

Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran di SMA Katolik Yos Sudarso menggunakan MDLC

Cindy¹, Eryc²

Universitas Internasional Batam

Email: 1931027.cindy@uib.edu, eryc.lec@uib.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi satu alternative bagi guru untuk membuat materi pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa. Pembelajaran menggunakan media digital dalam memfasilitasi siswa/siswi untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Saat ini system pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah SMAK Yos Sudarso menggunakan system manual yaitu menggunakan buku dan papan tulis sehingga siswa-siswinya juga ada kalanya kehilangan rasa semangat dalam belajar. dengan adanya video media pembelajaran dapat membantu menaikkan semangat belajar siswa dan memberikan informasi lebih lengkap yang dicari melalui sumber internet dan buku. Data – data yang diperlukan dalam menyelesaikan kegiatan media pembelajaran pada SMAK Yos Sudarso diperoleh dengan menggunakan metode kualitatif. Proses pelaksanaan proyek video media pembelajaran menggunakan metode model *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Pembuatan media pembelajaran telah membantu SMAK Yos Sudarso memperoleh pembelajaran yang menarik dan penjelasan yang lengkap dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Dengan adanya video yang telah diberikan kepada mitra, diharapkan SMAK Yos Sudarso dapat menggunakan video tersebut untuk siswa dan siswi kedepannya yang akan masuk ke tingkat SMAK Yos Sudarso.

Abstract

Digital-based learning media can be an alternative for teachers to create learning materials to attract students' attention. Learning uses digital media to facilitate students to be able to learn more broadly, more, and varied. Currently, the learning system carried out by Yos Sudarso high school uses a manual system that uses books and blackboards so that her students sometimes lose their enthusiasm for learning. the existence of learning media videos can help increase students' enthusiasm for learning and provide more complete information sought through internet sources and books. The data needed to complete learning media activities at Yos Sudarso High School were obtained using qualitative methods. The process of implementing the learning media video project uses the *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* model method. The creation of learning media has helped Yos Sudarso High School get interesting lessons and complete explanations in the subject of civic education. With the video that has been given to partners, it is hoped that Yos Sudarso High School can use the video for future students who will enter the Yos Sudarso High School level.

Keywords: *Learning media, School, MDLC.*

Pendahuluan

Pendidikan karakter penting ditanamkan pada diri anak sejak dini, karena dengan adanya karakter dapat membantu anak-anak dalam pertumbuhan karakteristik sifat yang akan terjun ke lingkungan yang semakin luas. Oleh karena itu, anak – anak belajar untuk menumbuhkan karakteristik nya melalui pendidikan kewarganegaraan yang ada di setiap jenjang pendidikan. Pendidikan kewarganegaraan sangat erat hubungannya dengan pembentukan karakter seseorang. Mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang ada di semua jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi (Pertiwi & Dewi, 2021). Proses Pendidikan Kewarganegaraan mampu membudayakan peserta didik dalam arti bahwa proses dan hasil pendidikan tersebut harus mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses belajar untuk memperluas wawasan (*learning to know*), belajar untuk membangun kemampuan dalam berbuat (*learning to do*), belajar untuk hidup (*learning to be*), dan belajar untuk hidup bernegara (*learning to live together*) (UNESCO : 1996). Macam – macam pendidikan kewarganegaraan ada Pendidikan Kewarganegaraan (*Civil Education*) yaitu demokrasi, hak asasi manusia dan masyarakat madani, Pengetahuan kewarganegaraan (*Civil Knowledge*), yaitu kemampuan percakapan yang terkait dengan materi yang disampaikan melalui pelajaran yang pernah diajarkan dan terakhir Sikap Kewarganegaraan (*Civil Disposition*), yaitu Sikap yang menjunjung tinggi sebagai warga Negara yang memiliki rasa nasionalisme dan mampu memberikan pendapat untuk kepentingan negara sendiri (Nasution, 2019).

Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah merupakan suatu pelajaran yang sangat penting terutama untuk siswa dan siswi tingkat SMA yang setelah lulus akan terjun ke masyarakat. dengan adanya pelajaran pendidikan kewarganegaraan di

sekolah dapat menghasilkan sebuah kontribusi bagi siswa dalam menerapkan kegiatan pembelajaran yang variatif dan mampu berinteraksi dengan sesama teman dalam memberikan solusi maupun pendapat dalam bersosialisasi dan juga mampu menaati hak dan kewajiban sebagai siswa dan siswi sekolah yang diterapkan oleh guru. sedangkan di dalam masyarakat kita belajar untuk menaati hukum yang berlaku di Negara kita yaitu Negara Indonesia yang berdasarkan UUD 1945 dan HAM (Siregar, 2021).

Teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar serta dapat membantu proses belajar siswa menjadi lebih cepat, ringkas dan mudah diakses (Sulistiani et al., 2021). Proses pembelajaran dapat terjadi karena adanya interaksi dalam penyampaian informasi menggunakan alat – alat penyampai informasi maupun materi , Sistem pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah SMA Yos Sudarso menggunakan sistem manual yaitu menggunakan buku dan papan tulis sehingga siswa-siswinya juga ada kalanya kehilangan rasa semangat dalam belajar. sedangkan pihak Guru Yos Sudarso mengalami kebingungan dalam mengajar murid-muridnya dikarenakan factor pembelajaran yang manual dan system pembelajaran tidak berubah sehingga mengalami kesusahan dalam memberikan ilmu kepada sisiwa-siswinya. Berkembangnya tugas seorang guru dengan mengikuti era sekarang berbeda dengan zaman dulu yang mengajar siswa dengan menggunakan cara yang manual seperti papan tulis dengan buku, seiring berjalannya kurikulum semakin meningkat tingkatan pelajaran sehingga siswa membutuhkan fasilitas yang dapat melengkapi kebutuhan pembelajaran mereka dengan teknologi yang ada agar orang tua juga tidak mengkhawatirkan pembelajaran mereka dengan percaya didikan dari guru yang memfasilitasi siswa dengan pembelajaran yang baik (Hoesny & Darmayanti, 2021). SMA Yos Sudarso membutuhkan alat – alat penyampai

informasi yang dikatakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi satu alternatif bagi guru untuk membuat materi pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswanya. Pembelajaran juga dapat menggunakan media digital dalam memfasilitasi siswa/siswi untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi (Hendraningrat & Fauziah, 2021).

Media pembelajaran ini menggunakan teknologi yang diadaptasi menjadi Audio Visual Aids (AVA) sebagai alat pembelajaran untuk siswa yang menggunakan teknologi dalam bentuk sebuah media video (Akbar et al., 2022). Melalui fasilitas yang disediakan oleh media tersebut, pelajar dapat menerima ilmu pengetahuan di lokasi manapun mereka berada. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi dan menarik perhatian siswa didik seperti teks, visual, audio, dan gerak. Untuk membantu pelancaran system pembelajaran siswa, berbagai macam kerangka kerja serta model dengan ilustrasi yang dapat dikembangkan untuk membimbing guru agar berusaha membangun keterampilan pembelajaran melalui digital kepada siswa/siswinya (Falloon, 2020).

Salah satu aplikasi media pembelajaran yang menerapkan animasi dan audio visual adalah Animaker. Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan dapat diakses secara langsung oleh guru. Aplikasi animaker dapat digunakan langsung melalui internet dan bisa digunakan dengan cara yang gratis, dengan adanya animasi dapat membuat siswa dan siswi menarik dan juga mudah memahami pelajaran yang dibuat dalam video animasi. Selain gerak visual animasi animaker juga menyediakan teks, gambar dan audio untuk membuat video semakin kreatif dan juga berwarna (Kusumawardani et al., 2022).

