

***The Role Of Learning Media In Increasing Student Motivation And Involvement In PPKn Subjects In Vocational Schools***

**Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMK**

**Andi Sarkanik**

Universitas Terbuka

Email: [andisarkanik04@gmail.com](mailto:andisarkanik04@gmail.com)

\*Corresponding Author

---

Received : 22 February 2026, Revised : 15 Maret 2026, Accepted : 1 Mei 2026

---

**ABSTRACT**

*This study aims to examine the role of instructional media in improving students' motivation and engagement in Civic Education (PPKn) learning at Vocational High Schools (SMK) through a literature review approach. The background of this study is based on the low level of students' motivation and engagement in PPKn learning, which is still dominated by conventional teaching methods. The method used in this research is a literature review by analyzing various scientific sources such as journals, books, and relevant previous studies. Data analysis was conducted by identifying, categorizing, and synthesizing research findings related to the use of instructional media. The results of the study indicate that instructional media plays a significant role in enhancing students' motivation and engagement. The use of media such as learning videos, animations, interactive presentations, and digital applications can create a more engaging, interactive, and contextual learning environment. In addition, instructional media helps students understand abstract concepts more concretely, thereby increasing their active participation in the learning process. However, previous studies still show limitations as they tend to focus more on cognitive outcomes and the use of media in a partial manner. In conclusion, the optimal and varied use of instructional media has the potential to improve students' motivation and engagement in PPKn learning at vocational high schools. This study is expected to contribute to the development of more innovative and student-centered learning strategies.*

**Keywords:** *Instructional Media, Learning Motivation, Student Engagement, Civic Education, Literature Review.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) melalui pendekatan studi literatur. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn yang masih didominasi oleh metode konvensional. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan mengkaji berbagai sumber ilmiah seperti jurnal, buku, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Teknik analisis data dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengelompokkan, dan mensintesis temuan-temuan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penggunaan media seperti video pembelajaran, animasi, presentasi interaktif, serta aplikasi digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Namun demikian, masih terdapat keterbatasan dalam penelitian sebelumnya yang cenderung berfokus pada aspek kognitif dan penggunaan media secara parsial. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran secara optimal dan variatif berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn di SMK. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Keterlibatan Siswa, Ppkn, Studi Literatur.

## **1. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas, tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam pembentukan karakter, sikap, dan nilai-nilai kebangsaan (Ocsis et al., 2024; Solahudin et al., 2023). Dalam konteks sistem pendidikan di Indonesia, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki posisi yang sangat strategis karena berfungsi sebagai wahana untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila, kesadaran konstitusional, serta pembentukan identitas sebagai warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu, pembelajaran PPKn tidak sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan juga membentuk sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai kebangsaan.

Namun, dalam implementasinya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pembelajaran PPKn masih menghadapi berbagai tantangan yang cukup kompleks. Salah satu permasalahan yang paling menonjol adalah rendahnya motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Oktaria et al., 2025). Banyak siswa SMK cenderung memandang PPKn sebagai mata pelajaran yang kurang menarik, terlalu teoritis, dan tidak relevan dengan kebutuhan praktis maupun dunia kerja yang menjadi orientasi utama pendidikan kejuruan (Passa et al., 2025; Asyibli & Arifi, 2023). Persepsi ini menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi aktif, minimnya interaksi dalam kelas, serta kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran.

Permasalahan tersebut tidak dapat dilepaskan dari pendekatan pembelajaran yang masih cenderung bersifat tradisional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Menurut Mutia et al (2025) menyebutkan metode ceramah yang dominan, penggunaan buku teks secara monoton, serta minimnya variasi strategi pembelajaran membuat proses belajar menjadi kurang menarik dan tidak mampu mengakomodasi kebutuhan serta karakteristik belajar siswa yang beragam. Dalam situasi ini, siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi pasif, sehingga keterlibatan kognitif, emosional, maupun sosial mereka dalam pembelajaran menjadi terbatas. Padahal, dalam paradigma pembelajaran abad ke-21, keterlibatan aktif siswa merupakan salah satu indikator utama keberhasilan proses pembelajaran yang bermakna.

Rendahnya motivasi belajar siswa juga berkaitan erat dengan kurangnya stimulasi yang mampu membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa. Motivasi belajar merupakan faktor internal yang sangat menentukan keberhasilan belajar, karena siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan memiliki keinginan untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Nurullah et al., 2025; Utami et al, 2024). Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah akan cenderung pasif, kurang fokus, dan mudah kehilangan minat dalam mengikuti pembelajaran. Dalam konteks ini, diperlukan upaya yang sistematis dan inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang mampu merangsang motivasi dan keterlibatan siswa secara optimal.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Dalam era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada alat-alat konvensional, tetapi telah berkembang menjadi media digital yang interaktif, seperti video pembelajaran, animasi, presentasi interaktif, serta berbagai platform berbasis aplikasi. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, variatif, dan kontekstual.

