

## Analisis Penerapan Media Monopoli dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Yusron Abda'u Ansya<sup>1</sup>, Tania Salsabilla<sup>2</sup>

1 *Center of Research Innovation*, Intelearn Insight Pustaka Media

1; [yusronabda@gmail.com](mailto:yusronabda@gmail.com)

2 SD Swasta IT Arisa

2; [taniatsabila1@gmail.com](mailto:taniatsabila1@gmail.com)

### Korespondensi Penulis:

Yusron Abda'u Ansya; email: [yusronabda@gmail.com](mailto:yusronabda@gmail.com)

### Abstract

Pancasila Education learning in elementary schools often faces obstacles such as low student activity and learning outcomes due to the dominance of monotonous lecture methods on the abstract material of cultural diversity. This study aims to analyze the application of modified Monopoly media based on game-based learning to enhance student activity and concept understanding. This descriptive qualitative research was conducted at SD Muhammadiyah 29 Sunggal in the even semester of the 2025/2026 academic year, starting from January 19, 2026. The research subjects included all 22 third-grade students, with key informants being the class teacher and the students. Data were collected thru observation techniques, semi-structured interviews, documentation, and tests. The data analysis technique adopts the interactive model of Miles and Huberman, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The research results show that the use of Monopoly media successfully created an interactive and collaborative learning atmosphere. Quantitatively, there was a significant increase in student learning completeness (KKTP), from an initial condition of 30% (70% below KKTP) to a drastic rise of 95% of students meeting KKTP post-intervention. In conclusion, the application of Monopoly media has proven effective in overcoming learning passivity, concretizing the material "The Wealth of Our Ethnic Group," and improving the learning outcomes of Pancasila Education in Elementary Schools.

**Keywords:** Monopoly Media, Learning Activity, Learning Outcomes, Pancasila Education

### Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar kerap menghadapi kendala berupa rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa akibat dominasi metode ceramah yang monoton pada materi abstrak keragaman budaya. Penelitian ini bertujuan menganalisis

penerapan media Monopoli modifikasi berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep siswa. Penelitian kualitatif deskriptif ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 29 Sunggal pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, terhitung sejak 24 Februari 2026. Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV sebanyak 22 orang, dengan informan kunci guru kelas dan siswa. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara semi-terstruktur, dokumentasi, serta tes. Teknik analisis data mengadopsi model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Monopoli berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kolaboratif. Secara kuantitatif, terjadi lonjakan signifikan pada ketuntasan belajar siswa (KKTP), dari kondisi awal sebesar 30% (70% di bawah KKTP) melesat drastis menjadi 95% siswa memenuhi KKTP pasca-intervensi. Kesimpulannya, penerapan media Monopoli terbukti efektif mengatasi pasivitas belajar, mengonkretkan materi "Kekayaan Suku Bangsa", serta meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Media Monopoli, Keaktifan Belajar, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

*Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY-SA 4.0.*



## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur yang sangat strategis dalam tatanan pembangunan nasional, sekaligus berfungsi sebagai wahana utama untuk mengembangkan serta meningkatkan kemampuan dan kompetensi individu secara menyeluruh (Simarmata et al., 2026). Selain memperluas wawasan intelektual, pendidikan berperan vital dalam memperbaiki kualitas kehidupan, membangun karakter, serta meneguhkan martabat manusia dalam tatanan sosial yang dinamis. Peningkatan mutu pendidikan ini secara sistematis diwujudkan melalui ranah pendidikan formal seperti sekolah, yang menjadi pusat pelaksanaan pembelajaran terstruktur dari tingkat dasar hingga lanjutan (Moto, 2019). Dalam tatanan tersebut, sekolah dituntut untuk mampu menghadirkan lingkungan belajar yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan agar siswa terdorong untuk terlibat secara aktif demi mencetak sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing (Kaban et al., 2026).

Meskipun arah pendidikan dasar di Indonesia telah mengamanatkan penerapan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM), kenyataan di lapangan sering kali belum sejalan dengan idealita tersebut. Masih banyak guru yang menghadapi keterbatasan dalam merancang dan mengaplikasikan media pembelajaran yang mampu merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*) peserta didik (Sagita, 2024). Padahal, media pembelajaran memegang peranan yang sangat krusial sebagai alat, sarana, maupun saluran komunikasi yang menjembatani penyampaian pesan dari guru kepada siswa secara terstruktur, jelas, dan bervariasi (Miftah, 2013; Muriyatmoko et al., 2024). Kehadiran media yang tepat tidak hanya menghilangkan kebosanan, tetapi juga memicu motivasi internal siswa sehingga keberhasilan proses pembelajaran dapat dicapai secara optimal (Labuem et al., 2025). Sejalan dengan hal tersebut, Subakti et al., (2026) menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen perantara yang memastikan materi diserap oleh peserta didik secara presisi, efektif, dan bermakna.

