

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kewarganegaraan (PPKn) menjadi mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan Indonesia. Dimulai dari sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), dan perguruan tinggi, pendidikan kewarganegaraan diterapkan di semua jenjang pendidikan. Setiap jenjang pendidikan menawarkan informasi pendidikan kewarganegaraan yang hampir sama, kecuali konten tambahan yang lebih kompleks yang lebih mudah dipahami siswa. Untuk menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara serta memperluas wawasan dapat dimulai pada jenjang sekolah dasar, yaitu melalui mata pelajaran PPKn (pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan) hal ini bertujuan untuk mencetak generasi yang memiliki rasa kebangsaan, beradab, unggul, dan cinta tanah air. PPKn pada dasarnya bermuatan materi Pancasila, dan kewarganegaraan yang melandasi kehidupan bernegara. Dalam pembahasannya yang berkaitan dengan ilmu politik, hukum, kenegaraan, demokrasi, dan hak asasi manusia. PPKn di sekolah dasar mengajarkan anak-anak cara berinteraksi, berdebat, dan hidup dalam situasi sosial baik di dalam maupun di luar kelas.

Salah satu materi PPKn di kelas I sekolah dasar yaitu Pancasila terdapat muatan PPKn yaitu siswa dapat mengenali simbol-simbol Pancasila dan lambang Negara Garuda Pancasila, serta menceritakan hubungan simbol-simbol Pancasila dengan sila-sila dalam Pancasila. Siswa juga dapat mengidentifikasi tugas dan peran dirinya dalam kegiatan bersama. Ia dapat

mengidentifikasi hal-hal yang di anggap berharga dan penting bagi dirinya dan orang lain serta mulai bertanggung jawab untuk menjaga hal yang berharga dan penting bagi dirinya tersebut. selain itu menerapkan nilai-nilai pancasila dan kehidupan kesehariannya sesuai dengan perkembangan dan konteks siswa. untuk mencapai tersebut dapat diukur dari siswa dapat mengenali dan menceritakan simbol-simbol sila pancasila pada lambang Negara Garuda Pancasila serta menerima dan bersikap jujur, rukun, santun, percaya diri, dan mandiri yang sesuai dengan sila-sila pancasila dalam lambang Negara Garuda Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, siswa dapat mengidentifikasi dan menceritakan tugas dan peran dirinya dalam kegiatan bersama, serta bersikap menerima tugas dan peran dirinya dalam kegiatan bersama.

Di kelas I MIN 3 Kediri ketika pembelajaran PPKn berlangsung tampak siswa kurang antusias karena pembelajaran terasa membosankan dan kurang menarik, sehingga siswa banyak yang masih bermain sendiri dan tidak memperhatikan materi yang di ajarkan, guru hanya menggunakan bahan ajar dalam bentuk buku dan media gambar yang ada disekolah. materi pelajaran terlalu padat sehingga membuat siswa kurang bisa memahami materi tersebut.¹ Salah satu murid kelas 1 MIN 3 Kediri mengatakan "biasanya guru menggunakan media gambar yang ada dikelas. dan untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar guru mengajak kita untuk nyanyi-nyanyi dan tepuk-tepuk"²

1 Observasi MIN 3 Kediri,2 September 2024

2 Siswa kelas 1, wawancara,2 September 2024

Di dalam kesempatan lain peneliti sempat melakukan wawancara dengan ibu Nurul Mudhi'ah selaku Guru Kelas di kelas I. Ibu Nurul Mudhi'ah mengatakan "penggunaan media pembelajaran di kelas I masih jarang di gunakan, Untuk memudahkan penyampaian konten, saya biasanya memanfaatkan media dengan cara benda-benda di sekitar sekolah, media cetak dan gambar di buku teks, siswa kurang bisa memahami materi karena materi PPKn terlalu padat, untuk membaca saja siswa masih belum lancar apalagi diberi materi yang begitu banyak"³

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MIN 3 Kediri, dapat di simpulkan terdapat suatu permasalahan yaitu siswa belum mampu memahami materi simbol pancasila, padatnya materi sehingga membuat siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran. Menurut ibu Nurul Mudhi'ah selaku Guru Kelas di kelas I MIN 3 Kediri mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas I masih jarang di gunakan, Guru Kelas I MIN 3 Kediri juga mengatakan Guru sering menggunakan media berupa gambar cetak, benda-benda dari kelas, dan foto buku teks untuk membantu menyajikan konten.