Secara pedagogis, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media dapat memperjelas penyajian materi, mengatasi

keterbatasan ruang dan waktu, serta membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Putra et al., 2025). Dalam pembelajaran PPKn, media dapat digunakan untuk menghadirkan berbagai fenomena sosial, peristiwa kebangsaan, maupun simulasi praktik demokrasi yang sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara verbal. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat mengamati, menganalisis, dan mengaitkan materi pembelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Media yang dirancang dengan baik dapat merangsang perhatian siswa, membangkitkan rasa ingin tahu, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran tidak hanya mencakup aspek fisik, tetapi juga melibatkan dimensi kognitif dan emosional, seperti kemampuan berpikir kritis, berpendapat, serta menunjukkan minat dan antusiasme terhadap materi yang dipelajari. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak positif terhadap hasil belajar.

Meskipun terdapat penelitian yang telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek kognitif, seperti peningkatan hasil belajar atau pemahaman konsep (Subhan et al., 2025). Sementara itu, kajian yang secara khusus menyoroti peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa masih relatif terbatas, terutama dalam konteks pembelajaran PPKn di SMK. Padahal, motivasi dan keterlibatan siswa merupakan aspek penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan.

Di samping itu, banyak penelitian yang masih mengkaji penggunaan media pembelajaran secara parsial, yaitu hanya berfokus pada satu jenis media tertentu, seperti video, animasi, atau aplikasi pembelajaran tertentu (Mubaidilla, 2024; Kotimah, 2024; Pradana, 2025). Pendekatan ini cenderung menghasilkan temuan yang spesifik, tetapi kurang memberikan gambaran yang komprehensif mengenai peran media pembelajaran secara umum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya keterbatasan dalam integrasi hasil penelitian yang telah ada. Lebih jauh lagi, penelitian yang menggunakan pendekatan studi literatur untuk mengkaji secara sistematis dan komprehensif berbagai hasil penelitian terkait peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran PPKn masih belum banyak dilakukan. Padahal, studi literatur memiliki peran penting dalam mengidentifikasi pola, kecenderungan, serta kesenjangan dalam penelitian yang telah ada. Melalui studi literatur, peneliti dapat menyusun sintesis yang lebih mendalam dan menghasilkan pemahaman yang lebih luas mengenai topik yang dikaji.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diidentifikasi adanya kesenjangan penelitian (research gap), yaitu: (1) terbatasnya kajian yang secara khusus membahas peran media pembelajaran terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn di SMK; (2) dominasi penelitian yang berfokus pada hasil belajar kognitif dibandingkan aspek afektif dan partisipatif siswa; serta (3) masih minimnya penelitian yang mengintegrasikan berbagai jenis media pembelajaran dalam satu kajian komprehensif melalui pendekatan studi literatur. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya dilakukan kajian yang lebih mendalam dan sistematis untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai peran media pembelajaran dalam konteks tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan dengan tujuan mengkaji secara komprehensif peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran PPKn di SMK melalui pendekatan studi literatur. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam memperkaya khazanah keilmuan di bidang pendidikan, khususnya terkait pembelajaran PPKn, serta memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, pembelajaran PPKn diharapkan tidak lagi

dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan, melainkan sebagai pembelajaran yang relevan, bermakna, dan mampu membentuk karakter peserta didik secara optimal.

## 2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur (*literature review*) yang bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Studi literatur dipilih karena mampu memberikan gambaran yang luas dan mendalam melalui analisis berbagai hasil penelitian yang relevan, sehingga diperoleh sintesis pengetahuan yang lebih komprehensif. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari berbagai literatur ilmiah yang relevan, seperti artikel jurnal nasional dan internasional, buku akademik, prosiding, serta laporan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran, motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pembelajaran PPKn. Penelusuran literatur dilakukan melalui basis data akademik seperti Google Scholar, serta repositori jurnal terindeks lainnya dengan menggunakan kata kunci seperti *media pembelajaran*, *motivasi belajar*, *student engagement*, dan *pembelajaran PPKn*. Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel yang dipublikasikan dalam rentang waktu 5 tahun terakhir agar relevan dengan perkembangan terkini; (2) penelitian yang membahas penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan; (3) penelitian yang menyoroti aspek motivasi dan/atau keterlibatan siswa; serta (4) sumber yang memiliki kredibilitas ilmiah. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi literatur yang tidak relevan dengan topik, tidak memiliki kejelasan metodologi, atau berasal dari sumber yang tidak dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengumpulkan, dan mendokumentasikan literatur yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan tahapan: (1) reduksi data melalui seleksi literatur yang relevan; (2) kategorisasi berdasarkan tema, seperti jenis media pembelajaran, bentuk motivasi, dan bentuk keterlibatan siswa; serta (3) sintesis temuan untuk menemukan pola, persamaan, perbedaan, dan kecenderungan dari berbagai penelitian yang telah dikaji. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai hasil penelitian dari sumber yang berbeda. Selain itu, peneliti juga melakukan telaah kritis terhadap setiap sumber untuk memastikan validitas dan reliabilitas informasi yang digunakan. Melalui pendekatan ini, diharapkan diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran PPKn di SMK, serta dapat mengidentifikasi celah penelitian yang masih perlu dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