Dalam laporan ini, penulis menjalankan kerja praktek di sekolah Yos Sudarso dalam hal membuat media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan

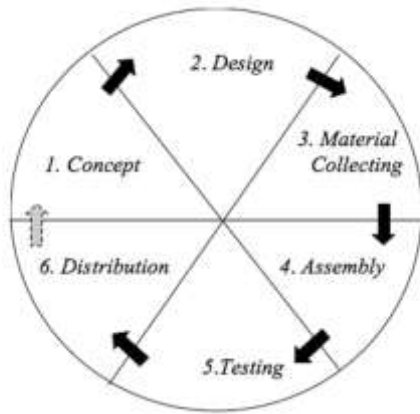
tingkat SMA. media pembelajaran dilakukan secara langsung dan dikemas dalam video media pembelajaran. Dalam proyek yang dilakukan oleh penulis yang berjudul “Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran di SMA Katolik Yos Sudarso menggunakan MDLC” menjelaskan bahwa video media pembelajaran adalah jenis video yang tepat untuk menjelaskan materi secara lengkap dan jelas. Berdasarkan latar belakang diatas, diharapkan video media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat bermanfaat bagi siswa/siswi SMA Yos sudarso dalam membantu pembelajaran mereka agar mudah dipahami dan mendapatkan penambahan ilmu.

Metode Pelaksanaan

Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif yaitu dengan cara menghubungi Ibu Devi selaku guru Pendidikan Kewarganegaraan SMA Yos Sudarso melalui Whatsapp. Pengambilan data bertujuan untuk mengetahui materi apa yang harus diberikan oleh siswa/siswi yang diberikan oleh pihak guru yang bersangkutan. Setelah mengkonfirmasi, penulis menyusun jadwal pengerjaan dengan cara mencari materi yang diinginkan oleh Ibu devi kepada muridnya. Dalam pengerjaannya, penulis menggunakan metode model *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, Menurut Luther keenam tahap ini tidak harus secara berurutan dan bisa ditukarkan sesuai dengan tahap yang ingin kita lakukan tetapi tahap concept harus berada di tahap pertama karena untuk menentukan tujuan pengguna program ini.

Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) metode ini bisa diartikan sebagai waterfall yang mudah dimengerti dan diimplementasikan sesuai tahap proses yang dikerjakan. Dengan adanya perkembangan teknologi metode MDLC membutuhkan sebuah concept yang berupa media interaktif akses seperti laptop dan smartphone sebagai pemilihan yang tepat untuk melakukan media pembelajaran

yang tepat untuk di sekolah maupun di perkuliahan (Mustagfaroh et al., 2021).



Multimedia Development Life Cycle (MDLC) menurut Luther sebagai berikut :

1. Concept

Pada tahap ini, akan dilakukannya peninjauan dari hasil observasi yaitu konsep yang telah ditentukan bersama dengan mitra.

2. Design

Berdasarkan ide, konsep dan cerita yang sebelumnya sudah ditentukan akan dikembangkan menjadi sebuah video. Video tersebut berisi materi yang telah diberikan oleh Ibu Devi. Pertama-tama akan dibuat storyboard untuk mengurangi potensi misinterpretasi visual disaat syuting dan juga storyboard dapat membantu untuk membuat proses produksi lebih terarah. Storyboard akan memuat semua hal yang termasuk pada skenario dengan tambahan visual dari setiap scene.

3. Material Collecting

Pengumpulan setiap scene akan didasari dengan storyboard yang telah dilampirkan pada tahap kedua.

4. Assembly

Pembuatan video menggunakan aplikasi berdasarkan storyboard yang sudah ditentukan oleh penulis.

a. Composite

Proses composing awal akan dilakukan dengan proses impor footage ke dalam aplikasi Filmora. Dilanjutkan dengan penyusunan footage menyesuaikan dengan storyboard. Sequence atau composition dalam Filmora akan menggunakan resolusi 1920 x 1080 dengan frame rate 60 fps.

b. Trimming

Proses ini dilakukan untuk memilih bagian-bagian dari setiap footage dan pemotongan footage yang tidak digunakan agar dapat tercipta sinergi pada setiap scene. Proses ini dilakukan untuk memilih bagian-bagian dari setiap footage dan pemotongan footage yang tidak digunakan agar dapat tercipta sinergi pada setiap scene.

