

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONALISA (MONOPOLI PANCASILA
TERHADAP KARAKTER KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS X TPM
DI SMK NEGERI 1 DRIYOREJO**

Sonya Riri Safitri¹, Siti Maizul Habibah Sitihabibah², Listyaningsih Listyaningsih³,
Rianda Usmi Riandausmi⁴

^{1,2,3,4}Program Studi S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

¹Sonya.22095@mhs.unesa.ac.id, ²Sitihabibah@unesa.ac.id,

³listyaningsih@unesa.ac.id, ⁴riandausmi@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of civic character among students in Pancasila Education lessons. One strategy to address this issue is the use of an innovative and engaging instructional tool known as "Monalisa" (Pancasila Monopoly). The study aimed to determine the impact of using the Monalisa learning medium on the civic character of Grade X TPM students at SMK Negeri 1 Driyorejo. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental design specifically, the Non-equivalent Control Group Design. The study population consisted of Grade X TPM students: class X TPM 2 37 students served as the control group using the Domino Game medium, and class X TPM 3 36 students served as the experimental group using the Pancasila Monopoly medium. Data were collected using a civic character questionnaire. Data analysis involved normality tests, homogeneity tests, descriptive statistics, and hypothesis testing via a paired-sample t-test using SPSS. The results indicate that the use of the Monalisa (Pancasila Monopoly) medium significantly influenced students' civic character, evidenced by a significance value of 0.000 (< 0.05) and an increase in the mean score from 44.00 to 49.31.

Keywords: Pancasila Monopoly, instructional media, civic character, Pancasila education

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya karakter kewarganegaraan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik yaitu media pembelajaran monalisa (monopoli Pancasila). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran monalisa (monopoli Pancasila) terhadap karakter kewarganegaraan siswa kelas X TPM di SMK Negeri 1 Driyorejo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (duasi experimental design) menggunakan desain Non-equivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TPM 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 37 siswa yang menggunakan media pembelajaran Domino

Game dan X TPM 3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 36 siswa yang menggunakan media pembelajaran Monopoli Pancasila. Teknik pengumpulan data menggunakan angket karakter kewarganegaraan. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, statistik deskriptif, dan uji hipotesis menggunakan paired sample t test dengan bantuan spss. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media monalisa (monopoli pancasila) terhadap karakter kewarganegaraan siswa yang dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ serta peningkatan nilai rata-rata dari 44,00 menjadi 49,31.

Kata kunci: Monopoli Pancasila, media pembelajaran, karakter kewarganegaraan, pendidikan pancasila.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter peserta didik sebagai bekal kehidupan bermasyarakat (Tambun & Sirait, 2020). Di Indonesia, penyelenggaraan pendidikan berlandaskan UU No. 20 Tahun 2003 dan PP No. 57 Tahun 2021 yang menetapkan Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran wajib (Rozak, 2021; Habibah 2024). Melalui mata pelajaran ini diharapkan peserta didik memiliki karakter kewarganegaraan, seperti disiplin, tanggung jawab, kepedulian sosial, dan partisipasi aktif. Namun, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan peserta didik kurang aktif sehingga pembentukan karakter belum optimal. Hasil observasi di SMK Negeri 1 Driyorejo menunjukkan bahwa pada kelas X TPM 3 sebanyak

85,29% siswa kurang antusias, 70,47% melakukan aktivitas yang mengganggu pembelajaran, 23,53% terlambat masuk kelas, dan 70,6% kurang fokus. Sementara itu, kelas X TPM 2 menunjukkan partisipasi yang lebih baik dengan 24,24% siswa antusias, 15,2% memberikan umpan balik, dan 27,3% mengikuti diskusi, meskipun 27,5% masih kurang fokus. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif.

Media pembelajaran berperan meningkatkan motivasi, pemahaman, dan kepercayaan diri peserta didik (Milawati, 2021; Cyntia, 2021 dalam Ocan, 2024). Sebaliknya, pembelajaran yang berpusat pada guru membuat proses belajar monoton sehingga berdampak pada aktivitas belajar dan karakter kewarganegaraan (Said, 2023 dalam Ocan, 2024; kartika 2026; Arum

2026). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif (Ocan, 2024; Amelia, 2026; syah devi 2026).