Rendahnya tingkat kreativitas guru dalam memfasilitasi kegiatan belajar mengajar ditengarai menjadi salah satu faktor dominan yang memicu penurunan hasil belajar siswa. Temuan empiris dari Wahyu (2006) dan Muttaqin et al. (2026) mengonfirmasi bahwa kreativitas guru dalam mengelola sumber belajar serta merancang media yang relevan masih berada pada kategori rendah. Fenomena ini diperkuat oleh Srinalia (2015) yang menyatakan bahwa pola pengajaran di kelas masih cenderung didominasi oleh metode konvensional yang monoton tanpa menyertakan inovasi media yang memadai (Wahyuni et al., 2025). Mengingat tantangan global yang makin kompleks, Inganah (2023) dan Kembara (2022) menggarisbawahi pentingnya mengintegrasikan keterampilan abad ke-21 atau konsep 6C—yang mencakup *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, *communication*,

*computational thinking*, dan *empathy*—ke dalam ruang kelas (Kadek et al., 2025). Oleh sebab itu, guru dituntut menguasai kompetensi dalam mengidentifikasi serta menghadirkan pendekatan dan media pembelajaran yang atraktif guna membangkitkan gairah belajar siswa (Defa et al., 2022).

Sebagai salah satu strategi inovatif, guru dapat mengintegrasikan media berbasis permainan (*game-based learning*), seperti permainan papan (*board game*), kartu edukatif, maupun media komputasi, untuk mengoptimalkan keterlibatan siswa sekaligus mengukur tingkat pemahaman materi mereka (Mahmud, 2023; Purba et al., 2026). Mengingat dunia anak-anak tidak dapat dipisahkan dari aktivitas bermain, pemanfaatan permainan papan populer seperti Monopoli memiliki daya tarik yang sangat kuat bagi siswa usia sekolah dasar (Defa et al., 2022; Ansyah, Labuem et al., 2026). Monopoli secara umum menyajikan interaksi kelompok yang dinamis melalui aturan permainan tertentu. Ketika desain permainan ini diintegrasikan secara sistematis dengan materi pelajaran, media permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, melainkan juga instrumen pembelajaran interaktif yang terbukti efektif meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan prestasi akademik siswa secara signifikan (Ivan et al., 2025; Ansyah et al., 2026).

Dalam lingkungan Sekolah Dasar, media interaktif berbasis konsep monopoli sangat potensial untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif dengan memfasilitasi pendekatan *learning by playing* (Nurainin et al., 2019; Ansyah, Mirfan et al., 2026). Kendati demikian, agar fungsi permainan ini selaras dengan misi penanaman nilai moral pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, mekanik asli dari monopoli konvensional yang kental dengan nuansa kapitalisme, kepemilikan individu, dan dominasi modal perlu diadaptasi secara radikal. Aturan permainan diubah dari kompetisi individualistik menjadi kompetisi antarkelompok yang berlandaskan pada prinsip gotong royong dan musyawarah. Alih-alih membangkrutkan lawan demi kemenangan pribadi, setiap kelompok justru didorong untuk bekerja sama memecahkan masalah, membagi peran dalam mengelola aset budaya, serta mengambil keputusan kolektif. Transformasi dari *individual-ownership* menuju *collaborative-problem solving* ini tidak sekadar mereduksi potensi konflik destruktif antar-siswa, melainkan mentransformasikan papan permainan menjadi ruang simulasi konkret dari nilai-nilai kebersamaan Pancasila.

Pengembangan media berbasis permainan papan ini juga menjawab realitas infrastruktur pendidikan pascapandemi. Tren penggunaan media di tingkat SD/MI menunjukkan bahwa mayoritas sekolah (sekitar 63%) masih bergantung pada media *offline* seperti alat peraga konkret atau gambar, sementara pemanfaatan media berbasis *online* masih terbatas pada angka 37% (Azis & Febriana, 2023). Kondisi ketimpangan akses teknologi ini menegaskan perlunya alternatif media pembelajaran yang ekonomis, berbiaya

terjangkau, mudah direplikasi oleh guru, namun tetap highly engaging bagi siswa tanpa harus bergantung sepenuhnya pada perangkat digital canggih (Azis & Febriana, 2023; Defa et al., 2022). Hal ini sejalan dengan hakekat manusia sebagai makhluk sosial yang memerlukan ruang interaksi langsung, keteraturan, serta kerja sama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Febriyanti, 2023). Dalam konteks persekolahan, penanaman nilai ideologi, pembentukan karakter, dan pembiasaan nilai demokrasi tersebut diintegrasikan secara khusus melalui Pendidikan Pancasila (Isyah Febriyanti, 2023; Syalita, 2024; Zulfikar Putra & Farid Wajdi, 2021).

Meskipun memiliki peran yang sangat strategis, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila kerap menemui hambatan tersendiri. Materi Pendidikan Pancasila memiliki cakupan yang relatif luas dan padat akan konsep-konsep abstrak, sehingga sering kali dipersepsikan sulit serta memicu penurunan minat belajar peserta didik (Nurul Mufatikhah et al., 2023; Syalita, 2024). Di sisi lain, karakteristik peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, aktivitas fisik, interaksi sosial dalam kelompok, serta kegiatan belajar yang dikemas melalui permainan (Syalita, 2024; Suhada et al., 2026). Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu memperkuat daya ingat (*retention rate*) siswa terhadap materi, menumbuhkan rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat, memicu kompetisi yang sehat, serta meningkatkan partisipasi aktif mereka di dalam kelas (Syalita, 2024).