c. Rendering

Proses rendering merupakan proses ekspor hasil final dari editing menjadi file video dengan format kontainer mp4. Proses ini akan dilakukan dalam Filmora dengan pengaturan yang seperti sequence atau composition yang dibuat sebelumnya yaitu resolusi 1920 x 1080 dan frame rate 60 fps.

d. Testing

akan dilakukan evaluasi terhadap video yang telah dibuat. Yang akan di evaluasi sebagai berikut :

a). Kesesuaian dengan storyboard.

b). Kesesuaian konten video dengan materi.

c). Distribusi

Pada tahap ini, video media pembelajaran telah menjalani tahap evaluasi dan akan diserahkan kepada guru SMAK Yos Sudarso

Pembahasan

Proses pelaksanaan kegiatan pembuatan media pembelajaran mulai tanggal 11 maret 2022 sampai tanggal 10 mei 2022. Proses pembuatan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan hardware PC HP. adapun

video-video yang diambil dari bab elemen NKRI sub unit yang sedang di pelajari oleh siswa kelas 10 yaitu tentang Paham kebangsaan, Nasionalisme, Kedaulatan dan batas wilayah yang ada di Indonesia sedangkan untuk siswa/siswi kelas 11 dan kelas 12 diberikan topic materi Hak asasi Manusia. Proses pengeditan dilakukan dengan menggunakan Animaker dan Filmora 9. Tools yang digunakan di Animaker ada text,scenes,cut,images,background,animation, AI- based enhanced automation tool, smart move dan audio voice-over. sedangkan tools yang digunakan di Filmora 9 import,cut,editing video, sound effects, dan export.

Hasil dari pengeditan video adalah sebanyak 2 video yang terdiri dari :
a.Video media pembelajaran kelas 10 dengan hasil durasi video 09:19 menit.

Nama Scene	Text Scene	Isi Scene
Opening 1 Scene	Judul	Media pembelajaran PKN kelas X
	Mitra	Nama mitra yang bersangkutan
	Logo	Logo Yos Sudarso
Paham Kebangsaan 2 Scene	Apa arti dari paham kebangsaan ?	Dijadikan sebagai judul awal materi
	Isi dari arti paham kebangsaan	Pengertian dan penjelasan tentang paham kebangsaan
Nasionalisme	Apa arti dari Nasionalisme	Dijadikan sebagai judul awal masuk materi kedua

4 Scene	Isi dari arti nasionalisme	Pengertian dan penjelasan tentang nasionalisme
	Apa hubungan paham kebangsaan dan nasionalisme	Judul yang berkaitan dengan nasionalisme
	Isi dari hubungan paham kebangsaan dan nasionalisme	Menjelaskan apa hubungan paham kebangsaan dan nasionalisme yang ada di Indonesia.
	Judul dan isi tujuan nasionalisme	Menjelaskan tujuan nasionalisme
Kedaulatan 7 Scene	Apa arti dari kedaulatan	Judul untuk materi selanjutnya
	Isi dari arti kedaulatan	Menjelaskan tentang arti kedaulatan
	Judul dan isi sifat kedaulatan	Menjelaskan apa saja sifat- sifat kedaulatan
	Lanjutan dari isi sifat kedaulatan	Menjelaskan apa saja sifat-sifat kedaulatan

	Judul dan isi bentuk kedaulatan	Menjelaskan apa arti dari bentuk kedaulatan
	Judul dan isi dari jenis-jenis kedaulatan	Menjelaskan apa saja jenis-jenis kedaulatan
	Lanjutan dari materi jenis kedaulatan	Menjelaskan dan mengetahui apa saja jenis-jenis kedaulatan
Batas wilayah 1 Scene	Judul dan isi tentang batas wilayah	Menjelaskan apa saja batas wilayah yang ada di Indonesia
Quiz 1 Scene	Memberikan 6 soal tentang materi yang dibahas	6 soal yang berkaitan dengan materi yang disampaikan
Ending 1 Scene	Penutupan Scene	Salam penutup dan penutupan materi kelas 10

- b. Video Media Pembelajaran PKN kelas 11 dan 12 dengan hasil durasi video 11:46 menit.