Media Monalisa (Monopoli Pancasila) merupakan pengembangan permainan monopoli yang memuat materi Pendidikan Pancasila kelas X SMK melalui permainan, pertanyaan tentang sila-sila Pancasila, dan lagu wajib nasional. Media ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus meningkatkan aktivitas belajar dan karakter kewarganegaraan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media monopoli efektif meningkatkan kualitas pembelajaran. Febriyanti (2023) menyatakan bahwa Moca (Monopoli Pancasila) meningkatkan minat belajar dan kerja sama antarsiswa, sedangkan Samiya (2022) membuktikan bahwa monopoli berbasis HOTS meningkatkan minat, pemahaman, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan menguji pengaruh penggunaan media Monalisa (Monopoli Pancasila)

terhadap karakter kewarganegaraan peserta didik kelas X TPM SMK Negeri 1 Driyorejo. Penelitian dibatasi pada peserta didik kelas X TPM dengan aspek karakter yang diukur meliputi disiplin dan tanggung jawab serta berasumsi bahwa media Monalisa mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan meningkatkan karakter kewarganegaraan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi experiment tipe non-equivalent control group design. Metode kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis melalui analisis statistik (Sugiyono, 2023; Sahir, 2022). Desain ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing diberikan pretest dan posttest, sedangkan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Monalisa (Monopoli Pancasila) hanya diberikan pada kelompok eksperimen (Anantasia & Rindrayani, 2025).

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Driyorejo, Kabupaten Gresik. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X jurusan TPM, sedangkan sampel ditentukan

menggunakan purposive sampling (Subhaktiyasa, 2024), yaitu 73 siswa yang terdiri atas 36 siswa kelas X TPM 3 sebagai kelompok eksperimen dan 37 siswa kelas X TPM 2 sebagai kelompok kontrol.

Variabel bebas penelitian adalah media pembelajaran Monalisa (Monopoli Pancasila), sedangkan variabel terikat adalah karakter kewarganegaraan yang difokuskan pada aspek disiplin dan tanggung jawab. Data dikumpulkan menggunakan angket skala Likert dan dokumentasi (Widodo et al., 2023; Waruwu, 2025). Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji melalui uji validitas dan uji reliabilitas.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial (Sugiyono, 2022; Sugiyono, 2023). Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok serta independent sample t-test untuk membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 1. Hasil Uji Analisis Statistik Deskriptif

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
ANGKET AWAL EKSPERIMEN	36	43	81	60.36	8.715
ANGKET AKHIR EKSPERIMEN	36	63	84	71.94	6.104
ANGKET AWAL KONTROL	37	30	84	61.73	12.991
ANGKET AKHIR KONTROL	37	50	84	71.73	8.504
Valid N (listwise)	36				

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2026

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data yang telah terkumpul (Sugiyono, 2023). Hasil menunjukkan rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 60,36 meningkat menjadi 71,94 setelah menggunakan media pembelajaran monalisa (monopoli Pancasila). Pada kelas kontrol, rata-rata meningkat dari 61,73 menjadi 71,73 setelah menggunakan media domino game. Dengan demikian, kedua kelas mengalami peningkatan karakter kewarganegaraan setelah pembelajaran.

Analisis Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian (Sugiyono, 2023).

Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

KELAS		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	ANGKET AWAL	.092	36	.200*	.979	36	.716
	ANGKET AKHIR	.130	36	.131	.941	36	.055
KONTROL							
KONTROL	ANGKET AWAL	.116	37	.200*	.962	37	.236
	ANGKET AKHIR	.127	37	.139	.951	37	.103

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2026

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data (Anantasia & Rindrayani, 2025). Seluruh nilai signifikansi $>0,05$ sehingga data pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL Based on Mean	2.726	1	71	.103
Based on Median	1.681	1	71	.199
Based on Median and with adjusted df	1.681	1	55.694	.200
Based on trimmed mean	2.368	1	71	.128

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2026

Nilai signifikansi sebesar 0,103 ($>0,05$) menunjukkan data kedua kelompok homogen.

Uji Paired Sample t-test Kelas Eksperimen

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-test Kelas Eksperimen

		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	ANGKET AWAL - ANGKET AKHIR	11,583	9,735	1,622	14,877	8,290	7,139	5	.000

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2026

Rata-rata nilai meningkat sebesar 11,58. Nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) menunjukkan terdapat

perbedaan signifikan antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen.

Uji Paired Sample t-test Kelas Kontrol

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-test Kelas Kontrol

		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	ANGKET AWAL - ANGKET AKHIR	10,000	14,187	2,332	14,730	5,270	4,287	36	.000

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2026

Rata-rata nilai meningkat sebesar 10,00. Nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest pada kelas kontrol.

