

Upaya Penggunaan Media Visual Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Kewarganegaraan di SMK Nurul Iman Bantul

Nunik Noviati^{a,1*}, Tri Wahyu Budiutomo^{b,2}

^{a,b} Universitas Cokroaminoto Yogyakarta, Gambiran, Umbulhrajo, Kota Yogyakarta, Kode Pos 55161

Email: noniknoviati5@gmail.com

* Corresponding Author

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 15 Januari 2021

Direvisi: 19 Maret 2021

Disetujui: 2 Mei 2021

Tersedia Daring: 1 Juni 2021

Kata Kunci:

Media visual

Siswa

Tiga dimensi

ABSTRAK

Masalah pendidikan di Indonesia sangatlah kompleks, terutama dalam hal media alat ajarnya. Di era globalisasi ini banyak sekali metode-metode pembelajaran yang digunakan oleh guru ataupun tenaga pengajar, salah satunya dengan media visual. Dengan media visual inilah tujuan utamanya yaitu dapat menarik minat belajar siswa dalam mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan jauh lebih efisien dan efektif, karena media visual yang peneliti paparkan adalah media visual tiga dimensi sejenis puzzle yang diberi nama Medali Garuda Lima Pilar. Media ini dibuat dengan sedemikian rupa, yang menarik dan terkonstruksi agar apa yang dipelajari siswa dapat mudah dipahami, dimengerti, diingat, dan kemudian maknanya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

ABSTRACT

Keywords:

Student

Three-dimensional

Visual media

The problem of education in Indonesia is very complex, especially in terms of teaching aids. In this era of globalization, there are many learning methods used by teachers or teaching staff, one of which is visual media. With this visual media, the main goal is to be able to attract students' interest in learning Pendidikan Kewarganegaraan is much more efficient and effective, because the visual media that researchers expose is a three-dimensional visual media like a puzzle called the Garuda Lima Pilar Medal.

This medium is created in such a way, which is interesting and constructed so that what the student learns can be easily understood, understood, remembered, and then its meaning can be applied in daily life.

© 2021, Noviati, N., & Budiutomo, T.

This is an open access article under CC BY-SA license



How to Cite: Noviati, N., & Budiutomo, T. (2021). Upaya Penggunaan Media Visual Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Kewarganegaraan di SMK Nurul Iman Bantul. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 1(1), 32-39.
<https://doi.org/10.47200/aossagc.v1i1.1611>

1. Pendahuluan

Kualitas pendidikan saat ini masih menjadi suatu masalah yang menonjol dalam usaha perbaikan mutu pendidikan Nasional. Berbagai upaya telah dilakukan hampir mencakup sebagian besar komponen pendidikan, seperti pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas guru, pengadaan buku ajar, sarana belajar, penyempurnaan sistem penilaian pendidikan, penataan organisasi dan manajemen pendidikan, serta usaha-usaha lainnya yang berkenaan dengan peningkatan kualitas pendidikan. Salah satu upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan terobosan baru yang sudah saya aplikasikan kedalam bentuk media visual tiga dimensi sebagai pengadaan alat ajar dan sarana pembelajaran. Media ini merupakan salah satu alternative sumber ajar yang dapat digunakan siswa, baik di kelas maupun di luar kelas. Keberadaan media visual tiga dimensi ini dapat mempengaruhi proses pembelajaran secara signifikan. Menurut hasil observasi dari penelitian yang lalu di SMK Nurul Iman Bantul tahun 2018, adanya media visual yang menarik ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya siswa kelas Multimedia dan Jasa Boga . Itu dikarenakan alat ajar buku-buku paket yang sudah kurang menarik dapat membuat siswa merasa bosan, jenuh dan menurunkan motivasi belajarnya.