Siswa pergi ke sekolah untuk mempelajari hal-hal baru. Siswa yang kurang bersemangat belajar dan kurang menerima pesan guru sering terlihat di kelas. Maka dari itu peningkatan kualitas pembelajaran dikelas bisa dilakukan dengan adanya media pembelajaran. media pembelajaran mempunyai peranan penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, karena siswa kelas rendah belum mampu

³ Nurul Mudhi'ah (guru kelas 1), wawancara, 3 September 2024

abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata/kongrit.⁴

Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa media ROGA "Roda Gambar" Media pembelajaran berperan penting dalam menarik minat siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat materi yang disampaikan guru lebih mudah dipahami, dan memungkinkan tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Keuntungan pertama dari media pembelajaran adalah memberikan panduan kepada guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang membuat pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Kedua, meningkatkan minat belajar siswa serta siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pembelajaran yang diberikan guru dengan baik karena situasi belajar menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.⁵

Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka atau ketertarikan yang lebih pada suatu hal dan aktivitas tanpa ada yang menyuruh.⁶ Sedangkan Ryan Anggoro Hidayat menjelaskan bahwa, minat adalah kecenderungan terhadap sesuatu untuk dilakukan karena kesukaan pada hal tersebut.⁷ Iman Septia menyatakan minat adalah kecenderungan individu untuk memberikan perhatian dalam sebuah situasi atau aktivitas serta

4 Supriyono, S. (2022). *pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sd.* EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 43-48.

5 Teni Nurita, 2018, *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*, 17-175

6 Slameto, 2018, *Minat belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar*, 180-181

7 Ryan Anggoro Hidayat, 2014 *Hubungan Fasilitas Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas Xi SMK YPP Purworejo*. Universitas Muhammadiyah Purworejo. 5-9

bertindak terhadap individu lain dengan perasaan senang.⁸ Ahmad Susanto mengatakan bahwa minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri- ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan sendiri.⁹ Dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa adalah kecenderungan individu untuk menyukai hal- hal yang berkaitan dengan proses belajar dengan ditandai adanya perubahan perilaku pada individu tersebut dan biasanya ditandai dengan perasaan senang dan selalu memberikan perhatian pada pelajaran tertentu sebagai pengalaman sendiri maupun interaksi dengan lingkungannya.

Merujuk pada kajian teori dan konteks penelitian diatas maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran media ROGA "Roda Gambar" yang termasuk media dua dimensi, media ini terbuat dari papan kayu yang bisa dilipat, yang di dalam nya terdapat roda, gambar, soal, dan materi simbol pancasila. Media ini memanfaatkan indra penglihatan siswa untuk memahami materi dari simbol sila Pancasila. Sehingga siswa dapat memahami materi yang di sampaikan dan menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn

Terdapat penelitian terdahulu yang menggunakan roda putar sedangkan Beti Rahayu Lestari mengembangkan Media Target Putar Pancasila (mata arca) pada materi pembelajaran nilai-nilai Pancasila kelas III Sekolah Dasar", bertujuan untuk mengembangkan Media Target Putar Pancasila pada materi

8 Iman Setia Putra Jaya Gulo, 2018, Hubungan Antara Minat Belajar, Cita- Cita Siswa, Kompetensi Guru, Komunitas Teman Sebaya Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri Di Kabupaten Sleman, Yogyakarta, 21-22

9 Ahmad Susanto, 2016, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, Jakarta: PrenadaMedia Group, 57-58

pembelajaran nilai-nilai Pancasila kelas III Sekolah Dasar.¹⁰ Tujuan pengembangan ini membedakannya dari penelitian sebelumnya mengembangkan Media Target Putar Pancasila sedangkan pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas I. Dan Moch Bahak Udin mengembangkan Media Pembelajaran Roda Putar Cerdas untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran perputaran roda Smart dalam pembelajaran akhlak materi akidah agama pada malaikat Allah¹¹ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan adalah pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas I.