Uji Independent Sample t-test

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample t-test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
HASIL	Equal variances assumed	2,726	.103	.124	71	.902	.215	1,737	-3,248	3,677	
	Equal variances not assumed			.124	65,366	.902	.215	1,729	-3,238	3,667	

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2026

Nilai Levene's Test sebesar 0,103 menunjukkan data homogen sehingga digunakan baris *equal variances assumed*. Nilai signifikansi sebesar 0,902 ($>0,05$) menunjukkan H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga tidak terdapat perbedaan karakter kewarganegaraan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media monalisa

(monopoli Pancasila) dan kelas kontrol yang menggunakan domino game. Rata-rata posttest kedua kelas hampir sama, yaitu 71,94 dan 71,73.

Pembahasan

Media pembelajaran Monopoli Pancasila merupakan modifikasi permainan monopoli yang disesuaikan dengan materi Pancasila. Penggunaan media ini melalui metode diskusi kelompok mampu meningkatkan keaktifan, daya saing, dan motivasi peserta didik dalam menyelesaikan pertanyaan maupun tantangan yang tersedia. Media ini juga membuat pembelajaran lebih menarik karena peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas permainan, meskipun terdapat kendala pada tahap awal berupa pemahaman aturan permainan dan pengenalan petak pada papan monopoli yang membutuhkan waktu lebih lama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Monopoli Pancasila mampu meningkatkan aktivitas belajar dan karakter kewarganegaraan siswa. Penerapan media ini menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Melalui kegiatan berdiskusi, bekerja sama, menjawab pertanyaan,

dan menyelesaikan tantangan, peserta didik memperoleh pengalaman belajar langsung yang mendukung peningkatan pemahaman serta karakter kewarganegaraan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori game based learning oleh James Paul Gee yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas langsung. Dalam penggunaan media Monopoli Pancasila, peserta didik dituntut aktif mengikuti permainan, berdiskusi, mengambil keputusan, serta memperoleh *feedback* secara langsung terhadap jawaban yang diberikan. Selain itu, kartu tantangan, kartu soal, dan sistem skor mendukung motivasi intrinsik sehingga peserta didik lebih aktif dan menunjukkan perilaku positif selama pembelajaran.

Hasil penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian terdahulu. Penelitian Istiqomah (2023) dengan judul "*Pengaruh Implementasi Monopoli Game Learn And Go Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah*

Akhlak Kelas VII Di Mts N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta” menunjukkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, sehingga terdapat pengaruh implementasi monopoli game *Learn and Go* terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penelitian Riskiani & Wulandari (2022) dengan judul “*Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Materi IPS*” menggunakan metode ADDIE dengan hasil uji sebesar 91,66% pada kelompok kecil dengan kualifikasi sangat baik. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Monopoli Pancasila mampu meningkatkan karakter kewarganegaraan peserta didik.

Tabel 7. Persentase Karakter Kewarganegaraan Peserta Didik pada Tahap Pretest

Indikator Karakter Kewarganegaraan	Kelas Eksperi- men (%)	Kategori
Disiplin	72,92	Baik
Tanggung jawab	71,06	Baik
Rata-rata	71,86	Baik

Tabel 8. Persentase Karakter Kewarganegaraan Peserta Didik pada Tahap Posttest

Indikator Karakter Kewarganegaraan	Kelas Eksperi- men (%)	Kategori
Disiplin	84,88	Sangat Baik
Tanggung jawab	86,23	Sangat Baik
Rata-rata	85,65	Sangat Baik

Keterangan: 81%–100% = Sangat Baik; 61%–80% = Baik; 41%–60% = Cukup; 21%–40% = Kurang.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, persentase karakter kewarganegaraan pada kelas eksperimen meningkat dari 71,86% (baik) pada tahap pretest menjadi 85,65% (sangat baik) setelah diberikan perlakuan menggunakan media Monopoli Pancasila. Berdasarkan indikator, disiplin meningkat dari 72,92% menjadi 84,88%, sedangkan tanggung jawab meningkat dari 71,06% menjadi 86,23%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Monopoli Pancasila mampu mendorong peserta didik untuk lebih disiplin, bertanggung

jawab, aktif bekerja sama, dan mengikuti arahan guru.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media Monopoli Pancasila berpengaruh terhadap karakter kewarganegaraan siswa kelas X TPM di SMK Negeri 1 Driyorejo. Hasil Paired Sample T-Test memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dengan peningkatan rata-rata skor karakter kewarganegaraan dari 60,36 menjadi 71,94. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak.