Selain itu, siswa memiliki kecenderungan kurang minat membaca buku jika buku-buku itu tebal, sedikit gambar, dan tampilan yang kurang menarik. Oleh karena itu perlu adanya usaha untuk pengadaan alat ajar buku ini ditransformasikan menjadi sebuah alat ajar penunjangnya yaitu berupa media visual tiga dimensi yang lebih menarik sehingga akan memberikan sugesti kepada siswa untuk menarik minat belajarnya untuk menyimak, mempelajari, mempraktekannya dan lebih fokus dengan materi yang sedang disampaikan oleh guru. Saat ini masih jarang dijumpai adanya media cetak berupa ensiklopedia yang berisi materi dengan menampilkan gambar-gambar yang menarik maupun media alat ajar berupa gambar/ media visual tiga dimensi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Konsep dari media visual tiga dimensi ini dikembangkan dalam penelitian sangat berbeda dengan kebanyakan alat ajar lainnya maupun buku. Alat ajar yang berupa media visual tiga dimensi Medali Garuda 5 Pilar ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain yakni membuat informasi disertai dengan bentuk visual yang menarik dan *collourfull* sesuai dengan topik yang dibahas. Dapat dilihat dari 3 sudut pandang atau 3 arah. Adapun media visual ini terdiri dari 5 tahapan yaitu tahapan analisis (*analysis phase*), desain (*design phase*), pembuatan (*development phase*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation phase*).

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Multimedia dan kelas X Jasa Boga, yaitu tepatnya di SMK Nurul Iman Sorogenen Sewon Bantul. Proses penelitian dimulai pada tanggal 1 Januari 2018 sampai dengan tanggal 10 Juni 2018, yaitu selama kurang lebih 5 bulan. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Nurul Iman, Sewon, Bantul, tahun ajaran 2018 berjumlah 24 siswa. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan masing-masing siklus terdiri atas 4 tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi/ praktik dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan ada 4 hal, yakni observasi, dokumentasi, interview dan tes. Selanjutnya data dianalisis dalam penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dengan beberapa prosedur, diantaranya yaitu (tahap persiapan, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi/ monitoring, refleksi, evaluasi dan revisi). Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti ada 3 hal, yang pertama adalah observasi (dalam pelaksanaan observasi ini dengan praktik pengajaran kelas

X langsung dari kelas X Multimedia dan X Jasa Boga. Kedua wawancara/ *interview* (beberapa siswa menjalani tes wawancara/ *interview* yang sudah disiapkan dan dibuat untuk dapat memperoleh hasil langsung sesuai dengan panduan wawancara yang sudah disiapkan. Ketiga dokumentasi (dokumentasi yang diperoleh dari data base sekolah melalui guru wali kelas yang bersangkutan).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang sudah dianalisis dan diteliti yaitu dengan cara mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) secara individual dan klasikal, serta aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dimulai dari proses pembelajaran tanpa menggunakan alat peraga media visual tiga dimensi dan proses pembelajaran dengan menggunakan alat peraga media visual tiga dimensi. Awal pelaksanaan pertemuan pertama proses pembelajaran dilakukan tanpa tindakan. Dan pertemuan berikutnya dilakukan dengan melakukan tindakan sebanyak dua siklus.

Tabel 1 hasil siklus I

Perolehan Nilai	Siswa	Presentase (%)
Tuntas ($\geq 70\%$)	15	62,5%
Belum tuntas	9	37,5%
Jumlah	24	100%

Dari tabel di atas menunjukkan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebanyak 15 siswa. Hal ini berarti minat belajar siswa mencapai 62,5% saja. Sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 9 siswa (37,5%) belum menunjukkan minat belajarnya.

Jika dibandingkan dengan hasil belajar sebelum dilakukan tindakan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan minat belajar siswa yang sangat signifikan. Akan tetapi hasil tersebut masih belum mencapai ketuntasan klasikal seperti yang telah ditetapkan yaitu 80%. Setelah dilaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih baik. Penggunaan media alat ajar tiga dimensi ternyata membawa dampak yang sangat baik terhadap hasil belajar siswa dikarenakan minat belajar semakin meningkat. Pembelajaran pun jadi lebih menyenangkan dan terbukti respon antusiasnya dalam mengikuti proses pembelajaran PKn. Interaksi dan aktif antara siswa dan guru jadi lebih bermakna dan mencapai tujuan. Hanya saja, sebagai guru disini peneliti mengalami kesulitan dalam mendemonstrasikan media visual tiga dimensi, karena tidak dapat dilakukan sekali saja, namun harus berulang-ulang sampai benar-benar siswa bisa mempraktikannya dengan benar. Siswa pun masih banyak yang belum bisa mempraktikannya dengan beberapa faktor, diantaranya rasa malu, rasa takut tidak bisa/ pesimisme dan beberapa siswa yang memiliki tingkat pemahaman dan penalaran yang kurang.