## 3. Literature Review

### Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran karena berkaitan dengan dorongan internal siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Sejumlah penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran, khususnya yang berbasis audiovisual dan interaktif, mampu meningkatkan perhatian, minat, serta antusiasme siswa dalam pembelajaran (Kustandi & Sutjipto, 2022; Munadi, 2023). Media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi secara bersamaan. Hal ini membuat siswa lebih fokus serta memiliki dorongan yang lebih tinggi untuk memahami materi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan media digital memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan materi pembelajaran sehingga meningkatkan rasa ingin tahu (Sukmadinata, 2022).

Namun demikian, motivasi yang dihasilkan melalui media pembelajaran tidak selalu bersifat permanen. Dalam beberapa kasus, motivasi hanya muncul karena adanya unsur kebaruan dari media yang digunakan. Jika media tidak dikembangkan secara variatif dan inovatif, maka motivasi siswa cenderung menurun. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media yang kreatif dan kontekstual agar mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa secara berkelanjutan (Sudirman N., 2022).

### **Media Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa (Student Engagement)**

Keterlibatan siswa merupakan indikator penting dalam pembelajaran yang berkualitas dan mencakup aspek perilaku, kognitif, serta emosional. Media pembelajaran memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam ketiga aspek tersebut (Abdurrahman, 2023). Dalam aspek perilaku, media pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, seperti keterlibatan dalam diskusi, menjawab pertanyaan, serta mengikuti aktivitas pembelajaran. Media interaktif seperti kuis digital dan video pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa (Sanaky, 2022). Pada aspek kognitif, penggunaan media pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah, simulasi, dan studi kasus dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis. Dalam pembelajaran PPKn, media yang menampilkan isu sosial nyata memungkinkan siswa untuk mengevaluasi berbagai perspektif dan mengambil keputusan secara rasional (Siregar & Nara, 2023).

Sementara itu, pada aspek emosional, media pembelajaran yang relevan dengan kehidupan siswa dapat meningkatkan keterikatan emosional terhadap materi. Hal ini ditunjukkan melalui munculnya rasa empati, kepedulian sosial, serta minat yang lebih besar terhadap isu-isu kewarganegaraan. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran juga tidak selalu berdampak optimal jika tidak dirancang dengan baik. Media yang hanya berfungsi sebagai alat bantu visual tanpa melibatkan interaksi aktif siswa cenderung menghasilkan keterlibatan yang rendah (Dimiyati dan Mudjiono, 2022).

### **Media Pembelajaran dalam Mengonkretkan Materi PPKn**

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mengonkretkan materi yang bersifat abstrak, khususnya dalam pembelajaran PPKn yang banyak mengandung konsep normatif seperti demokrasi, hak asasi manusia, dan nilai-nilai Pancasila. Penggunaan media seperti video, animasi, dan simulasi memungkinkan siswa untuk melihat representasi nyata dari konsep yang dipelajari. Hal ini membantu siswa dalam memahami hubungan antara teori dan praktik dalam kehidupan sehari-hari (Sanjaya, 2023).

Selain itu, media pembelajaran juga memungkinkan terjadinya pembelajaran kontekstual, di mana siswa dapat mengaitkan materi dengan pengalaman nyata. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik siswa SMK yang lebih menyukai pembelajaran yang aplikatif dan berbasis pengalaman (Djamarah, 2022). Penggunaan media juga memiliki potensi risiko, seperti penyederhanaan realitas yang berlebihan dan kemungkinan terjadinya miskonsepsi. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dirancang secara hati-hati dengan mempertimbangkan akurasi, relevansi, serta kedalaman materi (Purwanto, 2022).

