

PENGEMBANGAN MEDIA MONSILA (MONOPOLI PANCASILA) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Qowiyul Ahyar^{1*}, Novialita Angga Wiratama²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: ahyarqowiyul@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan media MONSILA (Monopoli Pancasila) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan adanya media pembelajaran sangat membantu pendidik maupun peserta didik agar pembelajaran lebih efisien dan mudah dipahami. Jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pengembangan media MONSILA (Monopoli Pancasila) ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV di UPT SD Negeri Sumurgung. Analisis data dilakukan dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta kuesioner untuk guru dan siswa, dan lembar tes siswa. Evaluasi menunjukkan bahwa media MONSILA mendapatkan penilaian validasi yang sangat baik, yaitu 86% dari ahli materi, 84% dari ahli bahasa, dan 96% dari ahli media. Setelah perbaikan, media ini di uji coba di lapangan. Kuesioner tanggapan guru mencatat skor 91,11%, sementara tanggapan siswa mencapai 92,36%. Hasil tes siswa menunjukkan efektivitas media ini dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 81,81%. Data dari kuesioner dan tes siswa menegaskan bahwa media MONSILA (Monopoli Pancasila) yang dikembangkan adalah valid dan praktis.

Kata Kunci: Media MONSILA; Pendidikan Pancasila; Hasil Belajar;

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan di era digital menghadapi tantangan. Mempersiapkan generasi muda untuk menerima tantangan dan menghadapi perkembangan dunia di zaman sekarang. Oleh karena itu, perlu dilaksanakan penyelenggaraan pendidikan sebaik-baiknya untuk menjamin mutu pendidikan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Untuk mencapai tujuan ini, maka pendidik dapat mempertimbangkan faktor keberhasilan akademik siswa. Salah satu faktor utamanya adalah kemampuan guru dalam mengolah proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini berfokus pada sikap dan perilaku masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Pancasila terdiri dari nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Salah satu ciri pendidikan Pancasila adalah mengajarkan nilai dan moral. Menurut pendapat Nurgiansah (2021) mengatakan bahwa pendidikan Pancasila tidak hanya mengubah pengetahuan siswa, tetapi juga berubah menjadi alat untuk menanamkan nilai Pancasila dan membentuk karakter dan kepribadian mereka. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sesuai dengan karakter bangsa Indonesia. Sedangkan menurut Lubis, (2022) pendidikan Pancasila adalah kunci untuk membangun karakter bangsa karena mengajarkan nilai-nilai kepribadian bangsa Indonesia yang terkandung dalam Pancasila. Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat besar dalam membangun sikap, pikiran, dan tindakan warga negara. Sejalan dengan pendapat Rahayu (2017), Pancasila harus diajarkan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Diharapkan bahwa pendidikan Pancasila berfokus pada pengembangan nilai, moral, dan sikap perilaku peserta didik.

Pendidikan Pancasila salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum di sekolah dasar. Pendidikan Pancasila mengajarkan sikap dan perilaku berdasarkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Menurut pendapat Said (2020) bahwa pendidikan Pancasila adalah usaha sadar dan terencana untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai Pancasila kepada generasi muda Indonesia, agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berjiwa kebangsaan, cinta tanah air, dan memiliki kepribadian yang berdasarkan Pancasila.

Di era teknologi yang berkembang pesat saat ini, pendidikan Pancasila menjadi semakin penting. Pentingnya pendidikan Pancasila untuk membangun generasi penerus bangsa yang berkarakter, berjiwa Pancasila, dan siap menghadapi berbagai tantangan masa depan. Dengan memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila, siswa dapat menjadi faktor perubahan positif bagi bangsa dan negara. Pendidikan Pancasila menuntut siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan diri serta pengetahuan. Dengan tujuan agar siswa dapat memahami kehidupan masyarakat secara nyata. Namun pada kenyataannya dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan Pancasila siswa cenderung bersifat pasif. Agar proses pembelajaran aktif dan suasana pembelajaran menyenangkan sehingga guru perlu alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi salah satunya menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan. Menurut pendapat Hamka (2019) media pembelajaran merupakan alat bantu fisik atau non fisik yang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu komunikasi guru dan siswa yang harus disusun sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik. Senada dengan pendapat Wiratsiwi (2019) media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat ditunjukkan dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang tercantum dalam modul ajar. Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran bergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan media. Guru sebagai motivator dan fasilitator dituntut untuk bisa menciptakan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang inovatif berpengaruh pada hasil belajar siswa. Menurut pendapat Nugraha (2020) hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Sedangkan menurut Wulandari (2021) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Senada dengan pendapat Mustakim (2020) hasil belajar merupakan segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat di atas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti pada bulan Maret 2024 di UPT SD Negeri Sumurgung khususnya di kelas IV pada proses pembelajaran pendidikan Pancasila diperoleh data sebagai berikut. Hasil observasi terhadap proses pembelajaran siswa adalah peneliti memperoleh data bahwa siswa masih cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Ketika guru menanyakan materi kepada siswa, banyak siswa yang tidak dapat menjawab. Penyebabnya, guru masih menggunakan metode ceramah dan tugas, serta siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara ditemukan hasil belajar yang rendah. Hal ini dibuktikan dengan pencatatan dokumen nilai sumatif pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Menunjukkan 6 siswa (54%) dari 11 siswa belum mencapai kkt (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran), hal tersebut menunjukkan rendahnya hasil belajar, diperlukan upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila. Guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan penggunaan media yang menarik agar siswa aktif dan semangat untuk mengikuti pembelajaran. Salah satunya untuk menunjang keberlangsungan pembelajaran di sekolah dasar diperlukan sebuah media pembelajaran yang dikemas menjadi sebuah permainan edukasi.