Berdasarkan dari kelemahan-kelemahan tersebut maka peneliti mengadakan siklus II guna lebih mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran PKn, sehingga yang dicapai siswa akan jauh lebih baik dan ketuntasan belajar siswa akan semakin meningkat. Dan berikut ini hasil pelaksanaan tindakan siklus II sebagai berikut.

Tabel 2 hasil siklus II

Perolehan Nilai	Siswa	Presentase (%)
Tuntas ($\geq 100\%$)	24	100%
Belum tuntas ($\geq 0\%$)	0	0%
Jumlah	24	100%

Tabel 2 tersebut, menunjukkan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebanyak 24 siswa. Hal ini berarti kenaikan minat belajar siswa mencapai 37,5%, ini berarti sudah melampaui target yaitu 100%. Sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sudah tidak ada lagi (0%). Jika dibandingkan dengan hasil belajar sebelum dilakukan tindakan,

hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Berdasarkan analisis data presentase aktivitas siswa secara klasikal pada siklus II yaitu mencapai 100%. Hasil refleksi pada siklus II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus ke II secara signifikan. Sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat oleh peneliti, maka penelitian ini dinyatakan telah selesai dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Kemampuan guru pada pembelajaran PKn dengan menggunakan media visual tiga dimensi mengalami peningkatan. Hal itu dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3 hasil presentase kemampuan guru

Kemampuan guru	Jumlah skor	Presentase (%)	Kriteria
Siklus I	51	78%	Terampil
Siklus II	70	100%	Sangat Terampil

Berdasarkan tabel 3 tersebut, diketahui bahwa pada siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan dibanding dengan siklus I. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II sebesar 37,5%.

Berikut tabel hasil dari analisis dan validitas.

Tabel 4 hasil analisis dan validitas

No. butir Instrumen	Koefisien korelasi	Keterangan
1	0,570	Valid
2	0,578	Valid
3	0,678	Valid
4	0,732	Valid
5	0,776	Valid

Sumber: dari hasil penelitian

Berikut tabel sampel hasil nilai semester I kelas X Multimedia dan X Jasa Boga:

Tabel 5 Presentase Nilai KKM

Jenis tes	Presentase Nilai			
	XA		XB	
	< KKM (75)	> KKM (75)	< KKM (75)	> KKM (75)
Tes 1	36,84%	63,16%	40,76%	59,23%
Tes 2	17,35%	82,05%	20,74%	79,26%
Rata-rata	27,10%	72,61%	30,75%	69,25%

Sumber: data nilai guru pengampu mata pelajaran PKn kelas X semester I

Berikut pembahasan terhadap hasil penelitian yang diperoleh, baik dari pembelajaran pra tindakan dengan alat peraga tiga dimensi, maupun pembelajaran setelah dengan alat peraga tiga dimensi, yang mencakup deskripsi tentang hasil observasi didalam kegiatan pembelajaran dan hasil analisis tes hasil belajar PKn siswa yang telah dilaksanakan.

1. Pra tindakan

Pada kegiatan pra tindakan guru melaksanakan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan latihan tanpa menerapkan pembelajaran dengan alat peraga tiga dimensi pada pokok bahasan. Dari hasil tes diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1). Rata-rata hasil tes belajar mata pelajaran PKn siswa adalah 69,81
- 2). Ketuntasan hasil belajar PKn secara klasikal mencapai 36,71%.

2. Siklus I

Dari pembelajaran pra tindakan diperoleh hasil belajar PKn siswa masih tergolong rendah. Pada siklus I diadakan perbaikan pembelajaran dengan alat peraga media visual tiga dimensi pada pokok bahasan. Dari hasil tes yang diperoleh hasil belajar sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil tes belajar mata pelajaran PKn siswa adalah 70.
2. Ketuntasan hasil belajar PKn secara klasikal mencapai 62,50%

Berdasarkan hasil dari refleksi siklus I, maka peneliti mengadakan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKn pada siklus berikutnya.