Selanjutnya, hasil Independent Sample T-Test memperoleh nilai signifikansi $0,902 > 0,05$, sehingga tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media Monopoli Pancasila dan kelas kontrol yang menggunakan Domino Game. Namun, kedua kelompok mengalami peningkatan karakter kewarganegaraan dengan selisih rata-rata sebesar 1,53 poin, sehingga perbedaannya tidak signifikan secara statistik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli Pancasila

(Monalisa) berpengaruh signifikan terhadap karakter kewarganegaraan siswa kelas X TPM SMK Negeri 1 Driyorejo dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Penerapan media Monopoli Pancasila mampu meningkatkan karakter kewarganegaraan siswa, ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata skor pretest 60,36 menjadi 71,94 pada posttest. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan bermakna. Saran yang diberikan yaitu guru perlu mempersiapkan penggunaan media secara matang, sekolah mendukung pengembangan media inovatif, peserta didik aktif dalam pembelajaran, serta penelitian selanjutnya dapat memperluas jumlah sampel dan kelas penelitian untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rozak, M. S. (2021). *PP 57 Tahun 2021 dan resentralisasi standar pendidikan*.
<https://www.uinjkt.ac.id/id/pp-57-tahun-2021-dan-politik->

[resentralisasi-standar-](#)
[pendidikan-nasional](#)

- Amelia, S. R., Listyaningsih, L., Habibah, S. M., & Santosa, B. (2026). Metode Window Shopping sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 5(2), 51-63.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel belajar: Kompilasi konsep*. In M. Fadhil (Ed.). CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi penelitian quasi eksperimen. *Adiba: Journal of Education*, 5(2), 183–192.
- Andres Ariel Ocan. (2024). Penerapan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan minat belajar PPKn kelas VIII C SMP Negeri 30 Muaro Jambi. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian*, 1(2), 215–225.
- Apri Dwi Prasetyo, M. A. (2021). Peningkatan keaktifan belajar melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
- Aprilia, S., R, Z., & Fitriawan, D. (2022). Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal AlphaEuclidEdu*, 3(1), 100. <https://doi.org/10.26418/ja.v3i1.52776>
- Arief, O. M. M. (2021). Media pembelajaran IPS di SD/MI (tujuan penggunaan, fungsi, prinsip pemilihan, penggunaan, dan jenis media pembelajaran). *[Nama jurnal tidak tersedia]*, 5(8), 13–28.
- Arum, L. S., Habibah, S. M., & Usmi, R. (2026). PENGARUH PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBASIS CANFRIS (MEDIA CANVA DENGAN PROYEK INFOGRAFIS) TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MURID DI KELAS VIII SMP NEGERI 62 SURABAYA PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA. Sindoro: Cendikia Pendidikan, 18(8).
- Bella Umro Isyah Febriyanti. (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. Buku
 Pedoman Penulisan Skripsi.
https://ftik.iain-tulungagung.ac.id/fileberita/files/jadwal_Ujian_Skripsi_20_Juli_2016.pdf
- Cahyati, A. D. (2023). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran game monopoli terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills) siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI IPA di SMA N 11 Kabupaten Tebo tahun pelajaran 2022/2023*. Universitas Jambi.
- Erlina, D. A., & Sutarni, S. (2024). Peningkatan aktivitas belajar siswa melalui pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME). *Pendidikan Matematika*, 08, 454–463.
- Habibah, S. M., Sapriya, S., Sundawa, D., & Fitriasari, S. (2024). Surabaya Youth's Multicultural Attitude towards Global Citizenship (Phenomenological Study in High School Culture Junior). *The Journal of Society and Media*, 8(1), 186-201.
- Hardani. (2020). *Buku metode penelitian kualitatif kuantitatif*. In A. Husni (Ed.). CV. Pustaka Ilmu Group.
- Heri, G. (2022). *Pendidikan karakter konsep dan implementasi*. Alfabeta Bandung.
- Istiqomah. (2023). *Pengaruh implementasi monopoli game "Learn and Do" terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta*. Universitas Islam Indonesia.
- Kartika, R., Habibah, S. M., Rizqi, A. I., & Ibrahim, I. M. (2026). ANALISIS ISI BUKU PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK PERGURUAN TINGGI: SARANA PENDIDIKAN POLITIK PEMILIH PEMULA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(03), 413-430.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Tangerang, U. M. (2021).