Secara teoritis, penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran sejalan dengan pandangan Friedrich Froebel mengenai pentingnya hubungan erat antara aktivitas bermain dan proses belajar untuk meningkatkan konsentrasi serta keterlibatan anak secara alami. Keunggulan monopoli terletak pada familiarity atau tingkat pengenalan yang tinggi di kalangan siswa, guru, maupun orang tua, sehingga aturan mainnya mudah dipahami dan diaplikasikan (Syalita, 2024). Sifat permainan yang interaktif ini menuntut peserta didik untuk mengandalkan kemampuan berpikir kritis, ketepatan, dan ketegasan dalam menjawab setiap pertanyaan atau tantangan materi yang ada pada petak permainan, sekaligus membangun komunikasi yang aktif antar-anggota kelompok (Defa et al., 2022; Nurmalia et al., 2022).

Kesenjangan antara idealita pembelajaran Pancasila yang interaktif dan kondisi riil di lapangan terkonfirmasi secara nyata pada lokasi penelitian. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama guru kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal pada 24 Februari 2026, terungkap bahwa tingkat keaktifan dan pemahaman siswa masih sangat rendah. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tersebut didominasi oleh metode ceramah satu arah dan penggunaan buku paket, tanpa didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Kondisi ini memicu kebosanan sehingga siswa

cenderung melakukan aktivitas di luar pembelajaran, seperti mengobrol, bermain sendiri, atau berpindah tempat. Dampaknya terasa langsung pada materi yang sarat konsep seperti "Kekayaan Suku Bangsaku"—yang mencakup suku, bahasa, rumah adat, pakaian adat, hingga kebudayaan daerah—di mana siswa kesulitan memahami materi dan hanya mengandalkan hafalan jangka pendek. Implikasinya, sebanyak 70% siswa dicatat belum mampu memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan.

Urgensi penggunaan media monopoli dalam mengatasi permasalahan pembelajaran juga diperkuat oleh deretan penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Tanjung (2025) menggunakan model pengembangan *ADDIE* membuktikan bahwa media Monopoli layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep serta minat belajar siswa pada materi pembelajaran yang kompleks. Senada dengan hal tersebut, studi dari Wildaniati (2006) mengarahkan bahwa pengembangan monopoli edukatif berhasil meningkatkan perhatian (*attention*) dan prestasi belajar kognitif siswa Sekolah Dasar secara signifikan. Meskipun demikian, mayoritas penelitian terdahulu masih berfokus pada pengukuran hasil belajar secara kuantitatif murni dan belum mengeksplorasi secara mendalam bagaimana proses berpikir kritis, kemampuan berargumentasi, serta dinamika pengambilan keputusan siswa terjadi selama permainan berlangsung.

Berandaskan pada latar belakang, kondisi empiris di lapangan, dan *gap* dari penelitian sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media monopoli yang dimodifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar, khususnya pada materi Kekayaan Suku Bangsaku di kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat terungkap secara mendalam bagaimana media permainan monopoli mampu meningkatkan keaktifan belajar, mendorong interaksi kolaboratif antar-siswa, serta mengoptimalkan pemahaman konsep-konsep Pancasila dalam suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berorientasi pada karakteristik anak.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memahami secara mendalam fenomena penerapan media Monopoli dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pengalaman, persepsi, dan respons alami dari guru maupun peserta didik di dalam kelas. Penelitian ini tidak berfokus untuk menguji hipotesis atau menghitung besarnya pengaruh secara statistik, melainkan mendeskripsikan proses pembelajaran secara alamiah (*naturalistic inquiry*). Sejalan dengan pandangan Hunowu (2019), pendekatan kualitatif bertujuan mengkaji fenomena subjek mencakup perilaku, motivasi, dan tindakan secara holistik, yang

kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif berdasarkan kondisi riil tempat fenomena tersebut berlangsung (Maharani et al., 2026).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 29 Sunggal pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya dimulai dari proses observasi awal pada 24 Februari 2026 hingga tahap pengumpulan data lapangan selesai. Pemilihan subjek dan partisipan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan subjek berdasarkan tujuan penelitian dan kriteria tertentu yang relevan dengan fokus kajian (Ahmad & Arking, 2021). Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal yang berjumlah 22 siswa sebagai partisipan dalam observasi kegiatan pembelajaran. Adapun informan kunci untuk wawancara mendalam diampu oleh guru kelas IV, serta seorang siswa kelas IV bernama Nadira Aurilia yang dipilih karena dianggap representatif dan mampu memberikan informasi secara tepercaya mengenai penerapan media Monopoli.

Sumber data dalam penelitian kualitatif ini dikelompokkan menjadi data primer dan data sekunder. Data primer bersumber dari hasil pengamatan (*observasi*) dinamika kelas serta hasil *deep interview* bersama guru kelas dan siswa yang bersangkutan. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi dokumentasi berupa perangkat pembelajaran (RPP/Modul Ajar), foto kegiatan, serta dokumen pendukung lain yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penentuan informan mengacu pada kriteria Sukandar (2007), yakni mengutamakan individu yang memahami fokus penelitian, aktif berada dalam lingkungan sekolah, kooperatif, serta mampu menyampaikan kondisi lapangan secara objektif dan jujur (Ahmad & Arking, 2021).

Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui kombinasi observasi dan wawancara semi-terstruktur. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung guna mencermati aktivitas guru dan tingkat keaktifan peserta didik saat berinteraksi dengan media Monopoli. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik (Ahmad & Arking, 2021). Selanjutnya, wawancara semi-terstruktur mengacu pada Kurniawan (2025) dilakukan kepada guru untuk menggali pelaksanaan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan kendala operasional. Wawancara kepada siswa bertujuan untuk mengidentifikasi respons emosional, pengalaman belajar, serta tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Maharani et al., 2026).

Teknik analisis data mengadopsi model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification* (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Tahap reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, menyederhanakan, dan mengelompokkan data observasi serta wawancara ke dalam tema-tema spesifik, seperti proses penerapan media, keaktifan siswa, respons subjek,

dan kendala pembelajaran. Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun hasil reduksi ke dalam uraian naratif yang dilengkapi dengan matriks observasi dan transkrip wawancara. Terakhir, penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan secara berulang melalui triangulasi data—membandingkan hasil observasi dengan wawancara—guna memastikan kredibilitas dan keabsahan temuan (*data trustworthiness*).

Alur penelitian ini dirancang secara sistematis melalui tiga tahapan utama: tahap pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data akhir. Tahap pra-lapangan diawali dengan studi pendahuluan, identifikasi masalah kelas, wawancara awal dengan guru, dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap pekerjaan lapangan berfokus pada implementasi media Monopoli dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi "Kekayaan Suku Bangsa", pengambilan data observasi, serta pelaksanaan wawancara mendalam. Tahap akhir diisi dengan triangulasi data, pengolahan narasi kualitatif, serta penarikan kesimpulan secara komprehensif. Melalui alur deskriptif kualitatif ini, penelitian diharapkan mampu memberikan evaluasi mendalam sekaligus kontribusi praktis dalam meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar (Kadek et al., 2025).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Observasi

Observasi awal yang dilaksanakan di kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal pada tanggal 24 Februari 2026 menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila awalnya masih menghadapi berbagai kendala operasional di kelas. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sebelum penggunaan media Monopoli, peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, merespons instruksi, maupun terlibat dalam diskusi kelompok tergolong masih sangat rendah. Sebagian besar siswa hanya mendengarkan penjelasan guru secara pasif tanpa menunjukkan inisiatif partisipasi yang optimal.

Kondisi tersebut diperparah oleh belum diterapkannya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Proses pengajaran sebelumnya masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah konvensional serta ketergantungan pada buku teks sebagai sumber belajar utama. Pola ini menyebabkan siswa cenderung mengandalkan pola hafalan jangka pendek daripada menginternalisasi konsep secara mendalam. Khususnya pada materi "Kekayaan Suku Bangsa", siswa mengalami kesulitan signifikan dalam mengenali, mengelompokkan, dan membedakan berbagai unsur keberagaman budaya Indonesia, seperti suku bangsa, bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, hingga tradisi daerah.

Pengamatan di lapangan juga mengindikasikan bahwa tingkat konsentrasi dan daya tahan belajar siswa relatif rendah. Sejumlah siswa terlihat mudah kehilangan fokus serta mengalami penurunan atensi ketika guru menyampaikan materi secara verbal dalam durasi yang panjang. Minimnya variasi media visual maupun manipulatif membuat siswa cepat merasa jenuh dan bosan, yang berimplikasi langsung pada rendahnya keterlibatan emosional maupun kognitif mereka selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Temuan observasi tersebut terkonfirmasi melalui data tes awal (pre-test) yang diberikan kepada peserta didik sebelum implementasi media. Data menunjukkan bahwa sebanyak 70% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Ketercapaian yang rendah ini mengindikasikan bahwa penguasaan konsep siswa terhadap materi keberagaman budaya masih sangat terbatas. Kondisi ini mempertegas perlunya intervensi pembelajaran melalui media berbasis permainan (*game-based learning*) yang disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak sekolah dasar.

Implementasi media Monopoli yang dimodifikasi pada materi Kekayaan Suku Bangsaku terbukti memberikan perubahan signifikan terhadap suasana dan aktivitas kelas. Melalui konsep bermain sambil belajar, media ini berhasil mentransformasikan ruang kelas menjadi lebih interaktif dan dinamis. Siswa menunjukkan peningkatan keaktifan yang dramatis saat mengeksplorasi petak-petak permainan, menjawab tantangan kartu materi, serta berdiskusi dalam kelompok. Pembelajaran berbasis permainan papan ini terbukti efektif menjaga motivasi belajar siswa serta mengeliminasi kebosanan selama proses pengajaran.

Efektivitas penerapan media Monopoli tercermin secara konkret pada lonjakan ketuntasan hasil belajar siswa setelah intervensi (post-test). Angka persentase siswa yang belum mencapai KKTP yang semula berada pada angka 70% mengalami penurunan drastis hingga tersisa 5% saja. Secara keseluruhan, sebanyak 95% siswa kelas IV berhasil mencapai dan melampaui standar KKTP yang ditetapkan. Perbandingan komparatif mengenai dinamika pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan media Monopoli disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Komparasi Kondisi Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Media Monopoli**

| Indikator<br>Pengamatan        | Sebelum Penerapan Media<br>Monopoli                                 | Sesudah Penerapan Media<br>Monopoli                                                                              |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metode & Media<br>Pembelajaran | Dominasi metode ceramah konvensional dan berpatokan pada buku teks. | Pembelajaran berbasis permainan ( <i>game-based learning</i> ) interaktif menggunakan media Monopoli modifikasi. |

