

## **Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis STAD (*Student Teams Achievement Division*) Pada Pelajaran PKN Materi Pancasila Di Kelas VI MI R. Khufadz**

Sulis Handayani<sup>1\*</sup>, Ristin Muharomah<sup>2</sup>, Nurul<sup>3</sup>, Lani Indriyani<sup>4</sup>,  
Anwar Simurut<sup>5</sup>

Institut Agama Islam Negeri Sorong<sup>1,2,3,4,5</sup>  
[sulishandayani2007@gmail.com](mailto:sulishandayani2007@gmail.com)<sup>1</sup>, [ristinmuharomah@gmail.com](mailto:ristinmuharomah@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[nurulputrisdrmn@gmail.com](mailto:nurulputrisdrmn@gmail.com)<sup>3</sup>, [laniindriyani7@gmail.com](mailto:laniindriyani7@gmail.com)<sup>4</sup>,

\*Koresponden

Diterima: [2025-01-14]

Direvisi: [2025-09-16]

Disetujui: [2025-10-19]

### ***Abstract***

*The objective of this research is to develop STAD-based monopoly game media for Pancasila material in Civics Education learning at MI R. Khufadz for grade VI students. Research and Development (R&D) is the type of research employed using the ADDIE development model. This study involved 17 sixth-grade students at MI R. Khufadz in Sorong Regency. Questionnaires, documentation, observation, as well as pre-test and post-test were the data collection methods. The research results indicate that the material expert validation sheet obtained a score of 40% (categorized as "less valid") and the media expert validation sheet obtained a score of 68% (categorized as "valid"). With an average validity score of 54%, the monopoly game media falls into the "moderately valid" category and requires improvement before implementation. The student response questionnaire results obtained a score of 87.37% and the teacher response questionnaire obtained a score of 92.30%, with an average practicality of 89.83%. Pre-test and post-test data showed an improvement in students' understanding of Pancasila material by 23.5% after using the STAD-based monopoly media. Therefore, it can be concluded that the developed monopoly game falls into the "very practical" category but requires material improvements before full implementation.*

**Keywords:** *Media Development, Monopoly Game, STAD, Civics Education*

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media permainan monopoli berbasis STAD untuk materi Pancasila dalam pembelajaran PKn MI R. Khufadz di kelas VI. Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini melibatkan 17 siswa kelas VI di MI R. Khufadz Kabupaten Sorong. Angket, dokumentasi, observasi, serta pre-test dan post-test adalah metode pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lembar validasi ahli materi memperoleh nilai 40% (kategori "kurang valid") dan lembar validasi ahli media memperoleh nilai 68% (kategori "valid"). Dengan jumlah kevalidan rata-rata 54%, media permainan monopoli termasuk dalam kategori "cukup valid" dan perlu diperbaiki sebelum digunakan. Hasil angket respon siswa memperoleh nilai 87,37% dan angket respon guru memperoleh nilai 92,30%, dengan rata-rata kepraktisan 89,83%. Data pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila sebesar 23,5% setelah menggunakan media monopoli berbasis STAD. Sehingga dapat disimpulkan bahwa monopoli yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat praktis" namun memerlukan perbaikan materi sebelum implementasi penuh.

**Kata kunci:** Pengembangan Media, Permainan Monopoli, STAD, PKn

## PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan moral siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Namun realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn, khususnya materi Pancasila, masih cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa.<sup>1</sup> Berdasarkan observasi awal di MI R. Khufadz, ditemukan bahwa 65% siswa kelas VI mengalami kesulitan dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang efektif membutuhkan strategi dan media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* (*Student Teams Achievement Division*) telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa melalui kerja sama tim.<sup>2</sup> Sementara itu, permainan monopoli sebagai media pembelajaran telah

---

<sup>1</sup> Supriyanto, A., & Wahyudi, A. Analisis Problematika Pembelajaran PKn di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 2023. 8(2), 45-58.

