangan, simulasi peran, diskusi terbimbing, proyek kelompok, dan kolaborasi antar siswa dalam rangka memperkaya pengalaman belajar PPKn. Dengan pendekatan yang inovatif dan beragam, diharapkan pembelajaran PPKn dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif dalam membentuk generasi yang berkompeten dalam kewarganegaraan.

Istilah "media" berasal dari kata Latin

"medius" yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media mengacu pada penyampaian pesan atau komunikasi dari pengirim kepada penerima pesan. Media massa merujuk pada sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan persuasif yang dapat mempengaruhi pemikiran, perasaan, dan kehendak siswa, dengan tujuan meningkatkan proses pembelajaran dalam diri mereka.. Menurut Mukhtar (2018), media pembelajaran merujuk pada perantara, petunjuk, atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran. Ketika digunakan untuk individu, kelompok, atau kelompok besar pendengar, media pembelajaran dapat memiliki tiga fungsi utama, yaitu (1) membangkitkan minat atau aktivitas, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberikan pengajaran. Untuk mencapai tujuan motivasi, media pembelajaran dapat diimplementasikan melalui teknik-teknik teater atau hiburan. Diharapkan bahwa hal ini akan memicu minat dan menginspirasi tindakan pada siswa atau pendengar. Pencapaian tujuan ini dapat memengaruhi sikap, nilai-nilai, dan perasaan individu.

Secara umum, media pembelajaran memiliki manfaat dalam mempermudah interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan efektif. Namun, secara khusus, media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Memvisualisasikan Konsep: Media pembelajaran dapat membantu dalam memvisualisasikan konsep atau ide yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan menggunakan gambar, diagram, atau video, peserta didik dapat melihat dan memahami konsep secara visual, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka.
2. Meningkatkan Daya Ingat: Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan daya ingat peserta didik. Melalui penggunaan elemen audio

visual, seperti audio, video, atau animasi, peserta didik dapat terlibat secara lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mengingat informasi dengan lebih baik.

3. Mendorong Keterlibatan Aktif: Media pembelajaran dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media yang interaktif, seperti permainan edukatif atau simulasi, peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam eksplorasi dan pemecahan masalah, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka.
4. Mengatasi Keterbatasan Ruang dan Waktu: Media pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media digital dan platform pembelajaran online, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga fleksibilitas dalam belajar dapat ditingkatkan.
5. Menyediakan Dukungan Beragam: Media pembelajaran dapat menyediakan dukungan beragam untuk berbagai gaya belajar peserta didik. Misalnya, peserta didik yang lebih visual dapat mendapatkan manfaat dari gambar atau diagram, sementara peserta didik yang lebih auditori dapat mengambil manfaat dari audio atau rekaman suara. Dengan menyediakan variasi media, peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka.

Pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dijelaskan oleh Sanjaya (2014) dalam berbagai jenisnya, yaitu:

1. Fungsi komunikatif: Media pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara pengirim pesan (pembelajar) dan penerima pesan (siswa). Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, pesan dapat disampaikan dengan lebih jelas dan efektif.

2. Fungsi motivasi: Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran dan membangkitkan gairah belajar mereka.
3. Fungsi kebermaknaan: Melalui penggunaan media pembelajaran, tidak hanya penambahan informasi yang dilakukan, tetapi juga peningkatan pemahaman yang lebih dalam. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam menganalisis dan menciptakan pengetahuan baru, serta meningkatkan aspek sikap dan keterampilan mereka.
4. Fungsi penyamaan persepsi: Media pembelajaran digunakan untuk menyamakan persepsi setiap siswa terhadap informasi yang disampaikan. Dengan menggunakan media yang sama, setiap siswa memiliki kesempatan untuk memahami materi secara seragam, sehingga meminimalkan perbedaan pemahaman yang mungkin terjadi.
5. Fungsi individualitas: Media pembelajaran dapat melayani kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda. Dengan variasi media dan pendekatan yang fleksibel, setiap individu dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk perkembangan teknologi, ilmu cetak-mencetak, tingkah laku, dan komunikasi. Hal ini telah menghasilkan keberagaman jenis dan format media pembelajaran, seperti modul cetak, film, televisi, program komputer, dan sebagainya. Yudhi Munadi (2013) menjelaskan beberapa pengelompokan media berdasarkan kesamaan ciri atau

karakteristik, yang dapat dibagi menjadi kelompok sebagai berikut:

Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi:

- a. Media Tradisional: Termasuk visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi overhead, slide, dan film stripe; media cetak seperti buku teks, modul, dan majalah ilmiah; permainan seperti teka-teki dan simulasi; realia seperti model, specimen, dan manipulatif seperti peta dan boneka; visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, chart, dan grafik; audio seperti rekaman piringan dan pita kaset; penyajian multimedia seperti kaset dan multiimage; dan visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi, dan video.
- b. Media Teknologi Mutakhir: Termasuk media berbasis mikroprosesor seperti komputer interaktif dan compact disk; serta media berbasis telekomunikasi seperti telekonferensi dan kuliah jarak jauh.

Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik Stimulus yang Ditimbulkan: Klasifikasi ini dikemukakan oleh Briggs dan mencakup 13 macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain objek, televisi, gambar, suara langsung, media cetak, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film rangkai, film gerak, model, rekaman audio, dan pelajaran terprogram.

- a. Klasifikasi Media Berdasarkan Indera yang Terlibat: Klasifikasi ini dikemukakan oleh Rudy Bretz dan mencakup tiga ciri utama yaitu suara, visual (garis, simbol, dan gambar), dan gerak. Media pembelajaran juga dibedakan menjadi media siar (telecommunication) dan media rekam (recording), sehingga terdapat delapan klasifikasi media, seperti media visual diam, media audio visual gerak, media semi gerak, media audio visual diam, media audio, media visual gerak, dan media cetak.

- b. Pengelompokan media pembelajaran ini memberikan kerangka kerja untuk memahami jenis-jenis media yang ada dan dapat digunakan dalam konteks pembelajaran yang berbeda.
- c. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran kewarganegaraan. Hal ini karena siswa tidak hanya membutuhkan penjelasan tradisional dari guru, tetapi juga tempat menggunakan media untuk mengeluarkan potensi setiap siswa. Selain itu, di antara siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda, tidak menutup kemungkinan siswa yang gaya belajarnya tidak sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan guru akan mengalami kesulitan dalam belajar di kelas. Atas dasar ini, peran media pembelajaran seharusnya untuk memfasilitasi proses pembelajaran bagi siswa. Selain itu, siswa tidak hanya dapat memahami materi dari penjelasan guru, tetapi juga belajar secara mandiri.

Menurut Wina Sanjaya (2014) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang relevan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Berikut adalah penjabarannya:

1. Fungsi komunikatif: Media pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi akuntansi, baik teori maupun praktik. Media membantu guru dalam menyampaikan informasi secara efektif kepada siswa.
2. Fungsi motivasional: Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran akuntansi. Dengan menggunakan media yang menarik dan relevan, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran praktik.
3. Fungsi kebermaknaan: Media pembelajaran membantu siswa untuk memahami materi akuntansi dan menerapkannya dalam analisis dan

kreasi. Media dapat mengajarkan keterampilan pemahaman konsep, pengeditan, dan analisis masalah yang relevan dengan bidang akuntansi.

4. Fungsi penyamaan persepsi: Media pembelajaran memastikan bahwa setiap siswa memiliki persepsi yang seragam terhadap materi akuntansi. Dengan menggunakan media yang sama, siswa dapat memahami informasi yang disampaikan dengan cara yang konsisten.
5. Fungsi individualitas: Media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi harus dapat memenuhi kebutuhan individu siswa yang memiliki gaya belajar dan kebutuhan yang berbeda. Dengan variasi model dan gaya belajar yang disediakan oleh media, setiap siswa dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan preferensi mereka.

Dengan memahami fungsi-fungsi ini, penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi dapat lebih efektif dan memaksimalkan partisipasi serta pemahaman siswa terhadap materi.

Menurut Azhar (2014) dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), ada beberapa jenis media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran PPKn. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai media pembelajaran yang sesuai dengan PPKn:

1. Media Visual:
 - a. Gambar: Penggunaan gambar sebagai media visual sangat membantu dalam menyampaikan pesan secara verbal maupun nonverbal. Dalam PPKn, gambar sering digunakan untuk mengilustrasikan contoh peristiwa atau konsep tertentu.
 - b. Bentuk: Bentuk merupakan konsep simbol yang dibangun dari garis-garis atau gabungan dengan konsep lainnya. Dalam pembelajaran PPKn, bentuk seperti tabel sering digunakan untuk memudahkan

siswa dalam mengelompokkan informasi.