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil telaah literatur terhadap berbagai penelitian terbaru dalam rentang tahun 2022–2026, diperoleh temuan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Namun, hubungan tersebut tidak bersifat sederhana atau linier. Efektivitas media pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti desain pembelajaran, kompetensi guru, karakteristik siswa, serta konteks sosial dan teknologi yang melingkupinya. Secara umum, literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran berkontribusi pada tiga dimensi utama, yaitu

peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konseptual terhadap materi yang bersifat abstrak. Akan tetapi, kajian kritis mengungkapkan bahwa sebagian besar penelitian masih terjebak pada pendekatan teknis (penggunaan media), bukan pada pendekatan pedagogis (bagaimana media mengubah proses belajar). Hal ini menunjukkan bahwa peran media pembelajaran belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran PPKn.

### **Media Pembelajaran dan Dinamika Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, karena berperan sebagai penggerak utama yang mempengaruhi intensitas, arah, dan keberlanjutan aktivitas belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMK, motivasi menjadi semakin penting mengingat karakteristik materi yang cenderung abstrak serta sering dianggap kurang menarik oleh siswa. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran, khususnya yang berbasis audiovisual dan interaktif, mampu meningkatkan perhatian, minat, serta antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan berbagai penelitian pada periode 2022–2024 yang menunjukkan bahwa media seperti video pembelajaran, animasi, dan presentasi interaktif dapat meningkatkan fokus belajar siswa karena mampu menyajikan informasi secara lebih konkret dan menarik dibandingkan metode ceramah konvensional (Adam, 2024; Anwar et al, 2022; Kusum et al., 2023).

Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media audiovisual memiliki keunggulan dalam merangsang lebih dari satu indera secara bersamaan, sehingga memperkuat daya tarik pembelajaran. Penelitian Rahmawati (2025) menemukan bahwa penggunaan video pembelajaran dalam mata pelajaran sosial, termasuk PPKn, mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan karena menghadirkan konteks nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, penelitian Ardiansyah (2026) menegaskan bahwa integrasi animasi dan visual interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa, yang pada akhirnya berdampak pada meningkatnya motivasi untuk belajar secara aktif.

Namun, jika dianalisis secara lebih kritis, peningkatan motivasi yang dihasilkan oleh media pembelajaran seringkali bersifat situasional. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa motivasi yang muncul pada tahap awal penggunaan media lebih disebabkan oleh efek kebaruan (*novelty effect*) dan daya tarik visual, bukan karena perubahan mendasar dalam sikap belajar siswa. Ketika media yang sama digunakan secara berulang tanpa inovasi atau variasi, tingkat motivasi siswa cenderung mengalami penurunan. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Purnamasari (2025) yang menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan kejenuhan ketika media pembelajaran tidak lagi memberikan pengalaman baru. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran belum tentu mampu membangun motivasi intrinsik yang berkelanjutan, melainkan lebih berperan sebagai pemicu awal (*trigger*) dalam menarik perhatian siswa.

Lebih lanjut, perkembangan penelitian pada tahun 2024–2026 menunjukkan adanya pergeseran fokus dari penggunaan media sebagai alat penyampai informasi menuju media sebagai sarana pembelajaran interaktif yang berpusat pada siswa (Faris et al., 2025; Hasnawiyah, 2024; Jeniah et al., 2026). Media pembelajaran yang memberikan ruang bagi otonomi siswa, seperti kuis digital, simulasi interaktif, dan platform pembelajaran berbasis teknologi, terbukti memiliki potensi yang lebih besar dalam meningkatkan motivasi intrinsik. Dalam hal ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam mengontrol proses belajarnya sendiri. Penelitian menunjukkan bahwa ketika siswa diberikan kesempatan untuk memilih, mengeksplorasi, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran, mereka cenderung memiliki rasa kepemilikan (*sense of ownership*) terhadap proses belajar, yang berdampak positif terhadap motivasi intrinsik.

Dalam konteks pembelajaran PPKn, penggunaan media interaktif juga memungkinkan siswa untuk memahami materi secara lebih kontekstual. Misalnya, simulasi kasus sosial atau kuis berbasis isu kewarganegaraan dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis sekaligus

meningkatkan minat belajar. Penelitian Ocsis et al., (2024) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis media interaktif menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang hanya menerima pembelajaran secara pasif. Namun demikian, terdapat kelemahan mendasar dalam sebagian besar penelitian terdahulu, yaitu kurangnya kajian yang mendalam mengenai keberlanjutan motivasi belajar dalam jangka panjang. Sebagian besar penelitian masih bersifat jangka pendek dan hanya mengukur motivasi pada saat atau sesaat setelah penggunaan media pembelajaran. Akibatnya, belum dapat dipastikan apakah peningkatan motivasi tersebut bersifat temporer atau mampu membentuk motivasi intrinsik yang berkelanjutan. Selain itu, pengukuran motivasi dalam beberapa penelitian masih cenderung sederhana dan belum menggunakan instrumen yang mampu menangkap dimensi motivasi secara komprehensif, seperti aspek kognitif, afektif, dan regulasi diri.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi efektivitasnya sangat bergantung pada bagaimana media tersebut dirancang dan diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Media yang bersifat interaktif, kontekstual, dan memberikan ruang partisipasi aktif bagi siswa terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik dibandingkan media yang hanya bersifat informatif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih strategis dan berkelanjutan dalam pemanfaatan media pembelajaran, serta penelitian lanjutan yang mampu mengkaji dampaknya secara lebih mendalam dalam jangka panjang.