<sup>2</sup> Nugroho, R. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran STAD dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2022. 15(3), 112-125.

menunjukkan potensi yang signifikan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>3</sup>

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran PKn. Penelitian Pratama menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PKn sebesar 78%.<sup>4</sup> Sementara itu, penelitian yang dilakukan Wijaya menemukan bahwa implementasi model *STAD* dapat meningkatkan hasil belajar PKn hingga 82%.<sup>5</sup>

Meskipun demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu diatasi. Pertama, belum ada penelitian yang mengintegrasikan permainan monopoli dengan model pembelajaran *STAD* dalam pembelajaran PKn. Kedua, penelitian sebelumnya belum secara spesifik mengkaji efektivitas media pembelajaran dalam materi Pancasila di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Di era digital ini, inovasi pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak terhindarkan. Pengembangan media pembelajaran yang mengombinasikan unsur permainan dengan model pembelajaran kooperatif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.<sup>6</sup> Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Integrasi permainan monopoli dengan model STAD memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Model STAD mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim, sementara permainan monopoli memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual.<sup>7</sup> Kombinasi keduanya diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai Pancasila.

Perkembangan teknologi dan perubahan karakteristik siswa generasi Z menuntut adanya transformasi dalam metode pembelajaran. Media pembelajaran konvensional perlu dimodifikasi agar lebih sesuai dengan

---

<sup>3</sup> Hidayat, M. Implementasi Media Permainan dalam Pembelajaran: Studi Kasus Penggunaan Monopoli Edukatif. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 2023. 6(1), 78-92.

<sup>4</sup> Pratama, S. Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2023. 9(4), 167-180.

<sup>5</sup> Wijaya, H. Penerapan Model STAD dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2022. 7(2), 89-102.

<sup>6</sup> Kusuma, D. Inovasi Media Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 2023. 10(1), 34-47.

<sup>7</sup> Sari, P. Integrasi Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Pendidikan Modern*, 2023. 8(3), 156-169.

kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini.<sup>8</sup> Pengembangan media permainan monopoli berbasis *STAD* merupakan upaya untuk menjawab tantangan tersebut.

Nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara perlu ditanamkan sejak dini melalui metode yang tepat. Pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dalam Pancasila menjadi lebih konkret dan aplikatif.<sup>9</sup> Hal ini menjadi semakin penting mengingat tantangan globalisasi yang dapat mengikis pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Keberhasilan pembelajaran PKn tidak hanya diukur dari aspek kognitif, tetapi juga dari aspek afektif dan psikomotorik. Media pembelajaran yang dikembangkan harus mampu memfasilitasi ketiga aspek tersebut secara seimbang.<sup>10</sup> Permainan monopoli berbasis *STAD* menawarkan potensi untuk mengembangkan ketiga aspek tersebut secara simultan.

Penelitian terdahulu oleh Rahman mengungkapkan bahwa 85% guru PKn membutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa.<sup>11</sup> Pengembangan media permainan monopoli berbasis *STAD* diharapkan dapat menjawab kebutuhan tersebut sekaligus memberikan kontribusi dalam pengembangan metodologi pembelajaran PKn.

Era Society 5.0 menuntut pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif. Media pembelajaran harus mampu mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan sambil tetap menjaga nilai-nilai luhur Pancasila.<sup>12</sup> Pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional dengan model pembelajaran modern menjadi langkah strategis dalam mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli berbasis STAD pada pembelajaran PKn materi Pancasila di kelas VI MI R. Khufadz. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-

<sup>8</sup> Wibowo, E. Transformasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Kontemporer*, 2022. 5(2), 78-91.

<sup>9</sup> Firmansyah, R. Penanaman Nilai-nilai Pancasila Melalui Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Civic Education*, 2023. 7(1), 45-58.

<sup>10</sup> Utami, S. Pengembangan Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 2023. 4(2), 123-136.

<sup>11</sup> Rahman, A. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2023. 6(3), 178-191.