Berbagai permainan yang menyenangkan salah satunya adalah menggunakan permainan edukasi menurut pendapat Melero dkk. (2014) bahwa permainan edukasi berdampak positif pada kinerja dan motivasi siswa. Hal ini sangat wajar, karena permainan menjadikan seseorang dapat mempelajari sesuatu dengan cara yang menyenangkan. Dari pemaparan diatas, permainan edukasi dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, melalui proses belajar ini maka siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga permainan edukasi menjadi terobosan dalam pendidikan dengan memanfaatkan media monopoli.

Berkembangnya teknologi saat ini, maka guru dituntut untuk mengembangkan media yang lebih inovatif, menarik dan berbasis it. Sehingga peneliti mengembangkan media monopoli berbasis it dengan nama MONSILA (Monopoli Pancasila). Pengembangan media monsila yaitu dengan menggabungkan unsur permainan yang menjadi salah satu solusi perbaikan pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV. MONSILA (Monopoli Pancasila) merupakan suatu permainan yang dimainkan lebih dari dua orang dan menekankan pada menguasai materi-materi yang akan diajarkan oleh guru. Permainan ini dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sebagai penunjang pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi membangun jati diri dalam kebhinekaan dengan adanya media monsila (Monopoli Pancasila) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menciptakan suasana belajar yang menarik dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila salah satunya dengan menggunakan media monopoli berbasis IT. Menurut pendapat Ulfaeni (2017) media monopoli merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain sehingga mampu memberikan suasana belajar menjadi bervariasi dan mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan sejalan dengan pendapat Oktavianti dkk. (2017) menjelaskan bahwa permainan monopoli dapat menjadi media pembelajaran yang baik dalam pembelajaran, selain itu dengan permainan monopoli ini siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan monopoli sehingga meningkatkan minat, keefektifan belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk membuat produk tertentu dan kemudian menguji tingkat keefektifan produk tersebut, menurut Sugiyono (2015) jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan, juga dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D). Saat membuat media pembelajaran, peneliti harus menggunakan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Dengan demikian, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk membuat produk berkualitas tinggi (Winarni, 2018). ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Analisis (Analyze)

Proses pengumpulan data dimulai dengan tahap analisis. Tahap ini meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan dan mengidentifikasi masalah. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV UPT SD Negeri Sumurgung pada bulan Maret 2024.

2. Perencanaan (Design)

Dalam tahap *design* (perencanaan) peneliti menyusun dan membuat produk atau media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu Media MONSILA (Monopoli Pancasila). Tahap perencanaan ini dilakukan dengan Langkah-langkah yaitu, mendesain media, merancang materi pembelajaran yang akan digunakan, menyusun tujuan pembelajaran, menyusun lembar evaluasi serta merancang lembar validasi dan angket respon guru dan siswa.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahapan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media MONSILA adalah: 1) melakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Pembuatan media MONSILA dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. 2) melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli materi, ahli media dan ahli

bahasa. 3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli materi, ahli media dan ahli bahasa sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahap implementasi, produk yang telah dinyatakan layak uji coba oleh validator akan dilakukan uji coba lapangan pada kelas IV UPT SD Negeri Sumurgung dengan jumlah siswa yaitu 11 siswa. Tahap implementasi ini untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Tahap uji kepraktisan diperoleh dari angket respon guru kelas IV sebagai praktisi pendidikan, sedangkan uji keefektifan diperoleh dari instrumen tes yang dikerjakan siswa kelas IV.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Berdasarkan tahapan implementasi, media MONSILA perlu dievaluasi. Tahap evaluasi adalah tahap akhir dari pengembangan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap evaluasi bertujuan untuk menganalisis data kuantitatif dari media MONSILA. Jika data kuantitatif memenuhi kriteria efektivitas dan kepraktisan, maka media MONSILA yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila setelah dievaluasi produk masih terdapat kekurangan maka bisa dilakukan proses atau tahap awal untuk melakukan pembenahan.