2. Media Audio-Visual:

- a. Video Tutorial: Media ini sangat berguna dalam mengembangkan keterampilan motorik peserta didik. Video tutorial memungkinkan siswa untuk mempelajari materi secara mandiri dengan mengulang penjelasan dan praktik yang telah direkam. Hal ini dapat membantu efisiensi waktu dalam proses pembelajaran di kelas.
- b. Video Animasi: Video animasi yang menggabungkan gambar bergerak dan suara narator dapat memberikan ilustrasi visual dan penjelasan audio kepada siswa. Media ini cocok digunakan dalam penanaman pemahaman konsep dan teori dalam PPKn.

Multimedia:

3. Aplikasi Permainan (Game): Multimedia dalam bentuk aplikasi permainan sering digunakan dalam pembelajaran PPKn. Aplikasi permainan ini dapat membantu siswa menanamkan konsep materi dan mengembangkan pemahaman di luar jam pelajaran. Dengan adanya permainan, siswa akan lebih tertarik dalam mengakses materi PPKn.

Media-media tersebut memiliki tingkat kompleksitas yang berbeda. Multimedia merupakan jenis media yang paling kompleks karena melibatkan interaksi dan kontrol pengguna terhadap media menggunakan alat kontrol yang tersedia. Dalam PPKn, penggunaan multimedia sering kali berupa aplikasi permainan berbasis komputer atau android yang membantu siswa dalam memahami konsep materi dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran di luar jam pelajaran. Dengan memanfaatkan jenis-jenis media pembelajaran yang sesuai dengan PPKn, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dan tertarik dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan pemahaman dan

penguasaan materi PPKn secara efektif.

KESIMPULAN

Dalam pembelajaran Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn), media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran bukan hanya sebagai komponen proses pembelajaran, tetapi juga berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran di kelas. Dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, metode pembelajaran yang dapat dikembangkan dan diterapkan termasuk media visual, media audiovisual, dan multimedia. Setiap jenis media memiliki kekurangan dan kelebihan yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan dan penggunaannya sesuai dengan konteks pembelajaran.

Penggunaan media visual, seperti gambar dan bentuk, membantu dalam mengilustrasikan konsep dan contoh-contoh dalam PPKn. Media audiovisual, seperti video tutorial dan video animasi, memberikan penjelasan dan demonstrasi yang lebih mendalam kepada siswa. Sedangkan multimedia, seperti aplikasi permainan, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan mengontrol media pembelajaran, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran PPKn.

Dalam pengembangan dan penerapan metode pembelajaran ini, penting untuk mempertimbangkan karakteristik siswa, materi pembelajaran, serta sumber daya yang tersedia. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik dan mengembangkan kemampuan mereka dalam bidang PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. rev. ed. In *Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*:

- Istilah Pokok Seputar Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gifary, N. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran PPKN Berbasis Anchor Podcast Untuk Meningkatkan Kemampuan Critical Thinking Pada Siswa (Studi di SMA Negeri 2 digilib.uns.ac.id*.
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/97122/>
- Kemalasari, L. D., & Ismanto, B. (2018). Pengaruh Motivasi dan Kedisiplinan terhadap Kemandirian Belajar Pelajaran Ekonomi dikalangan Siswa Sekolah Menengah Atas. In *Pendidikan*.
- Mukhtar, H. (2018). Perancangan dan pembuatan visual novel sejarah kh. ahmad dahlan sebagai media pembelajaran berbasis android. *RABIT: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi* <http://jurnal.univrab.ac.id/index.php/rabit/article/view/444>
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Konvensional Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan* <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4902>
- Ratnasari, D. (2022). Pengaruh Pembelajaran Pbl Berbasis Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Satya Widya*.
<https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/7729>
- Sadiman, A. S. (2009). Media Pengajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. In *Jakarta: PT Rajagrafindo Persada*.
- Sanjaya, H. W. (2014). Media Komunikasi Pembelajaran. In *Kencana Prenada Media Group. Pena Grafika*. [https ...](https://...)
- Suyahman, S., Dewi, P. T., Mahardisiwi, R., & ... (2021). Peranan Whatsapp Dalam Pembelajaran Ppkn Di Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Veteran 1 Sukoharjo. <https://jurnal.ppkn.org/index.php/jppkn/article/view/62>
- Wahyu, Matnuh, H., & Triani, D. (2014). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas X dan XI Di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin [The Relationship between the Use of Learning Media and Civics Learning Outcomes in Class X and XI Students at SMA Muhammadiyah 1 B. *Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(7), 530–536.
<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/437>
- Wilda, W., Salwah, S., & Ekawati, S. (2017). Pengaruh kreativitas dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan* <http://www.journal.uncp.ac.id/index.php/Pedagogy/article/view/667>