<sup>12</sup> Hartono, B. Pembelajaran Adaptif di Era Society 5.0. *Jurnal Teknologi Pendidikan Modern*, 2023. 12(4), 234-247.

nilai Pancasila sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D), yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau membuat produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang memiliki lima tahapan yang disebutkan oleh namanya: analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), pelaksanaan (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Penelitian ini dilaksanakan di MI R. Khufadz Kabupaten Sorong yang beralamat di Jl. Kakatua, Malasom, Kec. Aimas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI di MI R. Khufadz Kabupaten Sorong. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 17 siswa. Jumlah sampel ditentukan berdasarkan penjelasan dari Rayanto & Sugianti yang menyatakan bahwa setelah mendapatkan hasil validasi dari para ahli maka produk harus diujikan terlebih dahulu dalam kelompok kecil (10-15).<sup>13</sup>

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi, angket dan dokumentasi, serta pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas media<sup>14</sup> Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis lembar validasi dari ahli media, ahli materi, sedangkan respon guru dan respon siswa merupakan uji kepraktisan media yang dikembangkan. Kriteria uji validasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Uji Validasi

| Kriteria     | Presentase |
|--------------|------------|
| Tidak valid  | 0% - 20%   |
| Kurang valid | 21% - 40%  |
| Cukup valid  | 41% - 60%  |
| Valid        | 61% - 80%  |
| Sangat valid | 81% - 100% |

Sumber: Sugiyono, (2020)

---

<sup>13</sup> Rayanto, Y., & Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), h. 37.

<sup>14</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D Cetakan ke-XXI*, (Bandung: Alfabeta, 2020), h. 240.

Data kevaliditan diperoleh dari skor yang diberikan oleh dua dosen PGMI IAIN Sorong yang bertugas sebagai validator. Untuk membuat penilaian lebih mudah bagi validator, terdapat penjelasan untuk setiap kriteria. Data validasi yang diperoleh dianalisis untuk menentukan kualitas produk yang dikembangkan oleh peneliti. Namun, kriteria uji coba kepraktisan angket respons guru dan siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Uji Kepraktisan

| Kriteria       | Presentase |
|----------------|------------|
| Tidak praktis  | 0% - 20%   |
| Kurang praktis | 21% - 40%  |
| Cukup praktis  | 41% - 60%  |
| Praktis        | 61% - 80%  |
| Sangat praktis | 81% - 100% |

Sumber: Sugiyono, (2020)

Menurut Ardhani, instrumen kelayakan media atas tanggapan siswa didasarkan pada beberapa aspek: karakteristik media, pemahaman materi, tanggapan siswa terkait media, dan teknologi.<sup>15</sup> Menurut tabel di atas, media permainan monopoli ini dianggap layak/praktis sebagai media pembelajaran PKn untuk siswa kelas VI jika hasil penilaian mencapai lebih dari 81%. Sebaliknya, media pembelajaran dianggap "Tidak layak/tidak praktis" jika persentase kelayakan kurang dari 41%.

## PEMBAHASAN

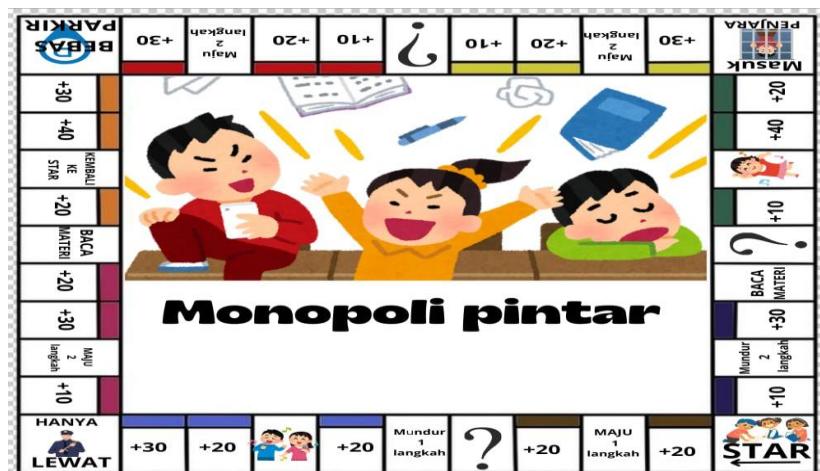
Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli berbasis *STAD* dalam penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan sistematis. Pada tahap *Analysis* (Analisis), peneliti melakukan observasi awal di MI R. Khufadz dan menemukan bahwa siswa kelas VI mengalami kesulitan dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran PKn yang monoton dan kurang menarik menjadi salah satu faktor penyebab.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti melanjutkan ke tahap *Design* (Perancangan) dengan merancang format media pembelajaran berupa permainan monopoli yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *STAD*. Perancangan meliputi penyusunan materi Pancasila dan komponen-komponen