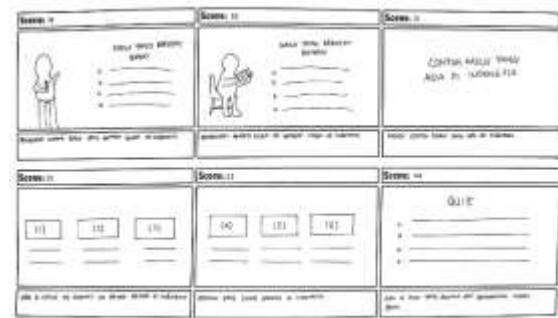
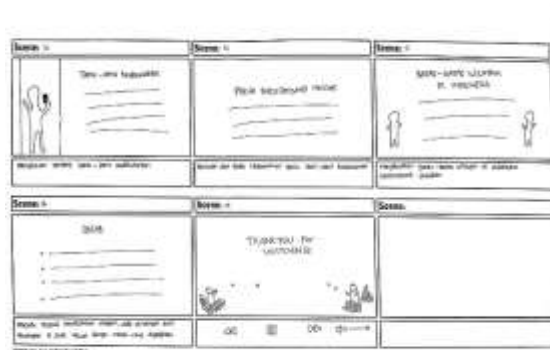
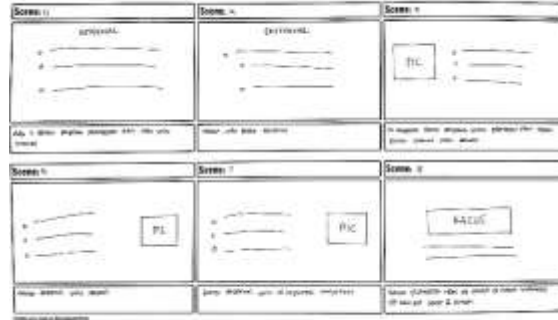
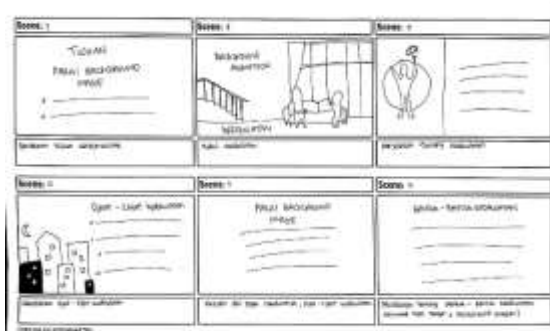
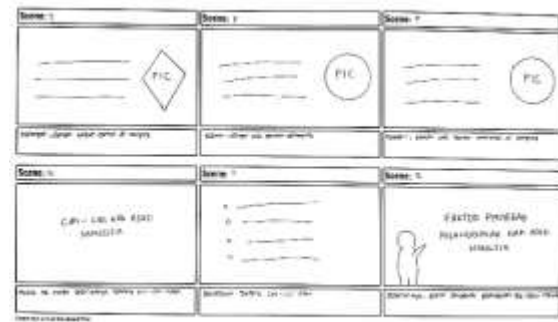
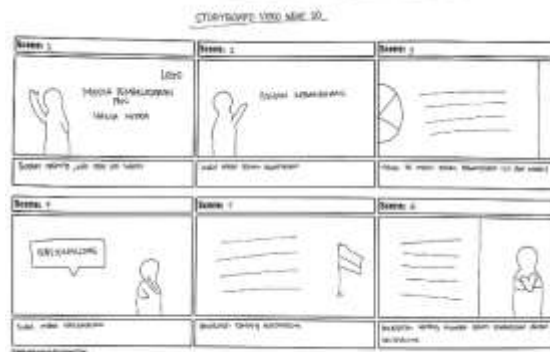
Nama Scene	Text Scene	Isi Scene
Opening 1 Scene	Judul	Media pembelajaran kelas 11 & 12
	Mitra	Mitra yang bersangkutan

