SAWANGSA: Journal of International Civic and Citizenship Education
E-ISSN: xxxx-xxxx P-ISSN: xxxx-xxxx
Vol. 1 No. Oktober 2026

Efektivitas E-Modul Interaktif Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Sri Febriyanti[1] Rd. Sugara Mochammad Haddad[2] Redi Yamanto[3]
Universitas Mandri Subang (PPKn), Universitas Mandiri Subang, Universitas Mandiri
Email: srifebriyanti84@gmail.com[1] Sugarauga@gmail.com[2]
redi.yamanto@universitasmandiri.ac.id [3]

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas e-modul interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMAN 2 Subang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dengan desain pretest-posttest control group. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas XI-5 sebagai kelas kontrol dan 32 siswa kelas XI-2 sebagai kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, Wilcoxon signed-rank test, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul interaktif efektif meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji Wilcoxon pada kelas eksperimen yang signifikan (Sig. = 0,000 < 0,05), sedangkan kelas kontrol tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan (Sig. = 0,258 > 0,05). Selain itu, nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,2618 (26,18%) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,0154 (1,54%). Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan e-modul interaktif berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
Kata Kunci: E-Modul Interaktif, Minat, Pendidikan Pancasila

Abstract

This research was motivated by low student interest in Pancasila Education due to the lack of varied learning media. This study aimed to analyze the effectiveness of interactive e-modules in increasing student interest in grade 11 of SMAN 2 Subang. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The subjects consisted of 30 students in grades 11-5 as the control class and 32 students in grade 11-2 as the experimental class. Data were collected through a learning interest questionnaire that met validity and reliability tests. Data were then analyzed using normality, homogeneity, the Wilcoxon signed-rank test, and N-Gain tests. The results showed that interactive e-modules were effective in increasing student interest. This was demonstrated by the significant Wilcoxon test results in the experimental class (Sig. = 0.000 < 0.05), while the control class showed no significant improvement (Sig. = 0.258 > 0.05). In addition, the N-Gain value of the experimental class was 0.2618 (26.18%), higher than the control class's 0.0154 (1.54%). This finding indicates that the use of interactive e-modules contributes to increasing student interest in learning Pancasila Education.
Keywords: Interactive E-Module, Interest, Pancasila Education

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan kebutuhan yang paling mendasar bagi setiap individu, karena melalui pendidikan seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang diperlukan untuk mengembangkan potensi dirinya serta mempersiapkan diri dalam

menghadapi berbagai tantangan yang ada dalam kehidupan (Abidarda & Prasetia, 2026) .Hal ini sejalan dengan, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-undang, 2003). Oleh sebab itu, pendidikan tidak hanya berperan dalam mentransfer pengetahuan saja dalam pembelajaran, tetapi juga membentuk karakter, mengembangkan kompetensi, dan mempersiapkan peserta didik menjadi sumber daya manusia yang berkualitas.

Salah satu mata pelajaran yang penting bagi siswa dalam membentuk karakter yaitu Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk siswa agar memiliki karakter dan kepribadian sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pemahaman ini perlu ditanamkan sejak usia dini melalui setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, sehingga nilai-nilai Pancasila dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakta, berbangsa dan bernegara (Ratri & Najicha, 2022) .Namun dalam praktiknya pembelajaran masih menghadapi kendala seperti, pembelajaran yang cenderung monoton, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini menyebabkan minat belajar siswa menjadi rendah dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal (Cahyati & Chrisdiarto, 2021)

Hal ini sejalan dengan hasil observasi awal di SMAN 2 Subang bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi dengan metode ceramah dan buku paket sebagai sumber belajar utama. Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif masih terbatas sehingga siswa terlihat kurang antusias dalam menjawab, maupun berdiskusi, dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa cenderung kurang fokus dan lebih tertarik dengan aktivitas diluar pembelajaran, kondisi ini menunjukan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila perlu ditingkatkan melalui media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Seiring berkembangnya teknologi media pembelajaran juga mengalami perkembangan ke dalam bentuk digital, seperti e-modul interaktif. E-modul interaktif merupakan bahan ajar yang memadukan berbaga unsur multimedia, seperti gambar, teks, vidio, dan latihan interaktif lainnya sehingga mampu membuat siswa paham dan lebih aktif terhadap materi. Selain itu pemafaatan e-modul diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif dan fleksibel (Lastari & Saragi, 2023). Penggunaan e-modul interaktif ini memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi sehingga dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan siswa.