Dalam penelitian pengembangan ini sangat menekankan pada uji coba produk. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Uji coba ini melibatkan tiga validator ahli untuk memberikan penilaian objektif terhadap produk yang dihasilkan, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Analisis data penelitian dilakukan dengan menghitung hasil pengumpulan data, yakni data ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, data angket respon guru dan siswa dianalisis menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian validasi pengembangan media MONSILA (Monopoli Pancasila) sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkat Kevalidan Media MONSILA

Presentase(%)	Kriteria Valid
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang valid (revisi)
0-39	Tidak valid (revisi)

Sumber: Aprillianti & Wiratsiwi (2021)

Selanjutnya kita akan menganalisis data angket respon guru dan siswa. Data mengenai kepraktisan pengembangan media MONSILA (Monopoli Pancasila) pada mata pelajaran Pancasila kelas IV diperoleh dari respon angket guru dan siswa. Menghitung hasil angket respon guru dan siswa. Hitung skor survei respons guru dan siswa menggunakan skala Likert. Rumus berikut untuk menghitung hasilnya adalah:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh
 N = Jumlah skor maksimal

Kriteria evaluasi instrumen survei guru dan siswa dalam pengembangan media MONSILA adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan Media MONSILA

Nilai	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
85-100	Sangat praktis	Tidak ada revisi
70-84	Praktis	Tidak ada revisi
55-69	Cukup praktis	Tidak ada revisi
50-54	Kurang praktis	Revisi
0-49	Tidak praktis	Revisi

Sumber: Aprillianti & Wiratsiwi (2021)

Ketiga, analisis data tes siswa, media MONSILA (Monopoli Pancasila) Dianggap valid jika indikatornya terpenuhi. Rata-rata hasil tes prestasi belajar siswa memenuhi syarat klasikal. Ini berarti 75% dari seluruh siswa mendapat nilai pada atau di atas standar. Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKTP dapat tercapai apabila hasil belajar siswa lebih dari 70 dari skor maksimal 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah siswa di kelas telah mencapai skor lebih dari 70.

Menurut Aprillianti & Wiratsiwi, (2021) perhitungan untuk memperoleh ketuntasan klasikan siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KK (100) = \frac{\sum ST}{n} \times 100$$

Keterangan:

KK (%) = Ketuntasan klasikal

$\sum ST$ = Jumlah siswa yang tuntas

n = Banyaknya seluruh siswa

Media MONSILA (Monopoli Pancasila) dianggap efektif apabila hasil belajar siswa yang mencapai tingkat ketuntasan klasikal 75% atau lebih lebih besar dari jumlah siswa yang mencapai nilai 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil persentase menampilkan penilaian validitas dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media terhadap media pembelajaran MONSILA (Monopoli Pancasila) untuk materi kebhinekaan. (1) Ahli materi memberikan penilaian validitas sebesar 86%, yang tergolong dalam kategori valid; (2) ahli bahasa memberikan penilaian sebesar 84%, yang juga termasuk dalam kategori valid; (3) ahli media memberikan penilaian sebesar 96%, yang dikategorikan valid.

Tabel 3. Validasi Ahli

No	Ahli validator	Persentase Skor	Keterangan
1	Ahli Materi	86%	Valid
2	Ahli Bahasa	84%	Valid
3	Ahli Media	96%	Valid

Peneliti melaksanakan satu tahap uji coba, yaitu uji coba skala kecil. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk menilai efektivitas media pembelajaran MONSILA (Monopoli Pancasila) pada materi di kelas V UPT SD Negeri Sumurgung.

Menurut Aprilianti & Wiratsiwi (2021), media pembelajaran MONSILA dianggap efektif jika memenuhi kriteria berikut: rata-rata skor tes hasil belajar siswa harus mencapai standar klasikal, yaitu 75% dari seluruh siswa memperoleh skor yang sama atau lebih tinggi dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKTP dianggap tercapai jika hasil belajar siswa melebihi 70 dari skor maksimum 100, sedangkan ketuntasan klasikal dianggap berhasil jika 75% dari siswa di kelas mendapatkan skor lebih dari 70. Berikut adalah hasil dari uji coba skala kecil tersebut:

Tabel 4. Hasil Lembar Tes Siswa Skala Terbatas

Total soal	10 soal uraian
Jumlah subjek siswa	32 siswa
Skor total	2.760
Skor maksimal	3.200
Persentase	84,37%
Respons siswa	Sangat Menarik