- Analisis penggunaan jenis-jenis media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Bunder III. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3, 377–386.
- Margaret Branson. (1998). *Peran pendidikan kewarganegaraan: Makalah posisi gugus tugas kebijakan pendidikan yang akan datang dari jaringan komunitarian*.
https://civiced.org/papers/articles_role.html
- Milawati. (2021). *Media pembelajaran*. In F. S. Dr (Ed.). Tahta Media Group.
- Nadila Oktavianing, Aim Abdulkarim, & Pitria Sopianingsih. (2025). Penerapan model game-based learning media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Penelitian tindakan kelas di kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung). *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4644–4651.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2146>
- Naomi Tita Sari, Jelita Anggita Haloho, & Nur Aini Amelia. (2024). Metode pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Bahasa Jerman dengan materi nomen. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(4), 80–90.
<https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.805>
- Pagarra, H., & Syawaludin, D. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pasaribu, B., Herawati, A., Utomo, K. W., & Aji, R. H. S. (2022). *Metodologi penelitian untuk ekonomi dan bisnis*. In Muhaimin Ahmad (Ed.). Media Edu Pustaka.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi%20Penelitian.pdf>
- Pertiwi, P. I., & Dewi, D. A. (2024). Pentingnya pendidikan kewarganegaraan untuk membangun karakter warga negara Indonesia. *Konstruksi Sosial: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 3(4), 105–110.
<https://doi.org/10.56393/konstruksisosal.v1i12.275>
- Purbayanti, R. L., Suherdiyanto, S., & Veriansyah, I. (2022). Upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan

- model pembelajaran student facilitator and explaining pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 03 Sukadana Kabupaten Kayong Utara. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran (JIPP)*, 1(1), 22–29.
<https://doi.org/10.31571/jipp.v1i1.3839>
- Riskiani, M. A. D. P., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan media permainan papan monopoli berbasis karakter peduli sosial pada muatan materi IPS. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 42–61.
- Rohani. (2020). *Media pembelajaran*. Repository UINSU.
- Samiya, A. (2022). *Pengembangan media pembelajaran monopoli konsep sistem imun berbasis HOTS* (Vol. 6). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Sara Indah Elisabet Tambun, Goncalwes Sirait, & J. S. (2020). Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mencakup Bab IV Pasal 5 mengenai hak dan kewajiban warga negara, orang tua, dan pemerintah. *Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 16, 265.
<https://doi.org/10.17977/um020v16i22022p265-275>
- Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). Karakteristik media pembelajaran interaktif. *Media Akademik (JMA)*, 2.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan populasi dan sampel: Pendekatan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 2721–2731.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sumianto, S. (2021). Peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan media pop up pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1446–1459.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.727>
- Syafrida Hafni Sahir. (2022). *Metodologi penelitian*. In Koryati Try (Ed.). KBM Indonesia.

- Syah Devi, R. S., Usmi, R., Jatningsih, O., & Maizul Habibah, S. (2026). Strengthening Students' Learning Enthusiasm Through Love and Appreciation: A Case Study at SMK Negeri 3 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 4(3), 42–51.
<https://doi.org/10.61255/jupiter.v4i3.1019>
- Tamaulina, B. S. (2024). *Buku ajar metodologi penelitian (teori dan praktik)*. STAIN Kediri Press.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami media untuk efektivitas pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123.
<https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Trilisiana, N., Kusumawardani, E., Yani, D., Ardila, I., Pratiwi, S., Rahmawati, T. N., Risda, D., Krishnawati, N., & Andika, A. (2023). *Buku pendidikan karakter*. In A. Whisnu (Ed.). CV Selembar Karya Pustaka.
- Tutuarima Fricean, Agustinus Nindatu, & S. N. (2022). Problematika civic disposition dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan pada pembelajaran daring. *Kewarganegaraan*, 6(1), 436–443.
- Upit Hofifah, & Mislan Mislan. (2025). Penerapan model game based learning (GBL) berbasis Wordwall untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II. *Ikhlas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(2), 41–56.
<https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i2.720>
- Wardhana, A. (2024). Instrumen penelitian dalam penelitian kuantitatif. Dalam *Operasionalisasi variabel, skala pengukuran & instrumen penelitian kuantitatif* (Vol. 4, Issue 1, pp. 59–75). CV Eureka Media Aksara.
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode penelitian kuantitatif: Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*,

10(1), 917–932.

<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>

- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). *Metodologi penelitian*. CV Science Techno Direct.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis penelitian kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102.