Penggunaan e-modul interaktif didasari dengan teori konstruktivisme yang memandang siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan sendiri. Menurut shymansk meyatakan, aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dimilikinya, dalam jurnal (Suparlan, 2019). Berdasarkan pernyataan tersebut guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa untuk mengeksplor materi secara mandiri dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemanpuannya masing-masing, berpikir kritis serta lebih

mendalam. Oleh sebab itu melalui pemanfaatan e-modul interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Minat belajar merupakan perhatian yang berfokus melibatkan emosi, kegembiraan, dan kecenderungan psikologis yang mendorong seseorang untuk memilih, memperhatikan, atau berpartisipasi dalam suatu aktivitas tertentu (Muhammad Furqon, 2024). Minat belajar merupakan salah satu faktor yang penting dalam keberhasilan proses pembelajaran karena siswa cenderung lebih aktif, antusias dan mudah memahami materi yang dipelajari. Dalam minat belajar sendiri terdapat indikator minat belajar yang terdiri dari perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa (Karisma et al., 2022), yang diadaptasi dari teori Slameto (2010).

Selain itu, beberapa penelitian terdahulu menunjukan bahwa penggunaan e-modul interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Muhalimat et al, 2025) menunjukan bahwa e-modul interaktif sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan memperoleh respon yang sangat baik dari siswa maupun ahli media dan ahli materi. Penelitian (Rahayu et al., 2025) juga menyatakan bahwa penggunaan modul elektronik interaktif efektif meningkatkan minat belajar dan kemandirian belajar peserta didik. Selain itu penelitian (Kholidah & Savitri, 2022) menunjukan bahwa penggunaan *interactive e-modul* berbasis masalah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa, dibuktikan dengan hasil uji t-test dan N-gain yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Dan penelitian (Madelin Christina Purba, 2023) juga menunjukan bahwa e-modul interaktif berbasis website memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terdapat proses pembelajaran.

Meskipun berbagai peneliti menunjukan hasil yang positif sebagian besar peneliti tersebut masih berfokus pada pengembangan e-modul interaktif melalui Research and Development (R&D) atau diterapkan pada mata pelajaran lain, seperti IPAS dan Informatika. Namun penelitian mengenai efektivitas penggunaan e-modul interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMA masih relative terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengkaji penggunaan e-modul interaktif yang dikembangkan secara mandiri oleh guru menggunakan platform canva, dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi ini menunjukan adanya kesenjangan, penelitian ini dilakukan dengan penerapan e-modul interaktif berbantuan canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMA dengan menggunakan desain quasi eksperimen untuk mengukur efektivitas terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan e-modul interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMAN 2 Subang. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang efektif dan interaktif, berpusat pada siswa, serta mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* yang menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Di mana dengan

menggunakan *pretest* dan *posttest control group design*. Penelitian dilaksanakan di kelas XI SMAN 2 Subang tahun 2026. Subjek penelitian ini berjumlah 62 siswa yang terdiri dari 30 siswa kelas kontrol yaitu XI-5 dan 32 siswa kelas eksperimen yaitu XI-2. Di mana pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dalam proses pembelajarannya berupa penggunaan e-modul interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan pada kelas kontrol dalam proses pembelajaran menggunakan media biasa yang digunakan yaitu PPT dan buku paket.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket minat belajar, lembar observasi dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui bagaimana proses peembelajaran berlangsung, dan dokumentasi digunakan sebagai bukti dan melengkapi data dalam penelitian.

Data penelitian ini dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 22. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan yang menggunakan data *pretest dan posttest*, yang di analisis dengan uji *Wilcoxon Signed Rank* Test. Sedangkan efektivitas penggunaan e-modul interaktif dalam minat belajar siswa data yang digunakan *posttest* pada setiap kelas yang dianalisis dengan uji *n-gain*. Perhitungan tersebut dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

Rumus Uji *Wilcoxon Signed Rank*:

$$Z = \frac{W - \mu W}{\sigma W}$$

Dengan Rumus:

$$\mu W = \frac{n(n+1)}{4}$$

$$\sigma W = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

Keterangan:
- Z = nilai statistik uji
- W = statistik *Wilcoxon*
- n = jumlah pasangan data
- μW = rata-rata statistik *Wilcoxon*
- σW = simpangan baku statistik *Wilcoxon*
- Nilai sig > 0,05, maka Ho diterima (maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest).
- Nilai sig < 0,05, maka Ho ditolak (maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest).

