TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POKEMON *(POINT EDUCATION MONOPOLY)* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS II SEKOLAH DASAR

Dita Widya Astuti[1], Mira Azizah[2], Filia Prima Artharina[3]
Program Studi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang[1,2,3]
e-mail: ditawidyaastuti160104@gmail.com

Diterima: *11/11/2026*; Direvisi: *17/11/2026*; Diterbitkan: *24/11/2026*

ABSTRAK

Pembelajaran nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas II sekolah dasar perlu didukung oleh kegiatan yang memungkinkan mereka berinteraksi langsung dengan materi, bukan hanya menerima penjelasan melalui sumber belajar tertulis maupun audiovisual. Situasi pembelajaran di SD Negeri Gayamsari 01 Semarang memperlihatkan bahwa penggunaan buku paket, LKS, dan video YouTube belum sepenuhnya menjaga perhatian peserta didik selama kegiatan berlangsung. Berangkat dari kondisi tersebut, dikembangkan POKEMON (*Point Education Monopoly*), yaitu media permainan edukatif untuk materi "Aku Berperilaku Pancasila". Pengembangannya menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) melalui model ADDIE, yang mencakup tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Informasi penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, serta penilaian ahli, kemudian diolah secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. POKEMON dirancang sebagai permainan Monopoli yang memadukan aktivitas membaca, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tantangan dengan muatan Pendidikan Pancasila. Penilaian terhadap produk memperoleh persentase 96% dari ahli media dan 94% dari ahli materi, keduanya berada dalam kategori sangat layak. Penerimaan pengguna juga memperlihatkan hasil positif, dengan respons guru sebesar 90% dan peserta didik sebesar 89,75%, yang termasuk kategori sangat praktis. Capaian tersebut menempatkan POKEMON sebagai alternatif media pembelajaran yang layak dan praktis untuk mendukung pembelajaran materi "Aku Berperilaku Pancasila" di kelas II sekolah dasar.

Kata kunci: *Pendidikan Pancasila, Media Pembelajaran, ADDIE, POKEMON (Point Education Monopoly), Sekolah Dasar.*

ABSTRACT

Learning Pancasila values among second-grade elementary school students requires activities that allow them to interact directly with the learning material rather than merely receiving information through printed or audiovisual resources. The learning situation at SD Negeri Gayamsari 01 Semarang revealed that the use of textbooks, student worksheets, and YouTube videos had not fully maintained students' attention throughout classroom activities. In response to this condition, POKEMON (*Point Education Monopoly*) was developed as an educational game-based learning medium for the topic "I Practice Pancasila Values." The development employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observations, interviews, documentation, questionnaires, and expert validation, then analyzed using qualitative and quantitative descriptive techniques. POKEMON was designed as a Monopoly-based educational game that integrates Pancasila Education

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.17098

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

content through reading activities, answering questions, and completing challenges. Product validation resulted in scores of 96% from the media expert and 94% from the material expert, both of which were classified as highly feasible. User responses also indicated positive acceptance, with a practicality score of 90% from the teacher and 89.75% from students, both falling into the highly practical category. These findings establish POKEMON as a feasible and practical alternative learning medium for supporting the teaching of "I Practice Pancasila Values" to second-grade elementary school students.
Keywords: *Civics Education, Learning Media, ADDIE, POKEMON (Point Education Monopoly), Elementary School*.

PENDAHULUAN

Pembentukan pemahaman mengenai nilai-nilai Pancasila pada peserta didik sekolah dasar tidak dapat dilepaskan dari pengalaman mereka ketika berinteraksi dengan lingkungan sosial. Pada usia kelas II, konsep mengenai perilaku yang mencerminkan nilai kehidupan berbangsa masih perlu diperkenalkan melalui situasi yang dapat diamati, dialami, dan dipahami secara langsung. Peserta didik tidak hanya berhadapan dengan tuntutan untuk mengetahui bunyi atau makna setiap sila, tetapi juga perlu mengenali bagaimana nilai tersebut tercermin dalam tindakan sederhana, seperti menghargai teman, bekerja sama, berbagi, dan memperlakukan orang lain secara adil. Karakteristik pembelajaran semacam ini menempatkan Pendidikan Pancasila sebagai ruang pertemuan antara pengetahuan dan pengalaman sosial anak. Arah tersebut sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam pembentukan karakter Profil Pelajar Pancasila (Khairiyah et al., 2023; Shakina et al., 2025). Hidayat dan Putro (2024) turut menguraikan bahwa pelaksanaan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar berkaitan dengan pembinaan karakter peserta didik melalui pengenalan dan penerapan nilai-nilai Pancasila. Dalam konteks materi "Aku Berperilaku Pancasila", proses pembelajaran karenanya perlu membawa peserta didik melampaui pengenalan konsep menuju kemampuan mengidentifikasi, membandingkan, dan mempertimbangkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai tersebut.