3. Siklus II

Pada siklus II diadakan beberapa perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar PKn melalui pembelajaran dengan menggunakan media visual tiga dimensi pada pokok bahasan, tepatnya pada siklus kedua, dan target yang diinginkan sudah tercapai. Dari hasil tes yang diperoleh hasil belajar sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil tes belajar mata pelajaran PKn siswa adalah 82,05.
2. Ketuntasan hasil belajar PKn secara klasikal mencapai 100%.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pra tindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa yang terjadi peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas X Multimedia dan X Jasa Boga secara signifikan dengan pembelajaran menggunakan media visual tiga dimensi, tepatnya pada siklus kedua, dan target yang diinginkan sudah tercapai. Sehingga penelitian dihentikan pada siklus II ini.

4. Kesimpulan

Berdasarkan observasi dan analisis data yang sudah peneliti paparkan sebelumnya, yaitu melakukan dua siklus tindakan, yang pertama adalah siklus I tindakan tanpa menggunakan alat peraga media visual tiga dimensi, dan kemudian dilanjutkan dengan siklus II yaitu dengan menggunakan alat peraga media visual tiga dimensi. Hasil dari observasi dan analisis data pada penelitian dengan dua siklus. Maka sudah terbukti bahwa dengan menggunakan alat peraga media visual tiga dimensi yang diikuti oleh seluruh siswa kelas X Multimedia dan X Jasa Boga telah berhasil memperoleh peningkatan nilai, ini berarti minat belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran PKn kelas X sudah berhasil.

Bagian upaya untuk mengatasi ada tiga hal yang menjadi prioritas antara lain. Pertama yaitu perhatian, adalah seseorang dikatakan berminat apabila individu disertai adanya perhatian, yaitu kreatifitas jiwa yang tinggi yang semata-mata tertuju pada suatu objek, jadi seseorang yang berminat terhadap sesuatu objek yang pasti perhatiannya akan memusat terhadap suatu objek tertentu. Kedua yaitu kesenangan/ ketertarikan, adalah perasaan senang/ tertarik terhadap suatu objek baik orang atau benda akan menimbulkan minat pada diri seseorang, orang merasa tertarik kemudian pada gilirannya timbul keinginan yang dikehendaki agar objek tersebut menjadi miliknya. Dengan demikian maka individu yang bersangkutan berusaha untuk mempertahankan objek tersebut. Ketiga yaitu kemauan, adalah dorongan yang terarah pada tujuanyang dikehendaki oleh akal pikiran. Dorongan ini akan melahirkan timbulnya suatu perhatian terhadap suatu objek. Sehingga dengan demikian akan muncul minat individu yang bersangkutan.

5. Daftar Pustaka

- ABI, DIO PUTRAB (2022). ... MINAT BELAJAR SISWA KELAS X IPS SMA NEGERI 6 BATANGHARI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PPKn)., repository.unja.ac.id, <https://repository.unja.ac.id/41193/>

- Aji, WW (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (Sketchup) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Gambar Konstruksi Skripsi Unnes
- Duha, I (2022). ... DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MASA COVID-19 UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN DI : Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, jurnal.uniraya.ac.id, <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/JPKn/article/view/336>
- Soenarjati (2004), Catatan tuntunan pembuatan Proposal Penelitian dan Tindakan kelas mata pelajaran PPKn
- Nana Sudjana (2013 : 15), Panduan Penelitian Tindakan Kelas
- Nana Sudjana (1989), Cara Belajar Siswa Aktif dan Proses Belajar Mengajar Gerlach dan Ely (1980)
- Dunchan dalam Sadiman (1993 : 22)
- Briggs dalam Sadiman (1993 :24)
- Ahmad Nasir Ari Bowo, M.Pd. ,(2016)
- Noviati, N, & Budiutomo, TW (2021). Upaya Penggunaan Media Visual Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Kewarganegaraan di SMK Nurul Iman Bantul. Academy of Social Science and Global ..., jurnal.ucy.ac.id, <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/AoSSaGCJ/article/view/1611>
- Gebi, S (2021). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BANGUN RUANG PADA KELAS V SD NEGERI 006 RAMBAH. Dharmas Education Journal (DE_Journal), ejournal.undhari.ac.id, http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal/article/view/2021-06-28
- SITI, J (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL GAMBAR TIGA DIMENSI PADA SUBTEMA KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU TERHADAP HASIL BELAJAR, repository.ikhac.ac.id, <http://repository.ikhac.ac.id/id/eprint/824/>
- Wahyuningsih, W (2016). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Berbasis Media Visual Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta, [repositori.uin-alauddin.ac.id](http://repository.uin-alauddin.ac.id), <http://repository.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/10426>
- Toheri, T (2012). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika pada Pembahasan Dimensi Tiga. Eduma: Mathematics Education Learning and ..., jurnal.syekhnurjati.ac.id, <https://www.jurnal.syekhnurjati.ac.id/index.php/eduma/article/download/297/266>
- Noviati, N, & Budiutomo, TW (2021). Upaya Penggunaan Media Visual Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Kewarganegaraan di SMK Nurul Iman Bantul. Academy of Social Science and Global ..., jurnal.ucy.ac.id, <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/AoSSaGCJ/article/view/1611>
- Ramadhania, G (2016). Pengaruh Penggunaan Media Visual Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Rajabasa Kota Bandar Lampung., UNIVERSITAS LAMPUNG