Rumus Uji *N-Gain*:

$$\text{N-Gain} = \frac{(Posttest - Pretest)}{Skor\ Maksimal - Pretest}$$

Keterangan :

Tabel 1. Kriterian N-Gain

Rentang	Kriteria
0,00 < g ≤ 0,30	Rendah
0,30 < g ≤ 0,70	Sedang
<g> ≤ 0,7	Tinggi

(Hake, 1998 dalam Ananda & Faziah: 2022)

RESEARCH RESULTS AND DISCUSSION

Research Result

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2026 semester genap di kelas XI SMAN 2 Subang, dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan e-modul interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Analisis data dilakukan menggunakan Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum (*pretest)* dan sesudah *(posttest*) penggunaan e-modul interaktif, dan Uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan e-modul interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

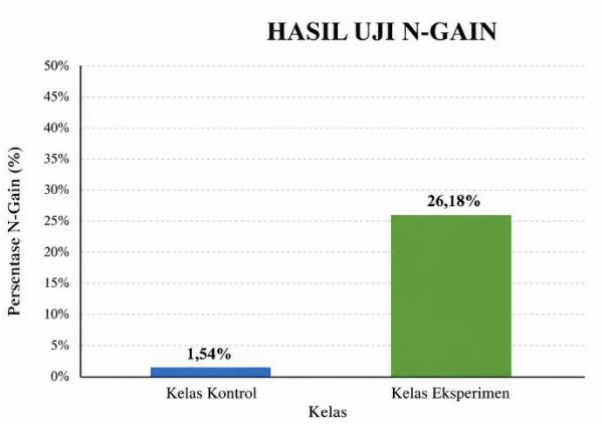
Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Kelas	Asymp, Sig (2-tailed)
Kontrol	.258
Ekserimen	.000

Berdasarkan tabel 2, hasil uji Wilcoxon signed rank test diukur dengan skor pretest dan *posttest*, di mana pada kelas kontrol menunjuka nilai sig sebesar 0,258 > 0,05 maka pada kelas kontrol tidak terdapat peningkatan minat belajar. sedangkan pada kelas eksperimen menunjukan nilai sig 0.000 < 0,05 maka pada kelas eksperimen terdapat peningkatan yang signifikan minat belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Kelas	N-Gain	Presentase	Katagori
Kontrol	.0154	1,54 %	Rendah
Eksperimen	.2618	26,18%	Rendah



Gambar 1. Presentase N-Gain

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 1, pada kelas kontrol memperoleh rata-rata n-gain sebesar 1,54% dan pada kelas eksperimen sebesar 26,18%. Meski pada kedua kelas termasuk ke dalam katagori rendah, namun peningkatan pada kelas eksperimen yang menggunakan e-modul interaktif memberikan dampak yang lebih besar terhadap minat belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media yang sering digunakan oleh guru

Discussion

Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan e-modul interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Wilcoxon signed rank test yang menunjukan adanya peningkatan minat belajaran siswa yang signifkan pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol tidak ada peningkatan minat belajar yang terdapat pada tabel 2. Selain itu, berdasarkan hasil uji n-gain juga menunjukan bahwa peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi di bandingkan dengan kelas kontrol yang terdapat pada gambar 1. Temuan ini menunjukan bahwa penggunaan e-modul interaktif memberikan hasil minat belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media konvesional.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu et al., 2025) menyatakan penggunaan modul elekronik interaktif, efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa dan kemandirian belajar siswa yang ditunjukan melalui ketuntasan belajaran dan nilai n-gain sebesar 48%. Namun pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa sering menganggap materi terlalu bersifat teoritis dan kontekstual. Selain itu penggunaan metode pembelajaran masih didominasi oleh guru dan kurangnya media pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang antusias dan belum terlihat aktif dalam proses pembelajaran (Lastari & Saragi, 2023). Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Seperti penggunaan e-modul interaktif memberikan pengalaman belajar yang menarik melalui penyajian materi, visual, dan latihant interktif sehingga mampu meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa.

Meningkatnya minat belajar pada kelas eksperimen sejalan dengan teori kontruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan di bangun aktif secara mandiri oleh siswa melalui pengalaman belajar (Suparlan, 2019). Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan e-modul interaktif, siswa tidak hanya menerima materi saja dari guru, tetapi siswa diberikan

kesempatan untuk mengeksplor materi secara mandiri melalui unsur yang ada dalam e-modul interaktif seperti vidio, teks, gambar dan latihan interaktif, hal ini proses pembelajaran akan lebih berpusat pada siswa.

Selain itu, hasil penelitian ini didukung oleh *self-determination theory (SDT),* di mana bahwa minat belajar ketika kebutuhan psikologis siswa secara otonomi, kompetensi, dan ketertarikan dapat terpenuhi (Furqon, 2024). Penggunaan e-modul interakif juga memberikan kesempatan kepada siswa belajar sesuai dengan kecepatan, kebutuhanya masing-masing sehingga siswa memiliki keleluasaan dalam proses pembelajaran. Kondisi ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu, percaya diri dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Efektivitas penggunaan e-modul interaktif ini dipengaruhi dengan karakteristik dari berbagai unsur multimedia, penyajian materi yang bervariasi membuat proses pembelajaran lebih menarik, fleksibel, dan mampu meningkatkan interaksi siswa dengan materi. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Bili & Hakim, 2026) menyatakan bahwa penggunaan e-modul interaktif dapat membantu siswa belajar secara mandiri, meningkatkan pemahaman materi, serta meningkatkan minat belajar.