Berdasarkan tabel yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa evaluasi penggunaan media MONSILA (Monopoli Pancasila) menunjukkan bahwa Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah adalah 70 dari 11 siswa. Dari jumlah tersebut, 9 siswa berhasil mencapai KKTP, sementara 2 siswa belum mencapainya. Dengan kriteria ketuntasan klasikal sebesar 81,31% dari total siswa, media MONSILA (Monopoli Pancasila) terbukti efektif dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan media MONSILA dalam pembelajaran pendidikan pancasila, khususnya pada materi kebhinekaan di kelas IV UPT SD Negeri Sumurgung, dinilai melalui angket yang diisi oleh guru dan siswa. Hasil dari angket tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

No	Keterangan	Persentase
1	Angket Respon Guru	91,11%
2	Angket Respon Siswa	92,36%

Berdasarkan hasil angket, respon dari guru menunjukkan persentase 91,11%, yang menandakan bahwa media MONSILA (Monopoli Pancasila) dianggap sangat praktis dalam penggunaannya, atau termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Begitu pula, respon siswa menunjukkan persentase 92,36%, yang juga berada pada kategori "Sangat Praktis". Dari hasil angket ini, dapat disimpulkan bahwa tingkat kepraktisan media MONSILA dikategorikan sebagai "Sangat Praktis" untuk digunakan.

Pada tahap evaluasi, peneliti menganalisis data kuantitatif yang dikumpulkan selama proses pengembangan dan implementasi, termasuk data dari validator ahli, lembar tes siswa, serta angket respon guru dan siswa. Data dari validator ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan bahwa MONSILA (Monopoli Pancasila) valid untuk digunakan. Angket yang diisi oleh guru dan siswa juga mengindikasikan bahwa media ini sangat praktis untuk pembelajaran. Selain itu, hasil tes siswa menunjukkan bahwa MONSILA (Monopoli Pancasila) efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media MONSILA (Monopoli Pancasila) melibatkan beberapa tahapan sebagai berikut: (1) Analisis; (2) Perancangan; (3) Pengembangan; (4) Penerapan;

dan (5) Evaluasi. Hasil dari uji validasi menunjukkan bahwa media MONSILA (Monopoli Pancasila) memperoleh penilaian sebesar 84% dari ahli materi, 84% dari ahli bahasa, dan 96% dari ahli media, yang menandakan bahwa media ini valid sebagai alat pembelajaran berbasis permainan. Hasil tes siswa menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 81,81%, yang menunjukkan bahwa media MONSILA efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan. Angket yang diisi oleh guru dan siswa menunjukkan nilai 91,11% dari guru dan 91,37% dari siswa, yang mengindikasikan bahwa media MONSILA dianggap sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan. Meskipun media MONSILA (Monopoli Pancasila) terbukti efektif dan praktis, peran aktif guru tetap penting untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan baik. Guru diharapkan dapat memperkenalkan siswa pada penggunaan bahan ajar elektronik untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar: Studi kasus di SD Negeri Sugihan 01 Kelas V. *Prosiding SNasPPM*, 6(1), 80-88.
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran blended learning berbasis edmodo pada mata kuliah fisika dasar di program studi pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19-33.
- Lubis, M. A., Dalimunthe, H., & Azizan, N. (2022). *Model-Model Pembelajaran PPKn di SD/MI Teori dan Implementasinya untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila*. Samudra Biru.
- Melero, J., & Hernández-Leo, D. (2014). A model for the design of puzzle-based games including virtual and physical objects. *Journal of Educational Technology & Society*, 17(3), 192-207.
- Mustakim, A. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 1 Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 1-10.
- Nugraha, A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 71-82.
- Nurgiansah. (2021). Pendidikan Pancasila: Konsep, Tujuan, dan Implementasinya dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar.
- Oktavianti, I., & Ratnasari, Y. (2017). Permainan monopoli engklek jelajah budaya Pati untuk pembelajaran tematik. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia (PBSI) FKIP Universitas Muria Kudus*, 6371.
- Rahayu, A. S. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Said, A. (2020). Pendidikan Pancasila: Upaya Penanaman dan Pengembangan Nilai-Nilai Pancasila kepada Generasi Muda Indonesia. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 2(1), 1-10.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan media monergi (monopoli energi) untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136-144.
- Winarni, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model ADDIE untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Tema 7 Kelas 4 di SDN 1 Purwosari Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 226-239.
- Wiratsiwi, W. (2019). Tingkat Keefektifan Media Papercraft Struktur Bumi dan Matahari terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Gedongombo III Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 133.
- Wulandari, C. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PJOK Kelas IV SDN 1 Mojokerto. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 1-10.