|                                                 |                                                                                             |                                                                                                 |
|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Partisipasi &amp; Keaktifan Siswa</b>        | Pasif; hanya mendengarkan penjelasan guru dan menunggu instruksi.                           | Sangat aktif; berdiskusi kelompok, menjawab kartu tantangan, dan bereksplorasi dalam permainan. |
| <b>Fokus &amp; Atensi Belajar</b>               | Rendah; siswa cepat merasa bosan, jenuh, dan perhatian teralih ke luar materi.              | Tinggi; motivasi siswa terjaga konstan dan suasana kelas menjadi dinamis serta menyenangkan.    |
| <b>Penguasaan Konsep "Kekayaan Suku Bangsa"</b> | Terbatas pada hafalan jangka pendek; sulit membedakan suku, rumah/pakaian adat, dan bahasa. | Konkret dan bermakna; siswa memahami unsur keberagaman budaya melalui simulasi permainan.       |
| <b>Siswa di Bawah KKTP (&lt; KKTP)</b>          | 70% (15 dari 22 siswa)                                                                      | 5% (1 dari 22 siswa)                                                                            |
| <b>Tingkat Ketuntasan KKTP (≥ KKTP)</b>         | 30% (7 dari 22 siswa)                                                                       | 95% (21 dari 22 siswa)                                                                          |

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat pergeseran paradigma pembelajaran yang mendasar dari pendekatan berpusat pada guru (*teacher-centered*) yang monoton menjadi pendekatan berpusat pada siswa (*student-centered*) berbasis permainan. Sebelum adanya media, keterlibatan emosional maupun kognitif siswa tergolong rendah karena minimnya variasi alat peraga. Setelah media Monopoli diterapkan, siswa tidak lagi hanya menerima informasi secara verbal, melainkan terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi kelompok, dan menyelesaikan tantangan pada tiap petak permainan.

Selain itu, materi "Kekayaan Suku Bangsa" yang tadinya dianggap rumit karena memuat banyak unsur abstrak (suku, bahasa, rumah adat, pakaian adat, dan tradisi) berhasil disajikan secara konkret. Siswa tidak sekadar menghafal teks, melainkan menginternalisasi pengetahuan budaya melalui konteks visual dan interaksi langsung saat bermain. Dampak paling nyata terlihat pada pembalikan persentase ketuntasan belajar siswa (post-test), di mana 95% siswa berhasil memenuhi dan melampaui KKTP, sementara angka ketidaktuntasan berhasil ditekan hingga tersisa 5% saja.

### 3.2 Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal, terungkap bahwa sebelum implementasi media inovatif, keaktifan peserta didik berada pada kategori rendah. Pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung secara konvensional melalui dominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Kondisi ini berdampak langsung pada pemahaman siswa terhadap

materi "Kekayaan Suku Bangsaku". Cakupan materi yang luas—meliputi suku, bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, dan tradisi—membuat siswa cenderung sekadar menghafal tanpa memahami konsep secara menyeluruh, sehingga sekitar 70% siswa gagal mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Perspektif tersebut berbanding lurus dengan keluhan peserta didik yang diwakili oleh Nadira Aurilia Shaqila Artanti. Dalam sesi wawancara, Nadira mengungkapkan rasa bosan dan kesulitan ketika harus menghafal banyaknya nama suku, rumah adat, serta pakaian daerah hanya dengan mendengarkan penjelasan guru dan membaca buku teks. Namun, sewaktu ditawarkan konsep pembelajaran berbasis *game-based learning* menggunakan Monopoli, siswa merespons dengan sangat positif. Pembelajaran yang dikemas sambil bermain dinilai jauh lebih menarik, seru, dan mempermudah mereka dalam menyerap serta mengingat materi pelajaran yang rumit.

Implementasi media Monopoli di kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal membawa pergeseran atmosfer pembelajaran secara signifikan. Observasi lapangan menunjukkan bahwa penggunaan permainan papan yang dimodifikasi ini berhasil mentransformasikan ruang kelas dari yang semula pasif menjadi sangat dinamis. Siswa secara mandiri maupun berkelompok tampak antusias mengikuti setiap alur permainan, aktif berdiskusi saat mendarat di petak materi, serta berani mengemukakan argumen ketika menjawab tantangan kartu pertanyaan mengenai nilai-nilai Pancasila dan kebudayaan daerah.

Proses interaksi kognitif dan emosional siswa teramati secara konkret pada respons individual maupun kelompok selama permainan berlangsung. Sebagai contoh, ketika Nadira Aurilia menarik kartu tantangan, ia terlebih dahulu menganalisis gambar ilustrasi pada kartu, mengaitkannya dengan pemahaman awal, serta melakukan diskusi singkat bersama rekan sekelompoknya sebelum menyuarakan jawaban. Media visual dan aktivitas manipulatif pada papan Monopoli terbukti membantu siswa memproses informasi secara konkret, sehingga daya ingat (*retention rate*) dan fokus belajar mereka terjaga konstan tanpa cepat merasa jenuh.