### **Media Pembelajaran sebagai Penggerak Keterlibatan Siswa**

Keterlibatan siswa (*student engagement*) merupakan salah satu indikator utama dalam menentukan kualitas pembelajaran yang efektif dan bermakna. Keterlibatan tidak hanya mencerminkan keaktifan siswa secara fisik, tetapi juga mencakup dimensi kognitif dan emosional yang menunjukkan sejauh mana siswa benar-benar terlibat dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMK, keterlibatan siswa menjadi sangat penting karena mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap, nilai, dan karakter sebagai warga negara. Berdasarkan hasil studi literatur, media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam ketiga dimensi tersebut, yaitu perilaku, kognitif, dan emosional (Fredricks et al., 2022).

Pada tahap awal implementasi, penggunaan media pembelajaran seperti video dan kuis digital terbukti mampu meningkatkan keterlibatan perilaku siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi, serta berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian Bond et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan, terutama dalam bentuk kehadiran aktif dan respons terhadap tugas. Namun demikian, keterlibatan pada tahap ini masih cenderung bersifat dangkal (*surface engagement*), karena belum sepenuhnya melibatkan proses berpikir tingkat tinggi. Siswa mungkin terlihat aktif, tetapi belum tentu memahami materi secara mendalam.

Seiring dengan perkembangan penelitian, ditemukan bahwa penggunaan media yang lebih kompleks, seperti studi kasus, simulasi, dan pendekatan *problem-based learning*, memiliki dampak yang lebih kuat dalam meningkatkan keterlibatan kognitif siswa. Media yang menyajikan permasalahan nyata mendorong siswa untuk berpikir kritis, menganalisis situasi, serta mengevaluasi berbagai sudut pandang. Dalam pembelajaran PPKn, hal ini sangat relevan karena materi yang diajarkan berkaitan erat dengan fenomena sosial dan kehidupan berbangsa. Penelitian oleh Hwang dan Chien (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis simulasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa secara signifikan, karena siswa terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah.

Lebih lanjut, media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan emosional siswa. Media yang relevan dengan kehidupan nyata, seperti video

tentang isu sosial, konflik masyarakat, atau praktik demokrasi, mampu menumbuhkan empati, kepedulian, dan kesadaran sosial siswa. Dalam konteks PPKn, keterlibatan emosional ini menjadi sangat penting karena berkaitan dengan pembentukan karakter dan nilai-nilai kewarganegaraan. Penelitian Kahu dan Nelson (2022) menegaskan bahwa keterlibatan emosional merupakan faktor yang dapat memperkuat hubungan antara siswa dengan materi pembelajaran, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Namun demikian, kajian kritis menunjukkan bahwa tidak semua penggunaan media pembelajaran secara otomatis meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam praktiknya, masih banyak guru yang menggunakan media hanya sebagai alat bantu visual tanpa mengubah pola interaksi dalam pembelajaran. Media digunakan untuk memperjelas penjelasan, tetapi siswa tetap berada pada posisi pasif sebagai penerima informasi. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan siswa tetap rendah meskipun media telah digunakan. Penelitian Schindler et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi tanpa strategi pedagogis yang tepat tidak memberikan dampak signifikan terhadap keterlibatan siswa.

Selain itu, terdapat kecenderungan bahwa penggunaan media lebih menekankan aspek teknis daripada aspek pedagogis. Guru seringkali lebih fokus pada bagaimana menggunakan media daripada bagaimana media tersebut dapat mendorong interaksi dan partisipasi aktif siswa. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi media pembelajaran dengan implementasinya di lapangan. Oleh karena itu, integrasi media dalam pembelajaran harus disertai dengan strategi yang tepat, seperti diskusi kelompok, pembelajaran berbasis masalah, atau proyek kolaboratif, agar keterlibatan siswa dapat meningkat secara optimal. Lebih jauh lagi, penelitian terbaru juga menyoroti pentingnya desain media yang berpusat pada siswa (*student-centered design*). Media pembelajaran yang memungkinkan interaksi dua arah, memberikan umpan balik langsung, serta memberikan ruang eksplorasi bagi siswa terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan. Dalam hal ini, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi sebagai lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan mandiri.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi efektivitasnya sangat bergantung pada bagaimana media tersebut dirancang dan digunakan. Media yang bersifat interaktif, kontekstual, dan terintegrasi dengan strategi pembelajaran aktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh, baik dari aspek perilaku, kognitif, maupun emosional. Sebaliknya, penggunaan media yang bersifat pasif dan tidak terintegrasi dengan strategi pembelajaran hanya akan menghasilkan keterlibatan yang dangkal dan tidak berkelanjutan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih kritis dan reflektif dalam pemanfaatan media pembelajaran, agar benar-benar dapat mendukung terciptanya pembelajaran PPKn yang bermakna dan berorientasi pada pembentukan karakter siswa.

