

Strategi Pembelajaran Guru PPKn Dalam Mengatasi Kurangnya Minat Belajar pada Siswa di SMAN 5 Palu

Sukmawati¹ Shofia Nurun Alanur² Jamaludin³ Rahmat Hidayat⁴ Dewi Agustin⁵ Adriana Kassa⁶ Aprizal⁷ Mawar⁸ Kadek Gita Rani⁹ Nurhaliza¹⁰ Nur Amalia¹¹

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Kota Palu, Provinsi Sulawesi Tengah, Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11}

Email: sukmawati@untad.ac.id¹ shofianurun@gmail.com² jamaluntad@gmail.com³ rahmatdilan06082004@gmail.com⁴ dewiagustin030824@gmail.com⁵

adrianakassa01@mail.com⁶ afrizala309@gmail.com⁷ mawar180704@gmail.com⁸

kadekgita012@gmail.com⁹ irjannurhaliza@gmail.com¹⁰ nuramaliaamalia53@gmail.com¹¹

Abstract

This research aims to explore the success of Pancasila and Citizenship Education (PPKn) teachers at SMAN 5 PALU in overcoming students' lack of interest in learning at school. The method used in this research is a qualitative approach by collecting data through observation, interviews and document analysis. The research results show that the learning strategies implemented by PPKn teachers at SMAN 5 Palu, such as the use of good communication, active learning methods, integration of social issues, and use of technology, have succeeded in increasing student involvement in the learning process. By implementing interesting and relevant activities, students feel more motivated to understand the material being taught. Apart from that, students' involvement in extracurricular activities and social projects also contributes positively to their interest in Civics lessons. The conclusion of this research confirms that the success of PPKn teachers at SMAN 5 PALU in making learning interesting and relevant is very important to increase students' interest and motivation to learn. These findings suggest the need for further development of innovative learning methods to support effective citizenship education.

Keywords: Learning Strategies, Civic Education, Interest in Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi keberhasilan guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMAN 5 PALU dalam mengatasi kurangnya minat belajar siswa di sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru PPKn di SMAN 5 PALU, seperti penggunaan komunikasi yang baik, metode pembelajaran aktif, pengintegrasian isu-isu sosial, dan pemanfaatan teknologi, telah berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melalui penerapan kegiatan yang menarik dan relevan, siswa merasa lebih termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan. Selain itu, pelibatan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler dan proyek sosial juga berkontribusi positif terhadap ketertarikan mereka dalam pelajaran PPKn. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan guru PPKn di SMAN 5 PALU dalam membuat pembelajaran menjadi menarik dan relevan sangat penting untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Temuan ini menyarankan perlunya pengembangan lebih lanjut terhadap metode pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pendidikan kewarganegaraan yang efektif.

Kata Kunci: Strategi pembelajaran, PPKn, Minat Belajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Satu komponen penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan adalah motivasi siswa. Namun, beberapa kali guru menghadapi tantangan karena siswa tidak memiliki keinginan untuk belajar, terutama dalam pelajaran yang dianggap tidak menantang,

seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Keberhasilan guru PPKn dalam menangani masalah yang sangat penting harus diingat karena pelajaran ini sangat penting dalam membentuk karakter dan sikap kewarganegaraan yang baik pada siswa. Guru PPKn memiliki tugas untuk mengubah pandangan siswa tentang pelajaran dengan menjadi kreatif dan inovatif. Ini akan memungkinkan mereka untuk menumbuhkan rasa cinta dan menghargai nilai-nilai nasional. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah pelajaran yang sangat penting bagi guru di sekolah karena sangat penting untuk membentuk karakter dan kepribadian siswa sebagai bagian dari bangsa. Menurut guru PPKn di SMAN 5 PALU, komunikasi yang baik dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari adalah pendekatan efektif untuk menangani masalah ini, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini kami menggunakan metode komunikasi efektif, seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penggunaan slide PowerPoint. Dia juga membuat hubungan antara pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Untuk mengatasi kurangnya minat siswa dalam belajar, guru di SMAN 5 PALU menggunakan berbagai metode. Karena memungkinkan penyampaian informasi dengan berbagai cara yang sesuai dengan gaya belajar yang berbeda-beda antara peserta didik. Metode ceramah dan diskusi efektif dalam menyampaikan informasi dasar tentang pembuatan instruksi penilaian, sedangkan metode jawaban dan diskusi dapat memperjelas konsep kompleks dan memberi kesempatan kepada peserta untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Penggunaan slide juga membantu mengilustrasikan materi secara visual; ini memungkinkan untuk memperjelas konsep yang sulit dipahami hanya dengan kata-kata. Dengan mendekati materi ke kehidupan sehari-hari siswa, mereka dapat menerapkan konsep-konsep yang telah mereka pelajari dalam dunia mereka sendiri. Ini adalah langkah penting dalam memperkuat pemahaman dan karakter individu siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah pelajaran yang sangat penting bagi guru di sekolah karena sangat penting untuk membentuk karakter dan kepribadian siswa sebagai bagian dari bangsa. Menurut guru PPKn di SMAN 5 PALU, komunikasi yang baik dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari adalah pendekatan efektif untuk menangani masalah ini, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Penggunaan Komunikasi yang Baik

Penggunaan komunikasi yang baik pada dasarnya, komunikasi adalah proses pertukaran pesan, termasuk gagasan, perasaan, data, atau informasi yang dikomunikasikan oleh seseorang kepada orang lain. Informasi yang dimiliki dan tingkah laku penerima dipengaruhi atau diubah melalui proses ini. Oleh karena itu, komunikasi pembelajaran harus jelas dan disampaikan secara langsung. Dengan menghindari jargon atau istilah yang rumit, siswa dapat memahami apa yang disampaikan. Komunikasi yang jelas juga mengurangi kemungkinan salah paham siswa. Tiga pola komunikasi yang dapat digunakan ataupun yang terjadi dalam proses interaksi guru dan siswa seperti yang dikemukakan Nana Sudjana yaitu: 1. Komunikas sebagai aksi atau komunikasi satu arah. Dalam komunikasi guru berperan sebagai pemberi aksi dan siswa sebagai penerima aksi. Guru aktif siswa pasif. Mengajar dipandang sebagai kegiatan menyampaikan bahan pelajaran 2. Komunikasi sebagai interaksi atau komunikasi dua arah. Pada komunikasi ini guru dan siswa dapat berperan sama, yakni

memberi aksi dan penerima aksi. Keduanya dapat saling memberi dan menerima. Komunikasi efektif guru memiliki peran yang signifikan dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa. Ketika seorang guru mampu berkomunikasi dengan baik, mereka dapat menciptakan hubungan yang positif dan saling percaya antara guru dan siswa. Komunikasi yang efektif memungkinkan guru untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan memahami kebutuhan serta harapan siswa. Hal ini dapat membantu siswa merasa didengar, dipahami, dan didukung dalam proses pembelajaran mereka. Seorang guru yang memiliki kemampuan komunikasi efektif mampu menginspirasi siswa dengan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran secara jelas dan terstruktur. Melalui penggunaan bahasa yang sederhana dan tepat, guru dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa. Dengan menyampaikan informasi secara jelas, siswa dapat memahami tujuan pembelajaran dan mengerti apa yang diharapkan dari mereka. Hal ini membantu siswa untuk merasa lebih termotivasi karena mereka memiliki pemahaman yang jelas tentang apa yang harus mereka capai.

Penerapan Metode Pembelajaran

Guru di SMAN 5 PALU juga menggunakan metode pembelajaran aktif. Karena dasar pembelajaran aktif adalah pendekatan di mana siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi, pemecahan masalah, atau tugas kolaboratif. Metode ini dinilai lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis (Prince, 2004). Misalnya, guru PPKn di SMAN 5 PALU menggunakan metode pembelajaran aktif seperti permainan peran, simulasi, dan diskusi kelompok. Metode ini secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menarik perhatian mereka. Siswa merasa lebih bebas untuk menyampaikan pendapat dan ide-ide orang tua mereka, dan tindakan mereka meningkatkan kepercayaan orang tua mereka.