	Logo	Logo Sudarso
Hak asasi manusia 1 Scene	Judul dan isi Hak asasi manusia	Menjelaskan tentang apa itu Hak asasi manusia
Macam-macam Hak asasi manusia 7 Scene	Macam-macam hak asasi manusia	Dijadikan judul sebagai masuk ke materi selanjutnya
	Ada 6 Macam-macam Hak asasi manusia	Menjelaskan enam konteks dengan masing-masing pengertiannya
	Ada 6 Macam-macam Hak asasi manusia	Menjelaskan enam konteks dengan masing-masing pengertiannya
	Ada 6 Macam-macam Hak asasi manusia	Menjelaskan enam konteks dengan masing-masing pengertiannya
	Ada 6 Macam-macam Hak asasi manusia	Menjelaskan enam konteks dengan masing-masing pengertiannya
	Ada 6 Macam-macam Hak asasi manusia	Menjelaskan enam konteks dengan masing-masing pengertiannya

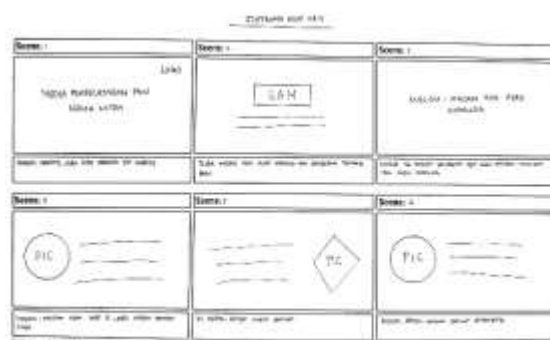
Ciri-ciri Hak asasi manusia 2 Scene	Ciri-ciri Hak asasi manusia	Sebagai judul untuk materi selanjutnya
	Ada 4 ciri-ciri Hak asasi manusia	Menjelaskan empat konteks tentang ciri-ciri Hak asasi manusia
Faktor penyebab pelanggaran Hak Asasi Manusia 3 Scene	Faktor penyebab pelanggaran Hak asasi manusia	Judul materi selanjutnya
	Faktor eksternal	Menjelaskan apa saja factor eksternal
	Faktor internal	Menjelaskan apa saja factor internal
Pelanggaran Hak asasi manusia 3 Scene	Pelanggaran hak asasi manusia di keluarga/ internal	Menjelaskan apa saja pelanggaran hak asasi yang ada di keluarga
	Pelanggaran hak asasi manusia di sekolah	Menjelaskan apa saja pelanggaran hak asasi yang ada di sekolah
	Pelanggaran hak asasi manusia di masyarakat atau tempat kerja	Menjelaskan apa saja pelanggaran hak asasi yang ada di masyarakat

Kasus pelanggaran Hak asasi manusia 3 Scene	Kasus pelanggaran hak asasi manusia	Judul materi selanjutnya
	Kasus ringan	Menjelaskan kasus ringan pelanggaran Hak asasi manusia
	Kasus berat	Menjelaskan kasus berat pelanggaran Hak asasi manusia
Contoh kasus yang terjadi di Indonesia 3 Scene	Contoh kasus yang terjadi di Indonesia	Judul untuk materi selanjutnya
	Ada 6 kasus yang cukup terkenal di Indonesia	Menyebutkan dan menjelaskan apa saja kasus yang pernah terjadi di Indonesia
	Ada 6 kasus yang cukup terkenal di Indonesia	Menyebutkan dan menjelaskan apa saja kasus yang pernah terjadi di Indonesia
Quiz 1 Scene	Memberikan 6 soal tentang materi yang dibahas	6 soal yang berkaitan dengan materi yang disampaikan
Ending 1 Scene	Penutupan Sceness	Salam penutup dan penutupan materi kelas 10

.Berikut hasil storyboard dan hasil gambaran video yang telah dibuat :