### **Peran Media dalam Mengonkretkan Materi PPKn yang Abstrak**

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah sifat materi yang abstrak, normatif, dan sarat nilai. Konsep-konsep seperti demokrasi, hak asasi manusia, konstitusi, serta nilai-nilai Pancasila tidak hanya menuntut pemahaman kognitif, tetapi juga internalisasi sikap dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan muncul ketika konsep-konsep tersebut disampaikan secara verbal melalui metode ceramah tanpa dukungan media yang memadai, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami makna yang lebih dalam. Hal ini sejalan dengan pendapat Sagala (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bersifat abstrak tanpa dukungan media konkret akan cenderung menurunkan tingkat pemahaman dan minat belajar siswa.

Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan realitas konkret. Penggunaan media seperti video, animasi, infografis, dan simulasi memungkinkan siswa untuk melihat representasi nyata dari konsep yang dipelajari. Menurut Arsyad (2022), media pembelajaran berfungsi sebagai alat

bantu yang mampu memperjelas pesan dan mengurangi verbalisme, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang bersifat kompleks. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pemahaman yang lebih bermakna.

Sebagai contoh, penggunaan video yang menampilkan praktik demokrasi, seperti proses pemilihan umum atau musyawarah dalam masyarakat, dapat membantu siswa memahami konsep demokrasi secara lebih konkret. Siswa tidak hanya membaca definisi, tetapi juga melihat bagaimana konsep tersebut diterapkan dalam kehidupan nyata. Penelitian oleh Sudjana (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual. Lebih lanjut, penggunaan simulasi dan media interaktif juga memberikan peluang bagi siswa untuk mengalami secara langsung proses sosial yang dipelajari. Misalnya, simulasi sidang atau debat dalam pembelajaran PPKn dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berpikir kritis, dan mengembangkan kemampuan argumentasi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sanjaya (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperdalam pemahaman konsep melalui pengalaman langsung, meskipun media pembelajaran memiliki potensi besar dalam mengkonkretkan materi PPKn, penggunaannya tidak terlepas dari berbagai risiko dan keterbatasan. Salah satu kritik utama adalah bahwa media seringkali menyederhanakan realitas sosial yang kompleks menjadi bentuk yang terlalu sederhana. Menurut Daryanto (2022), penggunaan media yang tidak tepat dapat menyebabkan penyempitan makna dan bahkan menimbulkan miskonsepsi pada siswa. Hal ini menjadi penting karena materi PPKn berkaitan erat dengan nilai dan realitas sosial yang tidak selalu dapat direduksi secara sederhana.

Selain itu, kualitas media juga menjadi faktor krusial dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Media yang tidak akurat, tidak relevan dengan konteks siswa, atau tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Penelitian oleh Rusman (2023) menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada kesesuaian antara media, materi, dan karakteristik peserta didik. Lebih dari itu, terdapat kecenderungan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran masih bersifat teknis dan belum sepenuhnya terintegrasi dengan strategi pembelajaran. Guru seringkali menggunakan media hanya sebagai alat bantu visual tanpa mengubah pola interaksi pembelajaran. Dalam hal ini, media belum dimanfaatkan sebagai alat untuk mendorong berpikir kritis dan reflektif. Hal ini sejalan dengan temuan Oemar Hamalik (2022) yang menegaskan bahwa penggunaan media harus diintegrasikan dengan metode dan strategi pembelajaran agar dapat memberikan dampak yang optimal.

Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dalam PPKn harus mempertimbangkan beberapa aspek penting, yaitu akurasi konten, relevansi dengan kehidupan siswa, kedalaman materi, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Media yang digunakan tidak hanya harus menarik secara visual, tetapi juga harus mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan merefleksikan nilai-nilai yang dipelajari.