Penggunaan Teknologi

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dimulai sebagai evolusi sistem yang berhubungan dan berkembang seperti makhluk hidup. Menurutnya, teknologi tidak hanya diciptakan oleh manusia tetapi juga memengaruhi dan mengubah dunia. Oleh karena itu, salah satu strategi guru PPKn di SMAN 5 Palu adalah dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis IT yang bisa dimanfaatkan guru agar menarik minat dan antusiasme bagi siswa yaitu dengan menggunakan media Wordwall. Rendahnya minat belajar siswa disebabkan minimnya penggunaan media yang digunakan pada saat pembelajaran. Media terbaik untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PPKN adalah media game online wordwall. Farhaniah (2021:81-82) menjelaskan implementasi media berbasis wordwall sangat baik untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Menurut Lestari (2021:2) game online wordwall bermanfaat menjadi sumber pendidikan, media, dan alat asesmen yang mengasyikkan bagi siswa game dapat dimainkan melalui laptop atau ponsel. Aplikasi Wordwall termuat gambar, musik, animasi, dan permainan interaktif yang dapat menarik perhatian siswa. Sepikiran dengan gagasan Sari & Yarza (2021:196) wordwall adalah aplikasi yang mampu dimanfaatkan sebagai alat belajar, sumber belajar, dan evaluasi online yang menarik bagi siswa. Cara untuk menerapkan game wordwall pada kegiatan pembelajaran, dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Akses situs wordwall di browser web dengan mengunjungi <https://wordwall.net/> atau cari di google dengan kata kunci "Wordwall"

2. Buat akun Wordwall baru jika belum. Pilih opsi "Daftar" atau "Membuat Akun", lalu ikuti petunjuk untuk membuat akun dengan alamat email atau masuk dengan akun Google.
3. Setelah masuk ke akun, ikuti langkah-langkah. Anda dapat memilih aktivitas atau game yang ingin Anda gunakan untuk mengajar atau belajar di sini. Wordwall menawarkan berbagai jenis permainan, seperti "Quiz, matching hangman, crossword, anagram, labirin, dan lainnya.
4. Beberapa game di Wordwall dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan pengajaran. Misalnya, dapat menambahkan pertanyaan dan jawaban kuis atau mengedit fitur-fitur permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran.
5. Selesai memilih dan mengisi game atau aktivitas, pastikan sudah tersimpan. Setelah itu akan diberikan tautan yang bisa dibagikan dengan siswa agar mereka dapat mengaksesnya.
6. Bagikan tautan game atau aktivitas yang telah dibuat dengan kepada siswa. Mereka dapat mengaksesnya melalui tautan tersebut dan mulai bermain atau mengerjakan aktivitas yang diberikan.
7. Beberapa game di Wordwall memiliki fitur untuk melihat hasil atau skor siswa setelah mereka menyelesaikan permainan. Dengan demikian, guru dapat memantau kemajuan belajar siswa



Gambar 1. Macam-Macam Game Wordwall

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik untuk belajar tentang materi PPKN. Namun, ketika mereka menggunakan media game online Wordwall, mereka kurang tertarik untuk belajar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media yang digunakan selama pembelajaran. Wordwall, sebuah platform game online, adalah cara terbaik untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PPKN. Penggunaan wordwall sebagai media game online dalam mata pelajaran PPKN dianggap dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil presentase dari siklus I ke siklus II yang mengalami peningkatan.



Gambar 2. Game Wordwall Bentuk Labirin Pada Siklus I

Sebelum menggunakan wordwall sebagai media game online dalam pembelajaran PPKn pada siklus pertama, penting untuk merencanakan berbagai aktivitas yang akan dilakukan. Setelah rancangan pembelajaran dibuat, berbagai tindakan digunakan untuk meningkatkan minat siswa. Pada titik ini, proses pembelajaran diamati untuk mengetahui penggunaan media game online wordwall dengan fitur labirin dalam pembelajaran. Dalam diskusi kelompok, soal-soal dari game wordwall telah terintegrasi dengan lembar kerja siswa yang dikerjakan secara kelompok. Setiap akhir siklus mengirimkan angket berbentuk kuesioner untuk mengukur minat belajar.