Gambar 4.1 Pembuatan storyboard kelas 10



Gambar 4.2 Pembuatan storyboard kelas 11 dan kelas 12



Gambar 4.3 Hasil gambaran opening video kelas 10



Gambar 4.4 Hasil gambaran Paham kebangsaan video kelas 10



Gambar 4.1 Hasil gambaran opening video kelas 11 dan kelas 12

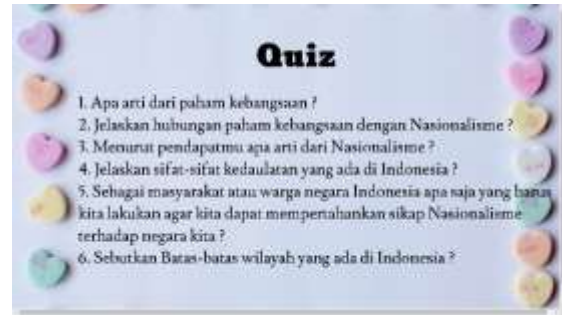


Gambar 4.6 Hasil gambaran Kedaulatan video kelas 10

Gambar 4.2 Hasil gambaran HAM video kelas 11 dan kelas 12



Gambar 4.7 Hasil gambaran batas wilayah video kelas 10



Gambar 4.8 Hasil Quiz video kelas 10



Gambar 4.9 Hasil gambaran ending video kelas 10



Gambar 4.3 Hasil gambaran macam-macam HAM video kelas 11 dan kelas 12



Gambar 4.4 Hasil gambaran faktor penyebab pelanggaran ham video kelas 11 dan kelas 12



Gambar 4.5 Hasil gambaran pelanggaran ham di keluarga video kelas 11 dan kelas 12

Simpulan

Pendidikan kewarganegaraan merupakan program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh adanya positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua siswa dan siswi yang semuanya itu diproses untuk melatih para siswa dalam berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 di Negara Indonesia salah satunya di sekolah Yos Sudarso yang merupakan sekolah ternama di sekolah Kota Batam. Penulis melakukan kerja praktek di sekolah Yos Sudarso tingkat SMAK dan merancang video media pembelajaran dengan melakukan observasi dan implementasi, dapat disimpulkan bahwa video media pembelajaran diperlukan untuk memberikan penjelasan materi yang diajarkan oleh pihak mitra di tingkat SMA Yos Sudarso dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Berikut ini adalah hasil yang telah dicapai oleh penulis selama mengerjakan tugas kerja proyek di SMAK Yos Sudarso, yakni :

- 1) Dengan adanya video media pembelajaran ini yang telah dibuat oleh penulis, siswa dan siswi menjadi lebih paham materi yang ingin disampaikan oleh guru melalui video visual gerak tersebut.
- 2) Video media pembelajaran yang dibuat dalam bahasa Indonesia yang akan memudahkan siswa dalam mengerti penjelasan materi di dalam video.
- 3) SMA Yos Sudarso menjadi sekolah yang mendukung adanya kemajuan teknologi media pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran kepada siswa maupun guru dalam penyampaian materi yang lebih jelas dan efisien.

Daftar Pustaka

- Akbar, W., Aritonang, I. B., & Martin, R. (2022). Penerapan Media Digital Powtoon dalam Pembelajaran PPKn sebagai Metode Pembelajaran Siswa. *Prosiding Pendidikan Dasar Pendidikan Dasar*, 1, 67–73. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.172>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Hoesny, M. U., & Darmayanti, R. (2021). Permasalahan dan Solusi Untuk Meningkatkan Kompetensi dan Kualitas Guru : Sebuah Kajian Pustaka. *Pendidikan*, 11(2), 123–132.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan

- Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110–115.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Mustagfaroh, K. S., Putra, F. N., & Ajeng, R. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Untuk Materi Benda dan Perubahan Sifatnya. *JACIS : Journal Automation Computer Information System*, 1(2), 100–109.
- Nasution, T. (2019). Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun Karakter Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Pertiwi, P. I., & Dewi, A. (2021). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Warga Negara Indonesia. *Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 1(12), 1–6. <https://journal.actual-insight.com/index.php/konstruksi-sosial>
- Siregar, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Kesadaran Hukum Siswa Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di SMA Negeri 1 Pintu Rime Gayo T.P 2020/2021. *Thesis*, 1, 78.
<http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/16301>
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). Pendampingan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dan video editing di SMKN 7 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 160–166.
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1375>