<sup>15</sup> Ardhani, Azizah Dwi. *Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) siswa kelas IV SDN 1 Midang*. (Skripsi fakultas ilmu pendidikan, Universitas Mataram, 2020), h. 38.

permainan monopoli yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran PKn. Integrasi model STAD ke dalam permainan monopoli dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran kooperatif yang menyenangkan.

Tahap *Development* (Pengembangan) dilaksanakan dengan membuat media permainan monopoli berbasis STAD sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Media yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh dua orang dosen PGMI IAIN Sorong sebagai validator ahli materi dan ahli media. Proses validasi menggunakan kriteria penilaian dengan skala 0-100% untuk menilai kelayakan media. Masukan dan saran dari validator menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran. Berikut gambar pengembangan media monopoli berbasis STAD:



Gambar 1. Monopoli



Gambar 2. Kartu Pertanyaan



Gambar 3. Dadu

Media monopoli yang sudah dikembangkan divalidasi oleh dosen ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Berikut tabel hasil validasi dosen ahli:

Tabel 3. Hasil Uji Validasi

| No. | Validasi    | Nilai | Kategori     |
|-----|-------------|-------|--------------|
| 1.  | Ahli materi | 40%   | Cukup valid  |
| 2.  | Ahli media  | 68%   | Sangat valid |
|     | Rata-rata   | 74%   | Sangat valid |

Sumber: Data diolah, 2024

Berdasarkan data di atas, jelas bahwa kriteria sangat valid dan rata-rata keseluruhan adalah 74%. Monopoli yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid, tidak perlu diubah, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran PKn dengan materi Pancasila di sekolah. Ini ditunjukkan oleh hasil pengujian ahli materi dan media dengan nilai 40% dan 68%.

Implementasi media pembelajaran dilakukan melalui uji coba pada siswa kelas VI MI R. Khufadz Kabupaten Sorong yang terdiri dari 16 siswa. Pengumpulan data selama implementasi dilakukan melalui tiga metode yaitu observasi untuk mengamati proses pembelajaran, angket untuk mengukur respons pengguna, dan dokumentasi sebagai data pendukung. Penerapan media dalam pembelajaran PKn materi Pancasila dilakukan dengan memperhatikan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada tahap *Evaluation* (Evaluasi), peneliti melakukan uji coba di lapangan dilakukan melalui penilaian validasi angket respon guru dan respon siswa untuk melihat kepraktisan yang dikembangkan, hal ini bertujuan agar produk yang dikembangkan valid dan praktis. Pelaksanaan penilaian angket respon guru dan siswa dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 2024. Berikut adalah hasil tahap dari evaluasi:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kepraktisan

| No. | Praktisi  | Nilai  | Kategori       |
|-----|-----------|--------|----------------|
| 1.  | Guru      | 92,30% | Sangat praktis |
| 2.  | Siswa     | 87,37% | Sangat praktis |
|     | Rata-rata | 89,83% | Sangat praktis |

Sumber: Data diolah, 2024

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan adalah 89,83% dengan kriteria sangat praktis. Dikatakan sangat praktis karena

terlihat dari hasil yang diperoleh dari respon guru dan siswa dengan nilai 92,30% respon guru dan respon siswa dengan nilai 87,37%. Maka demikian monopoli yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat praktis serta layak digunakan sebagai media pembelajaran PKn dengan materi Pancasila di sekolah. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hikmah et al., (2023) yang menyatakan bahwa media monopoli pintar sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar.

Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media ini terbukti memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terukur. Melalui validasi ahli yang kompeten, uji coba pada kelompok target, kriteria penilaian yang jelas, serta kombinasi data kuantitatif dan kualitatif, peneliti dapat memastikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil pengembangan media permainan monopoli berbasis STAD ini diharapkan dapat menjawab tantangan pembelajaran PKn yang monoton dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Keberhasilan pengembangan media ini tidak terlepas dari peran penting validasi ahli dan uji coba lapangan yang memberikan data empiris tentang kelayakan dan kepraktisan media. Fokus pada aspek kepraktisan dan kelayakan media memungkinkan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya inovatif tetapi juga aplikatif dalam konteks pembelajaran PKn di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Media pembelajaran ini menjadi solusi konkret untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna sekaligus menjawab tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

### **Kelebihan dan Keterbatasan Media**

Kelebihan media menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, memfasilitasi kerja sama antara siswa melalui model STAD, meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi Pancasila, membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara kontekstual, dapat digunakan berulang kali dalam pembelajaran, mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan.

Keterbatasan media memerlukan waktu yang relatif lama untuk satu kali permainan (60-90 menit), membutuhkan ruang yang cukup luas untuk implementasi, materi pada kartu pertanyaan perlu disesuaikan dengan perkembangan kurikulum, memerlukan bimbingan guru yang intensif pada awal

implementasi, tergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas secara efektif.

## **PENUTUP**

Berdasarkan pengembangan dan tahap uji coba produk yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa lembar validasi ahli materi memperoleh nilai 40% dan lembar validasi ahli media memperoleh nilai 68%. Dengan jumlah kevalidan rata-rata 74%, lembar validasi ahli materi termasuk dalam kategori "cukup valid" dan dapat digunakan dengan sedikit perubahan. Hasil uji kepraktisan diambil dari angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Angket yang dijawab oleh guru memperoleh nilai 92,30%, dan angket yang dijawab oleh siswa memperoleh nilai 87,37%, dengan jumlah rata-rata kepraktisan 89,83%. Kesimpulannya, monopoli yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat praktis", dan siswa dapat menggunakannya untuk mengajar PKn di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, Azizah Dwi. *Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) siswa kelas IV SDN 1 Midang*. Skripsi fakultas ilmu pendidikan, Universitas Mataram, 2020.
- Firmansyah, R. Penanaman Nilai-nilai Pancasila Melalui Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Civic Education*, 2023. 7(1), 45-58.
- Hartono, B. Pembelajaran Adaptif di Era Society 5.0. *Jurnal Teknologi Pendidikan Modern*, 2023. 12(4), 234-247.
- Hidayat, M. Implementasi Media Permainan dalam Pembelajaran: Studi Kasus Penggunaan Monopoli Edukatif. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 2023. 6(1), 78-92.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809-1822.
- Kusuma, D. Inovasi Media Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 2023. 10(1), 34-47.
- Nugroho, R. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran STAD dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2022. 15(3), 112-125.
- Pratama, S. Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2023. 9(4), 167-180.
- Rahman, A. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2023. 6(3), 178-191.
- Rayanto, Y., & Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*, Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Sari, P. Integrasi Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Pendidikan Modern*, 2023. 8(3), 156-169.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D Cetakan ke-XXI*, Bandung: Alfabeta, 2020.
- Supriyanto, A., & Wahyudi, A. Analisis Problematika Pembelajaran PKn di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 2023. 8(2), 45-58.
- Utami, S. Pengembangan Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 2023. 4(2), 123-136.
- Wibowo, E. Transformasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Kontemporer*, 2022. 5(2), 78-91.
- Wijaya, H. Penerapan Model STAD dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2022. 7(2), 89-102.