Gambar 3. Game Wordwall Bentuk Airplane Pada Siklus Ii

Setelah mengamati proses pembelajaran, orang melakukan refleksi untuk memperbaiki diri pada siklus berikutnya. Hasil analisis data minat belajar angket siswa Pada siklus I, 8 siswa memperoleh skor minat belajar 61,53%, yang merupakan kategori baik, dan 5 siswa lainnya memperoleh 38,46 %, yang merupakan kategori sangat baik. Pada siklus II, minat belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media game online Wordwall meningkat. Hasil observasi langsung menunjukkan bahwa siswa kelas IV memenuhi indikator minat belajar seperti kebahagiaan, keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan. Pada siklus II, minat belajar siswa kelas IV sebesar 84,61% masuk kategori sangat baik, dan 15,38% masuk kategori baik, yang menunjukkan peningkatan minat belajar sebesar 23,08 %. Siklus kedua menggunakan media yang sama, yaitu wordwall, tetapi dengan fitur permainan yang berbeda. Siklus kedua menggunakan bentuk pesawat atau pesawat. Tidak hanya memiliki fitur yang berbeda, tetapi juga pertanyaan yang ada di game wordwall. Hal ini dilakukan agar siswa merasa tertantang, menumbuhkan minat mereka untuk belajar.



Gambar 4. Presentase Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang bermanfaat untuk menarik perhatian siswa, mendorong kreativitas mereka, dan menyampaikan materi pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar (Tafonao, 2018:105). Game Wordwall

membantu siswa mengembangkan minat mereka pada belajar karena mereka lebih akrab dengan teknologi modern dan dapat menarik perhatian siswa dengan beragam proses pembelajaran.

Keterkaitan Materi Dengan Konteks Sosial

Salah satu strategi guru PPKn di SMAN 5 Palu untuk mengatasi tantangan ini adalah keterkaitan materi dengan konteks sosial. Karena pada dasar mengaitkan pembelajaran dengan konteks sosial, membantu guru menghubungkan pelajaran ke situasi nyata. Dengan metode ini, siswa didorong untuk mengaitkan apa yang mereka pelajari di kelas dengan kehidupan sehari-hari (muslich, 2020). Oleh karena itu, guru PPKn di SMAN 5 Palu berhasil menghubungkan materi pelajaran dengan tren sosial saat ini. Misalnya, ketika guru membahas Pancasila, mereka menggunakan kasus-kasus aktual yang relevan untuk membantu siswa melihat manfaat dan relevansi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membantu meningkatkan minat belajar siswa di sekolah tersebut. Penjelasan di atas menunjukkan bahwa guru PPKn di SMAN 5 Palu telah berhasil menerapkan berbagai strategi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Strategi-strategi ini termasuk menggunakan komunikasi yang mudah dipahami oleh siswa, menggunakan metode pembelajaran aktif yang mendorong keterlibatan siswa, menghubungkan materi pelajaran dengan informasi sosial terkini untuk meningkatkan rasa manfaat, dan memanfaatkan teknologi modern dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil.



Gambar 5. Kegiatan Observasi Dalam Melihat Penerapan Strategi Pembelajaran Guru PPKn Di SMAN 5 Palu

KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran di sekolah, setiap guru harus memiliki strategi pembelajaran yang efektif karena menunjukkan bahwa penerapan strategi yang tepat sangat berpengaruh terhadap seberapa efektif pembelajaran guru. Untuk guru PPKn di SMAN 5 PALU, strategi pembelajaran yang variatif sangat dihargai. Ini karena mereka berhasil menggunakan strategi seperti komunikasi yang baik dan mudah dipahami, pembelajaran berbasis proyek, penggunaan teknologi, dan hubungan antara pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, tujuan dari program SMAN 5 PALU adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa tentang materi, meningkatkan kemampuan kritis mereka, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk bekerja sama dan mengendalikan apa yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dengan menggunakan strategi ini dengan baik, guru dapat menyesuaikan diri dengan karakteristik siswa dalam konteks pembelajaran dan membuat lingkungan belajar lebih dinamis. Ini akan membuat pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Prodi PPKn, FKIP, Universitas Tadulako yang telah memberikan dukungan materi dan non materi sehingga artikel jurnal ini bisa diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N. D., Hilyana, F. S., & Santoso. (2022). Peran Guru dalam Menumbuhkan Minat Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 953–959. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2957>
- Andriany, R., & Warsiman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406–422. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8209>
- Arif, E., Vitayala Hubeis, A. S., Ginting Sugihen, B., Purnaningsih, N., & Saleh, A. (2014). Strategi Komunikasi Guru Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar *Teacher Communication Strategy For Growing Student Learning Motivation In Primary School* (Vol. 18).
- Fakultas, D., Dan, K., & Untan, I. P. (2016). Bahasa Dalam Komunikasi Pembelajaran Luhur Wicaksono. In *J P P Journal of Prospective Learning* (Vol. 1, Issue 2). <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m>
- Fitria, N. D., Khamdun, K., & Bakhrudin, A. (2024). Pengaruh Permainan Rangkingsatu berbantuan Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 4(2), 146–158. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i2.3245>
- Guru, T., Kewarganegaraan, P., Masa, D., Kebiasaan, A., Nurgiansah, B. T. H., Program, S., Pancasila, S. P., Kewarganegaraan, D., Keguruan, F., Pendidikan, I., PGRI, U., Dan, Y., Studi, P., & Pancasila, P. (2020). *Jurpis: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* (Vol. 17, Issue 2).
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273> (Mendeley)
- Kasrina, E. (2023). Metode Reward dan Punishment: Solusi Tepat dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 7(1), 97–109. <https://doi.org/10.30762/ed.v7i1.978>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Meningkatkan, U., Belajar, M., Suharni, S., Program,), Bimbingan, S., & Konseling, D. (2018). Dipublikasikan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1).
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. In *Pensa: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Vol. 03)
- Penelitian, A. (n.d.). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar.
-

- Pesanggrahan, J., Margo, B., Umam Ghazali, R., Tinggi Ilmu Tarbiyah Darul Ishlah Tulang Bawang, S., Kunci, K., Metode, V., Belajar, M., & Belajar, P. (2023). Pengaruh Variasi Metode Mengajar Guru Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas Viii Smp N 02 Banjar Agung. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 34–40.
- Runtut Bela Vista, E., & Chasanatun, F. (N.D.). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Melalui Media Game Online Wordwall Pada Mata Pelajaran Ppkn. <https://wordwall.net/>
- Sukmawati, S., Jamaluddin, J., Fera, F., Mayangsari, M., Ma'rifatika, N., Fatimah, S., ... & Febrianto, F. (2022). Inovasi Pembelajaran Menggunakan Media Papan Buletin Pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 672- 679.
- Sukmawati, S., Jamaluddin, J., Yasinta, Y., Tantri, T., Sisi, S., Wahyuni, S., ... & Bela, B. (2022). Penerapan Media Monopoli Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 720-724.
- Sukmawati, S., Jamaludin, J., Kembarini, K., Rahmadani, R., Saparudin, S., Fitra, F., ... & Ali, A. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Role Playing Dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 762-769.
- Syahyadi, D., Dwi Fajariyanto, S., & Rifqy Ash-Shiddiqy, A. (2024). Penggunaan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar: Literature Review. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 2(1), 67–72. <https://doi.org/10.33830/jciee.v2i1.8207>
- Tafonao Program Studi Pendidikan Agama Kristen, T., & KADESI Yogyakarta, S. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tri Sajana Sastrawati, A., Prastika Lagole, D., Fitri Nuraisyah, A., Bandaso, P., & Ifan, I. (2022). Implementasi Pemanfaatan Media Rolling Ball Games Dalam Pembelajaran Ppkn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Utami, F., Yoga Pradana, A., Bratha Sheftyawan, W., Supriadi, B., Prajabatan Fisika, P., & Universitas Jember, F. (N.D.). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika Di Sma 1).
- Wahyuni, S. (2022). Penerapan Media Monopoli Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).