Selain itu, penelitian ini didukung dengan penelitian (Purba, 2023) yang menunjukan bahwa penggunaan e-modul interaktif memberikan peningkatan yang sangat baik terhadap minat belajar siswa pada kelas eksperimen dengan nilai sangat baik 88,33% dan 90,91% dan kategori sangat baik. Kesamaan ini memperkuan bahwa e-modul interaktif menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa.

Oleh sebab itu, hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan e-modul interaktif memberikan konstribusi positif terhadap peningkatakan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Meski nilai *n-gain* masih berada pada kategori rendah, peningkatan yang diperoleh oleh kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan oleh kelas kontrol sesuai dengan gambar 1. Temuan ini menunjukan bahwa e-modul interaktif menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan berpusat pada siswa sehingga meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

CONCLUSION

Simpulan dari penelitian ini adalah proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajara e-modul interaktif terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMAN 2 Subang. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *wilconxon signed rank test* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan minat belajar siswa yang signifikan dengan nilai sig 0,000. Sedangkan pada kelas kontol tidak ada peningkatan yang signifikan dengan nilai sig 0,258. Selain itu, dibuktikan dengan perolehan nilai n-gain menunjukan pada kelas eksperimen minat belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, meski keduanya masih berada pada kategori rendah dengan nilai 26,18% pada kelas eksperimen dan 1,54% pada kelas kontrol. Hal ini menyatakan bahwa penggunaan media e-modul interaktif memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan media konvesional,

sehingga bisa menjadi alternatif media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasab karena hanya dilakukan di satu sekolah dengan jumlah responden yang terbatas serta berfokus pada peningkatan minat belajar siswa hanya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan untuk melibatkan jumlah sample yang lebih luas, jenjang pendidikan yang berbeda, dan pada mata pelajaran yang berbeda. Selain itu, peneliti selanjutkan disarankan untuk mengembangkan penggunaan e-modul interaktif dengan menkaji variabel lain, seperti motivasi, kemampuan berpikir kritis atau literasi digital. Sehingga efektivitas penggunaan e-modul interaktif dapat diketahui secara lebih komprehensif.

Selain itu, penulis ucapkan terimakasih kepada pihak terkait dalam penelitan ini yaitu kepala SMAN 2 Subang, guru Pendidik Pancasila, seluruh siswa yang terlah berpartisipasi dalam penelitian, serta dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penelitian hingga penyusunan jurnal ini.

BIBLIOGRAPHY

Abidarda, Y., & Prasetia, M. E. (2026). Strategi Wali Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 17 Banjarmasin. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, *6*(1), 59–69. https://doi.org/10.31602/jmpd.v6i1.22321

Anisa Putri Muhalimah,. Sekar Dwi Ardianti, . & Fatikhatum Najikhah. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA E-MODUL INTERAKTIF BERBANTUAN AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD 5 CENDONO. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(3), 792–805.

Bili, F. G., & Hakim, M. L. (2026). Pengembangan E-Module untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa pada Topik Faktor Laju Reaksi. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, *14*(1), 259–270. https://doi.org/10.21831/jpms.v14i1.94842

Cahyati, S., Chrisdiarto, D., & Negeri, S. (2021). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Melalui Media a-Sway Jitu. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *4*(1), 2580–0086.

Elisa Puspita Ratri, & F. U. N. (2022). URGENSI PANCASILA DALAM MENANAMKAN JIWA NASIONALISME PADA GENERASI MUDA DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Global Citizen*, *11*(1), 25–33. https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/glbctz

Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas Iv Sdn Jleper 01. *Jurnal Prasasti Ilmu*, *2*(3), 121–126. https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8366

Kholidah, A., & Savitri, E. N. (2022). Pengaruh Interactive E-Module Berbasis Masalah Terhadap Minat Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Peserta Didik. *Proceeding Seminar Nasional IPA XII*, 222–233.

Lastari, R., & Saragi, D. (2023). Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 8 Langkat. *Jurnal*

Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah Dan Tinggi [JMP-DMT], *4*(2), 145–149. https://doi.org/10.30596/jmp-dmt.v4i2.14708

Madelin Christina Purba. (2023). PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKWU DI SMKN 10 SURABAYA. *Jurnal IT-Edu*, *8*(1), 147–156.

Muhammad Furqon. (2024). *Minat Belajar*. Kota Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia.

Rahayu, A. H. R. N., Hardianto, D., & Rijal, B. S. (2025). Pengembangan Modul Elektronik Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Kemandirian Belajar Informatika di SMK Negeri 1 Pajangan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *10*(2), 1343–1349. https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1840

Suparlan. (2019). TEORI KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, *1*(2), 79–88.

https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika

Undang-undang, 2003. (2003). Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-undangan. *Jurnal Legislasi Indonesia*, *6*(42), 7–11.