Atas dasar uraian tersebut maka peneliti menentukan judul penelitian
PENGEMBANGAN MEDIA ROGA "RODA GAMBAR" UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PPKN KELAS I MIN 3 KEDIRI

10 Beti Rahayu Lestari,2020, *pengembangan media target putar Pancasila (mata arca) pada materi pembelajaran nilai nilai Pancasila kelas III sekolahh dasar*. Jurnal penelitian pendidikan guru sekolah dasar, 10-18

11Moch Bahak udin,2023,*pengembangan media pembelajaran Roda Putar smart Untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa di madrasah ibtidaiyah*. Jurnal literasi digital, 200-223

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, dapat diuraikan tujuan dari pengembangan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui pengembangan media ROGA "Roda Gambar" untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas I MIN 3 Kediri
2. Untuk mengetahui kelayakan media ROGA "Roda Gambar" pada mata pelajaran PPKn kelas I MIN 3 Kediri
3. Untuk mengetahui keefektifitasan media ROGA "Roda Gambar" pada mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 MIN 3 Kediri

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian ini dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media ROGA "Roda Gambar" untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas I MIN 3 Kediri ?
2. Bagaimana kelayakan media ROGA "Roda Gambar" pada mata pelajaran PPKn kelas 1 MIN 3 Kediri ?
3. Bagaimana keefektifitasan media ROGA "Roda Gambar" pada mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 MIN 3 Kediri ?

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media ini terbuat dari papan kayu yang bisa dilipat dengan ukuran kayu 40cm x 40cm agar tidak mudah rusak yang berbentuk seperti koper dan bisa dibuka tutup
2. Dibagian luar koper sisi kiri terdapat penjelasan mengenai materi pancasila dan terdapat barcode modul ajar dan petunjuk penggunaan media
3. Dibagian dalam koper sebelah kiri terdapat roda dengan gambar simbol pancasila dengan diameter 25 cm untuk meningkatkan minat belajar siswa
4. Di bagian dalam koper sisi sebelah kanan terdapat kantong pancasila, kantong tersebut berisi soal-soal materi pancasila
5. Dibagian bawah kantong soal dan materi terdapat contoh gambar penerapan simbol sila pancasila
6. Media ini memanfaatkan indra penglihatan siswa untuk memahami materi simbol Pancasila
7. Media ini di desain dengan bahan-bahan yang awet sehingga dapat digunakan berulang-ulang

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Manfaat untuk siswa yaitu supaya lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memahami materi yang di ajarkan.

Manfaat untuk guru yaitu membantu guru untuk mempermudah menjelaskan materi yang di ajarkan

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk membuat mata pelajaran PPKn lebih menarik bagi siswa kelas satu MIN 3 Kediri. Media ini bersifat visual dan hanya dapat diakses secara langsung, tidak secara daring, karena siswa di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian tidak membawa perangkat yang terhubung dengan internet. Akibatnya, perkembangan media ini menjadi lebih terbatas.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut ini

Tabel 1. 1
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Moch Bahakudin	Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Madrasah Dasar dengan Media Pengembangan Pembelajaran Roda Putar Cerdas	Hasil pengembangan media memenuhi kriteria dengan hasil validasi ahli materi mencapai 100%. Hasil validasi ahli desain mencapai 100%. Hasil uji coba perorangan mencapai 100%. Hasil uji coba kelompok kecil sebesar 83%. Hasil uji coba kelompok besar mencapai 94,67%, hasil analisis uji-t dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan nilai p-speed statistik uji-t sebesar $0,00 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan	Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, baik dari aspek hasil belajar maupun minat belajar. Keduanya menggunakan validasi ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar untuk mengukur kelayakan dan	Media Roda putar cerdas lebih menekankan pada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan menggunakan pendekatan statistik kuantitatif untuk membuktikan efektivitasnya. Media ROGA fokus pada meningkatkan minat belajar siswa