Selain meningkatkan atensi kognitif, media Monopoli secara efektif menumbuhkan sikap sosial dan keterampilan berkolaborasi (*collaboration skills*). Observasi mencatat bahwa saat menghadapi kartu yang menyajikan dilema atau penerapan nilai-nilai Pancasila, tiap anggota kelompok saling bertukar pikiran, memberikan alasan pendukung, dan bermusyawarah untuk mencapai kesepakatan bersama. Guru kelas mengonfirmasi bahwa dinamika permainan ini melatih keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat sekaligus menumbuhkan rasa saling menghargai antarteman, yang secara langsung merefleksikan pengamalan nilai-nilai kebersamaan Pancasila di dalam kelas.

Dampak positif dari transformasi proses pembelajaran ini tecermin secara kuantitatif pada pencapaian hasil belajar peserta didik. Suasana belajar yang tidak monoton serta keterlibatan langsung siswa dalam memecahkan masalah berhasil mendorong peningkatan pemahaman konsep secara mendasar. Pasca-penerapan media Monopoli, tingkat ketuntasan belajar siswa mengalami lonjakan yang drastis, di mana 95% siswa kelas IV berhasil mencapai dan melampaui standar KKTP yang ditetapkan. Matriks perbandingan temuan wawancara dan observasi sebelum serta sesudah penerapan media disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Komparasi Temuan Wawancara dan Observasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sebelum dan Sesudah Penerapan Media Monopoli**

| Indikator Pengamatan                  | Kondisi Awal (Sebelum Penggunaan Media)                                                          | Kondisi Akhir (Sesudah Penggunaan Media)                                                           |
|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Metode &amp; Sumber Belajar</b>    | Ceramah satu arah berpusat pada guru ( <i>teacher-centered</i> ) dan bergantung pada buku paket. | Pembelajaran interaktif berbasis permainan ( <i>game-based learning</i> ) Monopoli modifikasi.     |
| <b>Respon &amp; Persepsi Siswa</b>    | Siswa merasa bosan, jenuh, dan menganggap materi rumit karena didominasi hafalan teks.           | Siswa sangat antusias, merasa senang, dan menganggap pembelajaran seru serta tidak membosankan.    |
| <b>Keaktifan &amp; Keterlibatan</b>   | Pasif; siswa cenderung diam, mendengarkan, dan hanya menunggu arahan instruksional dari guru.    | Aktif; siswa bereksplorasi, menjawab kartu tantangan, serta berani mengemukakan pendapat.          |
| <b>Dinamika Kelompok &amp; Sosial</b> | Pembelajaran bersifat individualis; minim interaksi sosial dan diskusi antarsiswa di kelas.      | Terjalin kerja sama, diskusi bermusyawarah, dan dorongan saling membantu dalam memecahkan masalah. |
| <b>Pemahaman Konsep Budaya</b>        | Kesulitan membedakan keragaman suku, bahasa, rumah adat, dan pakaian adat secara menyeluruh.     | Memahami keragaman budaya secara konkret dan bermakna melalui bantuan gambar dan ilustrasi kartu.  |
| <b>Capaian Ketuntasan KKTP</b>        | <b>30% tuntas</b> (70% siswa berada di bawah standar KKTP)                                       | <b>95% tuntas</b> (hanya 5% siswa yang masih membutuhkan pendampingan)                             |

Data pada Tabel 2 memperlihatkan pergeseran mendasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, di mana penggunaan metode ceramah yang semula memicu

kebosanan dan sikap pasif siswa berhasil ditransformasikan menjadi pembelajaran interaktif berbasis *game-based learning* yang dinamis. Melalui media Monopoli yang dimodifikasi, siswa tidak lagi hanya menghafal teks secara individual, melainkan terlibat aktif dalam diskusi kelompok, berani mengemukakan pendapat, serta menginternalisasi materi "Kekayaan Suku Bangsaku" secara konkret melalui ilustrasi visual dan simulasi musyawarah. Penguatan keterlibatan emosional, sosial, dan kognitif ini terbukti berdampak langsung pada peningkatan pemahaman konsep materi, yang secara kuantitatif ditunjukkan oleh lonjakan angka ketuntasan belajar siswa dari yang semula hanya 30% tuntas (70% di bawah KKTP) melesat drastis menjadi 95% siswa berhasil memenuhi KKTP.

## PEMBAHASAN

Penggunaan media Monopoli dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal terbukti memberikan perubahan mendasar terhadap pergeseran dinamika belajar siswa dari yang semula pasif menjadi sangat aktif. Sebelum intervensi media, proses pengajaran didominasi metode ceramah teacher-centered yang menempatkan siswa sekadar sebagai penerima informasi verbal pasif. Setelah media Monopoli yang dimodifikasi diterapkan, atmosfer kelas bertransformasi menjadi dinamis melalui skema *game-based learning*. Temuan ini mengonfirmasi pandangan Anjarani (2020) bahwa media Monopoli merupakan alternatif strategi yang sangat relevan untuk materi "Kekayaan Suku Bangsaku", karena kemampuannya mengemas materi yang padat ke dalam format permainan interaktif sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar (Maharani et al., 2026).