### **Variasi Media dan Relevansi dengan Karakteristik Siswa SMK**

Hasil kajian menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tingkat kesesuaiannya dengan karakteristik siswa, baik dari segi kebutuhan belajar, latar belakang pendidikan, maupun orientasi pembelajaran. Dalam konteks Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), siswa pada umumnya memiliki kecenderungan yang lebih tinggi terhadap pembelajaran yang bersifat praktis, aplikatif, dan relevan dengan dunia kerja. Hal ini sejalan dengan karakteristik pendidikan vokasional yang menekankan pada penguasaan keterampilan dan kesiapan kerja. Oleh karena itu, pembelajaran yang terlalu teoritis dan abstrak, termasuk dalam mata pelajaran PPKn, seringkali kurang mampu menarik minat dan keterlibatan siswa. Menurut Mulyasa (2022), keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyesuaikan strategi dan media dengan karakteristik peserta didik.

Dalam kaitannya dengan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran yang kontekstual menjadi sangat penting untuk meningkatkan relevansi materi dengan kehidupan siswa. Media seperti studi kasus, video dokumenter, dan simulasi memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna. Melalui media tersebut, siswa dapat menghubungkan konsep-konsep PPKn dengan situasi sosial yang terjadi di lingkungan mereka. Hal ini diperkuat oleh pendapat Trianto (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata siswa, sehingga mereka dapat membangun pemahaman secara aktif. Selain itu, variasi media pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa. Setiap siswa memiliki preferensi belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Penggunaan media yang beragam memungkinkan guru untuk menjangkau seluruh tipe belajar tersebut secara lebih optimal. Menurut Slameto (2022), perbedaan karakteristik individu dalam belajar harus diperhatikan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dengan demikian, media pembelajaran yang variatif tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga mendukung pemerataan pemahaman siswa.

Terdapat pandangan lain mengenai implementasi media pembelajaran di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan yang cukup kompleks. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur, seperti kurangnya fasilitas teknologi, keterbatasan perangkat digital, serta akses internet yang belum merata di berbagai daerah. Kondisi ini menyebabkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum dapat dilakukan secara optimal. Penelitian oleh Hamalik Oemar (2022) menegaskan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu, kompetensi guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran juga menjadi tantangan yang signifikan. Banyak guru yang masih belum memiliki keterampilan dalam merancang media yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan media seringkali masih bersifat sederhana dan belum terintegrasi dengan strategi pembelajaran yang efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Ngalim Purwanto (2022) yang menyatakan bahwa kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran secara profesional. Lebih lanjut, terdapat kecenderungan bahwa penggunaan media pembelajaran masih berorientasi pada aspek teknis, seperti penggunaan alat atau aplikasi, tanpa memperhatikan aspek pedagogis. Dalam beberapa kasus, media hanya digunakan sebagai alat bantu visual untuk memperjelas penjelasan guru, tanpa melibatkan interaksi aktif siswa. Akibatnya, potensi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi media pembelajaran dengan implementasinya di lapangan.

Mengenai hal ini, untuk mengoptimalkan efektivitas media pembelajaran, diperlukan upaya yang komprehensif dan berkelanjutan. Guru perlu meningkatkan kompetensi dalam literasi digital dan desain pembelajaran agar mampu mengembangkan media yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan kebijakan pendidikan juga sangat diperlukan dalam menyediakan fasilitas dan pelatihan yang memadai. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara optimal.

#### **4. Kesimpulan**

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran PPKn di SMK, tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Penggunaan media berbasis audiovisual dan interaktif terbukti dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa, serta membantu mengonkretkan materi yang bersifat abstrak melalui konteks kehidupan nyata. Namun, efektivitasnya sering kali masih bersifat sementara

jika tidak didukung oleh inovasi dan variasi yang berkelanjutan. Selain itu, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, akses teknologi, serta kompetensi guru dalam mengelola media masih menjadi hambatan dalam implementasinya. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang lebih sistematis melalui peningkatan kompetensi guru dalam literasi digital dan desain pembelajaran, penyediaan fasilitas yang memadai, serta pengembangan media yang kontekstual dan berpusat pada siswa agar pembelajaran PPKn di SMK dapat berlangsung secara optimal, berkelanjutan, dan mampu membentuk siswa yang aktif, kritis, serta berkarakter.