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			adanya pengaruh yang signifikan terhadap nilai rata-rata pre-test dan post-test. Kesimpulannya adalah media pembelajaran smart wheel yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.	efektivitas media.	
2	Rialatus Sittah	Pengembangan Media Rotala (roda putar Pancasila) muatan pembelajaran PPKn Untuk meningkatkan kreativitas guru kelas II SDN Karangayu 01 Semarang	Hasil pengembangan media Rotala Kelayakan media dinilai dari ahli materi 89,58% dengan kategori sangat layak, ahli media 88,33% dengan kategori sangat layak, serta penilaian dari guru kelas II SDN Karangayu 01 Semarang dan guru kelas II SDN Karangayu 02 Semarang diperoleh persentase 93,75%, dan 100% dengan kategori sangat baik;	Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik dari aspek kelayakan media maupun minat belajar siswa. Keduanya melibatkan penilaian oleh ahli (materi/media) dan guru kelas, untuk mengetahui kelayakan dan penerimaan terhadap media yang dikembangkan.	Rotala fokus pada kelayakan media pembelajaran dari segi penilaian ahli dan guru sedangkan ROGA fokus pada peningkatan minat belajar siswa, bukan hanya menilai kelayakan, tapi juga dampak terhadap motivasi belajar.
3	Elok Khoirul Muna Mabni	Pengembangan Media Roda Putar Pada Materi Keragaman Suku dan	media roda putar ini mendapatkan prosentase kevalidan sebesar 86% dari ahli materi, 86% dari ahli desaim media,	Keduanya menggunakan media pembelajaran berbasis roda (media roda	Media Roda Putar bertujuan untuk meningkatkan hasil

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Budaya Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung	dan 94% dari ahli pembelajaran, media roda putar ini memiliki tingkat kemenarikan sebesar 87,1%, hasil nilai post test yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan hasil nilai pre test , yakni dengan perbedaan rata-rata nilai sebesar 36. Hasil analisis dengan uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya H_1 diterima H_0 ditolak. Hal ini diperoleh $t_{hitung} = 3,897$ dan $t_{tabel} = 1,94$. Sehingga terdapat perbedaan pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media roda putar keragaman. Maka dapat disimpulkan bahwa media roda putar berbasis HOTS mampu meningkatkan hasil belajar	putar dan ROGA – roda gambar). Sama-sama melibatkan ahli materi dan media dalam proses validasi media.	akademik. Media ROGA bertujuan untuk meningkatkan minat belajar.
4	Chusnamilataningrum	Pengembangan media pembelajaran papan permainan roda jelajah indonesia untuk siswa kelas V SDN Tugurejo 01 kota	Hasil menunjukkan bahwa Media layak digunakan dalam pembelajaran dengan memperoleh nilai kelayakan isi materi 85,41% dan komponen penyajian media 80,76% dengan kriteria layak.	Keduanya menggunakan bentuk permainan berbasis roda sebagai alat bantu pembelajaran .	Roda Jelajah bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi tentang Indonesia secara interaktif. ROGA bertujuan

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		semarang			untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn melalui pendekatan visual dan menyenangkan.
5	Nadia edlina maulya, fitria martanti dan ersila devy rinjani	Pengembangan media pembelajaran roda berputar stiker pintar dalam materi asean kelas vi sekolah dasar	Hasil penelitian menunjukkan media layak digunakan dalam pembelajaran dengan memperoleh nilai validasi ahli materi dengan rata-rata 82,85% dan nilai dari ahli media memperoleh nilai rata-rata 98,83%	Keduanya merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran. Sama-sama menggunakan media berbentuk roda sebagai alat bantu pembelajaran.	Mengembangkan "Roda Berputar Stiker Pintar", yaitu media berbentuk roda yang dilengkapi dengan stiker pintar untuk mempermudah siswa dalam memahami materi sedangkan "ROGA (Roda Gambar)", yaitu roda pembelajaran yang berisi gambar-gambar visual untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa.
6	Muhammad irfanusyauqi	Pengembangan media kartu berpasangan untuk meningkatkan minat	Hasil persentase ahli media adalah 86% dan persentase ahli materi yaitu 82%. Hasil validasi dari kedua ahli menunjukkan	Sama-sama fokus pada pengembangan media pembelajaran inovatif yang berbasis	Penelitian pertama mengembangkan media kartu berpasangan, yaitu media