Transformasi partisipasi peserta didik terlihat konkret pada peningkatan keterlibatan kognitif dan motivasi belajar (*learning engagement*) selama tahapan permainan berlangsung. Aktivitas membaca ilustrasi visual pada kartu tantangan, mengorelasikannya dengan materi, hingga mendiskusikan jawaban sebelum diputuskan—sebagaimana teramati pada dinamika belajar siswa Nadira Aurilia—menunjukkan hadirnya pengalaman belajar langsung (*direct learning experience*). Media Monopoli berhasil mengonversi materi keragaman budaya yang bersifat abstrak dan cenderung dihafal menjadi bentuk konkret yang beralih ke memori jangka panjang (*long-term memory*). Kondisi ini memperkuat argumen Maharani et al. (2026) bahwa fungsi media pembelajaran interaktif tidak sekadar alat peraga visual, melainkan instrumen kontekstual yang menjembatani pemahaman konsep abstrak secara lebih konkret dan bermakna.

Secara analisis kritis, efektivitas media Monopoli tidak hanya terbatas pada dimensi kognitif, melainkan juga menstimulasi dimensi sosial-emosional dan internalisasi nilai Pancasila. Ketika siswa dihadapkan pada kartu situasi yang memuat dilema moral atau

penerapan nilai-nilai kebangsaan, terjadi proses diskusi, pengutaraan argumen, dan penyelesaian perbedaan pendapat hingga dicapai kesepakatan kelompok. Hal ini mengonfirmasi pernyataan bahwa permainan papan ini menjadi wadah simulasi nyata bagi siswa untuk belajar berani menyampaikan pendapat sekaligus menghargai pandangan orang lain. Mekanisme permainan berorientasi kelompok ini terbukti melatih keterampilan abad ke-21, khususnya kemampuan collaboration, communication, dan critical thinking dalam kerangka musyawarah mufakat (Kadek et al., 2025).

Keberhasilan pencapaian hasil belajar hingga 95% memenuhi KKTP dipicu oleh kemampuan media Monopoli dalam mengeliminasi kejenuhan melalui pendekatan learning by playing. Anak usia sekolah dasar secara psikologis berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan stimulus manipulatif dan interaksi fisik (Syalita, 2024). Tantangan pada tiap petak papan permainan mendorong motivasi intrinsik siswa untuk berpartisipasi aktif tanpa merasa sedang diuji secara formal. Aktivitas saling membantu dalam menjawab pertanyaan dan mempertahankan argumen kelompok membuktikan bahwa kompetisi positif dalam permainan edukatif justru memperkuat solidaritas dan retensi pemahaman materi Pendidikan Pancasila (Nurainin et al., 2019; Syalita, 2024).

Secara keseluruhan, analisis kritis terhadap temuan lapangan ini mengindikasikan bahwa modifikasi media Monopoli dari paradigma kompetisi individu berorientasi modal menjadi kompetisi kolaboratif antarkelompok berhasil mentransformasikan ruang kelas menjadi laboratorium mini Pancasila. Media ini terbukti efektif mengatasi keterbatasan metode konvensional berbasis ceramah pada materi "Kekayaan Suku Bangsa". Hasil penelitian ini memberikan implikasi teoritis dan praktis bahwa pemanfaatan media papan edukatif yang murah, adaptif, dan berorientasi pada karakteristik anak dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan mutu proses serta luaran pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar (Defa et al., 2022; Ivan et al., 2025).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Monopoli yang dimodifikasi berbasis *game-based learning* terbukti efektif meningkatkan keaktifan, interaksi kolaboratif, serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Kekayaan Suku Bangsa" di kelas IV SD Muhammadiyah 29 Sunggal. Media Monopoli berhasil mentransformasikan pembelajaran dari pendekatan ceramah satu arah yang pasif dan monoton menjadi suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Efektivitas ini ditunjukkan secara konkret oleh lonjakan angka ketuntasan belajar siswa (KKTP) dari kondisi awal yang hanya mencapai 30% (70%

siswa berada di bawah KKTP) melesat drastis menjadi 95% siswa berhasil memenuhi KKTP pasca-penerapan media. Dengan demikian, penggunaan media Monopoli terbukti menjadi solusi inovatif yang tepat dalam mengonkretkan materi abstrak, melatih keterampilan bermusyawarah dan kerja sama kelompok, serta mengoptimalkan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

### Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

### REFERENSI

- Ahmad, R. M., & Arkiang, F. (2021). Pengaruh penggunaan web module fisika berbasis NTT's local wisdom terhadap kemampuan berpikir kreatif. *Journal of Nusantara Education*, 1(1), 33–39. <https://doi.org/10.57176/jn.v1i1.4>
- Ansyah, Y. A. U., Labuem, S., Sa'ida, I. A., Herawati, A., Effendy, F., Subakti, H., ... & Simarmata, J. (2026). *Konsep Pembelajaran Berbasis Design Thinking di Era Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Ansyah, Y. A. U., Mirfan, M., Adila, A. S. D., Suleman, N., Ratnawati, R., Sembiring, D. J. M., ... & Apendi, T. (2026). *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran: Dari E-Learning hingga AI di Kelas*. Yayasan Kita Menulis.
- Ansyah, Y. A. U., Sartika, S. H., Purba, P. B., Sa'ida, I. A., Suhada, S., Tangio, J. S., ... & Simarmata, J. (2026). *Media Pembelajaran Kreatif dalam Ekosistem Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Azis, D. K., & Febriana, M. (2023). Identifikasi tren media pembelajaran IPA di SD/MI pasca pandemi. *PENDIPA Journal of Science Education*, 7(2), 343–349. <https://doi.org/10.33369/pendipa.7.2.343-349>
- Defa, D., Putrayasa, I. B., & Sudana, I. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran game Monopoly untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1190–1197. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1190-1197>
- Febriyanti, B. U. I. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan MOCA (Monopoli Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di Madrasah

Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember tahun pelajaran 2023/2024  
[Skripsi, UIN Satu Tulungagung]. Repository UIN Satu Tulungagung.