## References

- Abdurrahman, M. (2023). *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Adam, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN 3 Tidore. *JUANGA: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 205-218.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Tohar Media.
- Arsyad, A. (2022). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyibli, B., & Arifi, A. (2023). Principal Leadership in Implementing Center of Excellence Programs: A Case Study of SMK Mekanika Buntet Pesantren Cirebon, Indonesia. *Journal of Islamic Education Management Research*, 1(1), 45-52.
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2024). Student engagement in digital learning environments: A systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10215-3>
- Daryanto. (2022). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2022). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faris, A., Inayati, N., & Hasanah, N. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 367-393.
- Febriansyah, M. I., Fauzi, I., & Zawawi, M. I. (2026). Penerapan Vidio Animasi Berbasis AI Untuk Meningkatkan Pembelajaran Siswa Kelas 2 MI Miftahul Ulum Kranjingan Jember. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(1), 01-10.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2022). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. In *Handbook of Research on Student Engagement*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-82736-5>
- Hamalik, O. (2022). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167-172.
- Hwang, G. J., & Chien, S. Y. (2023). Definition, roles, and potential of technology-enhanced learning environments. *Computers & Education*, 180, 104447. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104447>
- Hwang, G. J., Xie, H., & Wah, B. W. (2025). Applications of artificial intelligence in education: Trends and future research directions. *Computers & Education*, 190, 104789. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.104789>
- Jeniah, A., Anggraeni, A., & Setiadi, H. W. (2026). Media Interaktif sebagai Penggerak Transformasi Pembelajaran Generasi Alpha di Era Digital. *Sosiola Pedagogi: Jurnal Inovasi Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 2(1).
- Kahu, E. R., & Nelson, K. (2022). Student engagement in the educational interface: Understanding the mechanisms of student success. *Studies in Higher Education*, 47(6), 1179–1193. <https://doi.org/10.1080/03075079.2022.2049440>

- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audiovisual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa. *Katera: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 5-12.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2022). *Media pembelajaran: Manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusum, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mayer, R. E. (2022). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Munadi, Y. (2023). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Nurullah, M., Atikah, C., & Hasani, A. (2025). Combining learning motivation and problem based learning using articulate storyline media for students with disabilities. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 11(3), 585-593.
- Ocsis, B., Permadi, T., Sumiyadi, S., Prima, Y., Bafirman, B., & Zarya, F. (2024). Malin Kundang Folk Stories: Integration of Local Culture in Learning Narrative Texts. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(Special Issue), 127-132.
- Ocsis, B., Sauri, S., & Putra, Y. P. (2024). Science in a review of philosophy related to epistemology. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 7(4), 1261-1274.
- Oktaria, N. F., Pangastuti, L., Ridha, I. N. A., & Putri, M. A. (2025). Analisis Tantangan Pelaksanaan Pembelajaran PKN di Kelas V dalam Upaya Pembentukan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(02).
- Passa, F. J., Biringan, J., & Lonto, A. L. (2025). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKN di SMK Negeri 1 Tomohon. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Politik*, 3(1), 57-66.
- Pradana, S. (2025). Efektivitas penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 33-39.
- Prasetyo, B., & Lestari, S. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video dalam meningkatkan pemahaman konsep PPKn. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(3), 234-245.
- Purnamasari, N. L., & Rahmawati, I. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Gondang. *AKSIOMA: Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi*, 2(7), 1378-1392.
- Purwanto, N. (2022). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, Y. P., Nugroho, R. A., & Yulianeta, Y. (2025). Analisis Model Pembelajaran dalam Apresiasi Puisi Dengan Bantuan Media Musikalisasi Puisi. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 61-69.
- Putri, D. A., & Nugroho, A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 45-56.
- Rahmawati, D., Kustandi, C., Novianti, R., Fadholi, M., Cut, M., Wulandari, R., ... & Wulan, C. (2025, November). Meningkatkan Kapasitas Guru: Dari Kelas Konvensional Menuju Kelas Inspiratif. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 6, No. 1, pp. SNPPM2025P-89).
- Rahmawati, Y., & Firmansyah, M. (2024). Implementasi multimedia dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 12(2), 89-101.
- Rusman. (2023). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2023). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 73, 102152. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2023.102152>
- Sagala, S. (2022). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, H. A. (2022). *Media pembelajaran interaktif*. Yogyakarta: Kaukaba.

- Sanjaya, W. (2023). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, R. P., & Hidayat, T. (2023). Pemanfaatan media digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran PPKn. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 20(2), 120–130.
- Schindler, L. A., Burkholder, G. J., Morad, O. A., & Marsh, C. (2023). Computer-based technology and student engagement: A critical review. *Computers & Education*, 195, 104708. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104708>
- Siregar, E., & Nara, H. (2023). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Solahudin, M. N., Putra, Y. P., & Fauzi, R. A. (2023). Pendidikan keluarga: Sebuah upaya membangun kesadaran orangtua dalam mendidik anak dewasa ini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 7(2), 222-233.
- Subhan, M., Tasya, C. A., Rahmadia, K. M., Artha, M. A., & Lestari, N. T. P. (2025). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa: Studi Literatur. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran | E-ISSN: 3026-6629*, 2(4), 974-980.
- Sudirman, N. (2022). *Ilmu pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2023). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukmadinata, N. S. (2022). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya motivasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071-2082.
- Wulandari, S., & Kurniawan, D. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap student engagement di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 15–27.