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		belajar siswa dengan model make a match pada mata pelajaran aswaja	kelayakan media untuk diujicobakan. Dari uji coba kelompok primer diperoleh 73% dan uji coba lapangan dengan 24 siswa didapat sebanyak 72%. Kemudian sesuai kriteria keberhasilan meningkatkan minat belajar siswa, maka pengembangan media kartu berpasangan mendapatkan kategori efektif. Berdasarkan hasil penelitian maka bisa disimpulkan bahwa pengembangan media kartu berpasangan mampu meningkatkan minat belajar siswa.	permainan atau visual	berbasis kartu yang digunakan dalam model pembelajaran Make a Match. Sedangkan media ROGA (Roda Gambar), yaitu media visual berbentuk roda berisi gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran.
7	Wahyudin	Pengembangan media pembelajaran berbasis vidioscribe untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 3 subtema 3 kelas III Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media Videoscribe rata-rata dari validator dengan presentase 86,87% dengan kategori sangat valid, dan nilai rata-rata validator ahli media dengan presentase 86,25% kategori sangat valid. Hasil angket respond siswa pada uji coba terbatas SD Negeri 3 batu kumbang dengan presentase 83,75% (praktis). Hasil uji	Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran inovatif.	Penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran berbasis VideoScribe, yaitu media digital berupa animasi video yang dapat memvisualisasikan materi pelajaran secara menarik dan interaktif. Sementara peneliti mengembangkan media

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			coba lapangan operasional dengan nilai pretest 61,63, rata-rata nilai posttest 85,75 dan nilai n-gain 0,72 dengan kategori tinggi. Selain keefektifan media videoscibe dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan yang diperoleh adalah 83,92% pada kategori sangat terlaksana.		ROGA (Roda Gambar), yaitu media pembelajaran berbentuk alat peraga manual yang bersifat visual dan dapat diputar seperti roda, sehingga lebih bersifat fisik dan konkrit.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian di atas dan penelitian yang telah dilakukan berbeda, penelitian di atas lebih menekankan pada peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian di atas lebih menekankan pada peningkatan semangat belajar siswa.

H. Definisi Istilah dan Definisi Operasional

Proses perencanaan, produksi, atau penyempurnaan produk yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada siswa dikenal sebagai pengembangan media. Produk yang perlu dikembangkan mungkin sudah ada atau mungkin sesuatu yang akan diproduksi. Cara lain untuk memikirkan pengembangan media adalah proses membuat alat bantu pembelajaran menjadi lebih baik sehingga dapat menyalurkan informasi dalam proses pembelajaran.

Permainan melingkar dengan berbagai gambar, soal, dan materi PPKn kelas I disebut media ROGA "Roda Gambar" Untuk membantu siswa kelas I lebih berminat terhadap pelajaran, media ini dibuat untuk meningkatkan minat mereka dalam mempelajari mata pelajaran PPKn.

Minat belajar siswa adalah kecenderungan individu untuk menyukai hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar dengan ditandai adanya perubahan perilaku pada individu tersebut dan biasanya ditandai dengan perasaan senang dan selalu memberikan perhatian pada pelajaran tertentu sebagai pengalaman sendiri maupun interaksi dengan lingkungannya. minat belajar pada diri seseorang bukan bawaan sejak lahir, melainkan dipelajari melalui proses penilaian kognitif dan afektif seseorang yang dinyatakan dalam sikap. dengan kata lain, jika proses penilaian kognitif dan afektif seseorang terhadap objek minat belajar adalah positif maka akan menghasilkan sikap yang positif dan dapat menimbulkan minat belajar.

Mata pelajaran PPKn adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berfikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan pancasila dan UUD 1945.