Ivan, K., Antonio, Y., Ekowidjaja, R., & Chowanda, A. (2025). Learning Pancasila through enhanced interaction with a serious game. *Procedia Computer Science*, 269, 741–748. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2025.09.017>

Kaban, R., Nugraheni, M., Ningsih, S. R., Yuliansyah, H., Ansya, Y. A. U., Ramli, M., ... & Seli, F. Y. (2026). *Artificial Intelligence dalam Transformasi Pendidikan: Konsep, Implementasi, dan Tantangan*. Yayasan Kita Menulis.

Kadek, N., Monika, S., & Pratiwi, D. A. (2025). Model BINTANG berbantuan Math Paper dan Wordwall: Meningkatkan berpikir kritis dan motivasi belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita*, 10(1), 307–324. <https://doi.org/10.24114/jgk.v10i1.68165>

Labuem, S., Awal, R., Suleman, N., Monoarfa, F., Butsiarah, B., Kunusa, W. R., ... & Pasaribu, E. Z. (2025). *Inovasi Media Pembelajaran Digital*. Yayasan Kita Menulis.

Maharani, I. J., Faradita, M. N., & Naila, I. (2026). Analisis penerapan model Problem Based Learning dengan media board game Monopoli pada materi IPAS kelas III sekolah dasar. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 5(2), 113–126. <https://doi.org/10.21776/ub.jccerdik.2026.005.02.01>

Mahmud, S. (2023). *Media pembelajaran*. LovRinz Publishing.

Miftah, M. (2013). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95–105. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>

Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>

Muriyatmoko, D., Tjahyanto, A., Harmini, T., & Iqbal, M. R. (2024). Design science research methodology of mobile apps development for students with cerebral palsy spastic and dyskinetic. *Procedia Computer Science*, 234, 1578–1585. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.03.160>

- Muttaqin, M., Muthia, M., Ansya, Y. A. U., Hubaib, S., Nainggolan, S. P., Suleman, N., ... & Sembiring, D. J. M. (2026). *Membangun Ekosistem Pembelajaran Cerdas: Implementasi Deep Learning Berbasis Joyful, Meaningful, dan Mindful Learning di Sekolah*. Yayasan Kita Menulis.
- Nurainin, A. B., Mufidah, I., Imayuri, I. R., Putri, W. A., & Rahmawati, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis monopoli pada pelajaran PPKn kelas III SDN Tunjungtirto 2. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Ilmu Pendidikan*, 3(1), 1–10. <https://journal.ciraja.com/index.php/JPPIP/article/view/103>
- Nurmalia, L., Iswan, Emorad, A. I., Lestari, C. A., & Qonita, D. N. (2022). Pengembangan media monopoli pembelajaran IPA materi “Sumber Energi” pada siswa kelas IV SDN Margahayu VI. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2, 1–8.
- Purba, Y. F., Ansya, Y. A. U., Mas’ud, F., Salamun, S., Purba, S., Tumuloto, E. H., ... & Pikoli, M. (2026). *Profesi Kependidikan: Teori, Strategi, dan Implementasi*. Yayasan Kita Menulis.
- Qomaruddin, & Sa’diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Multidisciplinary Academics*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Sagita, E. (2024). *Inovasi media pembelajaran di sekolah dasar*. Penerbit Media Aksara.
- Simarmata, J., Riyanti, R., Ansya, Y. A. U., Suhada, S., Nggilu, A., Sihotang, D. O., ... & Arifin, D. C. (2026). *Pengajaran dan Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Subakti, H., Nurtanto, M., Butsiarah, B., Saputro, A. N. C., Adila, A. S. D., Chamidah, D., ... & Lubis, M. (2025). *Sekolah Masa Depan: Mengintegrasikan AI dan Pembelajaran Interaktif*. Yayasan Kita Menulis.
- Suhada, S., Irdiyansyah, I., Butsiarah, B., Purba, S., Ansya, Y. A. U., Salamun, S., ... & Lubis, M. (2026). *Manajemen Pendidikan di Era Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Syalita, S. H. (2024). Pengembangan "Monopoli" sebagai media pembelajaran berbasis permainan pada materi Pendidikan Pancasila "Negaraku Indonesia" untuk peserta didik kelas IV SD [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta]. *Digital Library UIN Sunan Kalijaga*.



Tanjung, N. A., Betty, E., Wildansyah, S., Lala, L., Dody, A., & Pandimun, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi pencemaran lingkungan pada kelas V SDN No 112312 Simpang Empat Kecamatan Marbau. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2755–2769. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS>

Wahyuni, D., Kaila, A., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Studi literatur media digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(1), 190–198. <https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jcpa/article/view/5387>

Wildaniati, Y. (2006). Penerapan pembelajaran tematik dengan model webbed. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 202–209.