- Hulu, F (2021). Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Education and Development*, journal.ipts.ac.id, <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2963>
- Nasution, N (2019). ... MINAT BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN *Jurnal Pendidikan Tambusai*, jptam.org, <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/242>
- Silvia, M (2023). STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PPKn)., digilib.uns.ac.id, <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/98131/STRATEGI-GURU-DALAM-MENINGKATKAN-MINAT-BELAJAR-SISWA-DALAM-MATA-PELAJARAN-PENDIDIKAN-PANCASILA-DAN-KEWARGANEGARAAN-PPKn>
- HERMAWAN, D (2014). ... KEWARGANEGARAAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SMP, repository.ump.ac.id, https://repository.ump.ac.id/4928/1/Dede%20Hermawan_JUDUL.pdf
- FALIHA, MD (2023). ... DALAM PEMBELAJARAN DARING DENGAN MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN, repository.unpas.ac.id, <http://repository.unpas.ac.id/62081/>
- Hadi, A (2017). ... METODE DEMONSTRASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKN) SISWA, repository.upm.ac.id, <http://repository.upm.ac.id/id/eprint/71>
- SUSANTI, T (2016). ... MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (Studi Deskriptif pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di, repository.unpas.ac.id, <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/13070>
- MADILI, M (2020). Penggunaan Model (Open Ended) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas VIII SMPN 2 Skripsi, repository.ung.ac.id, <https://repository.ung.ac.id/en/skripsi/show/221413085/penggunaan-model-open-ended-untuk-meningkatkan-minat-belajar-siswa-pada-mata-pelajaran-pendidikan-pancasila-dan-kewarganegaraan-kelas-viii-smpn-2-suwawa-timur-kabupaten-bone-bolango.html>
- HULALATA, F (2014). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK PADA SISWA KELAS VIII Skripsi, repository.ung.ac.id, <https://repository.ung.ac.id/en/skripsi/show/111412012/meningkatkan-minat-belajar-pada-mata-pelajaran-pendidikan-kewarganegaraan-melalui-bimbingan-kelompok-pada-siswa-kelas-viii-smp-negeri-1-suwawa-kabupaten-bone.html>
- Marlina, M (2014). Upaya Guru Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Materi Pemilihan Pengurus Organisasi Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, repository.radenfatah.ac.id, <http://repository.radenfatah.ac.id/13720/1/MARLINA.doc>

- Sari, DI (2011). Penggunaan media CD interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa kelas VII bilingual, repository.um.ac.id, <http://repository.um.ac.id/51550/>
- Noviati, N, & Budiutomo, TW (2021). Upaya Penggunaan Media Visual Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Kewarganegaraan di SMK Nurul Iman Bantul. *Academy of Social Science and Global ...*, jurnal.ucy.ac.id, <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/AoSSaGCJ/article/view/1611>
- Marcus, R Candra (2013). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran, repository.radenfatah.ac.id, <http://repository.radenfatah.ac.id/id/eprint/13870>
- Catatan pribadi dalam perkuliahan Penelitian Tindakan Kelas
- Drs. Tri Wahyu Budiutomo, M.Pd., M.T.,(2017) Modul tata cara pembuatan Metode Penelitian Pendidikan
- Roestiyah N.K,Strategi Belajar Mengajar, Jakarta , Rineka Cipta,2008
- Arsip data siswa selama proses penelitian dan proses belajar mengajar di SMK Nurul Iman Sorogenen Sewon Bantul