Persoalannya, pemahaman yang berangkat dari pengalaman konkret memerlukan bentuk penyajian materi yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan isi pembelajaran. Penyampaian informasi melalui penjelasan verbal saja belum tentu memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk menghubungkan konsep dengan tindakan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Di sinilah pemilihan media memperoleh relevansi dalam pengelolaan pembelajaran. Media bukan sekadar pelengkap penyampaian materi, melainkan bagian dari rancangan yang membantu mengatur bagaimana informasi diterima dan diproses oleh peserta didik (Hasan & Larumbia, 2021). Pertimbangan terhadap daya tarik dan keterlibatan siswa juga menjadi bagian dari keputusan guru ketika menentukan media yang digunakan (Putra et al., 2024). Salah satu bentuk penyajian yang dapat membuka ruang interaksi tersebut ialah permainan edukatif. Melalui aturan, giliran bermain, dan tugas yang harus diselesaikan, materi dapat dihadirkan dalam rangkaian aktivitas yang menuntut keterlibatan peserta didik. Permainan Monopoli menawarkan mekanisme yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan tersebut karena petak permainan, kartu informasi, pion, dan dadu memungkinkan materi dikemas dalam aktivitas yang memiliki alur. Pengembangan permainan Monopoli untuk pembelajaran IPS oleh Anggraini dan Kristin (2022) memperlihatkan pemanfaatan mekanisme permainan sebagai bagian dari upaya mendukung motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penggunaannya dalam Pendidikan Pancasila dapat diarahkan pada kebutuhan yang

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.17098

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

berbeda, yakni menghadirkan kesempatan bagi peserta didik untuk mengenali dan memaknai perilaku yang mencerminkan nilai Pancasila melalui aktivitas bermain yang terstruktur.

Gambaran mengenai kebutuhan tersebut ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II di SDN Gayamsari 01 Semarang. Observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada 8 Desember 2025 memperlihatkan bahwa kegiatan pembelajaran masih mengandalkan buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan video pembelajaran sebagai sumber belajar. Ketika materi disampaikan, sebagian peserta didik tampak kehilangan konsentrasi, berbicara dengan teman sebangku, atau melakukan aktivitas lain di luar kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode ceramah yang cukup dominan belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kegiatan yang menuntut respons dan partisipasi langsung. Kondisi tersebut bukan semata-mata berkaitan dengan ketersediaan sumber belajar, melainkan juga menyangkut bagaimana materi disajikan dan bagaimana peserta didik dilibatkan selama proses pembelajaran. Pada materi "Aku Berperilaku Pancasila", keterlibatan semacam ini memiliki konsekuensi terhadap pengalaman belajar karena peserta didik perlu berhadapan dengan berbagai contoh tindakan, memahami situasinya, kemudian menentukan kesesuaiannya dengan nilai Pancasila. Apabila pembelajaran lebih banyak berlangsung melalui penjelasan guru, kesempatan untuk melakukan proses tersebut menjadi terbatas. Situasi di SDN Gayamsari 01 Semarang dengan demikian memberikan konteks empiris bagi pengembangan media yang dapat mengubah penyampaian materi menjadi aktivitas belajar yang lebih partisipatif, tanpa melepaskan keterkaitannya dengan kompetensi yang harus dikuasai.

Pilihan terhadap permainan Monopoli sebagai dasar pengembangan media juga memiliki landasan dari sejumlah pengembangan produk dalam pembelajaran sekolah dasar. Anggraini dan Kristin (2022) memanfaatkan permainan tersebut untuk pembelajaran IPS kelas IV dengan sasaran peningkatan motivasi dan hasil belajar. Pada konteks materi yang berbeda, Pradena et al. (2023) merancang Monopoli Pengetahuan (MONPEN) untuk memperkenalkan keberagaman tari Indonesia, sedangkan Permatasari et al. (2024) mengembangkan Monopoli Penjajahan bagi pembelajaran IPS kelas V dengan memperhatikan kelayakan media. Variasi produk tersebut memperlihatkan bahwa struktur permainan Monopoli dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan sasaran pengguna. Meskipun demikian, pengembangan media dengan mekanisme serupa belum secara langsung menjawab kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II, terutama ketika peserta didik perlu menghubungkan pemahaman nilai dengan contoh perilaku konkret. Keterkaitan yang lebih spesifik ditemukan dalam penelitian Amelia et al. (2024) mengenai penggunaan Monopoli Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Kajian tersebut memberikan pijakan bagi pemanfaatan permainan Monopoli dalam pembelajaran nilai Pancasila. Akan tetapi, karakteristik peserta didik kelas rendah dan kebutuhan akan aktivitas belajar yang melibatkan lebih dari satu bentuk interaksi masih membuka ruang untuk pengembangan rancangan media dengan komponen serta mekanisme yang lebih sesuai.

Ruang pengembangan tersebut juga dapat ditinjau melalui pendekatan media interaktif yang tidak menggunakan permainan papan. Mawarni et al. (2024), misalnya, merancang media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk materi implementasi nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. Pengembangan ini memperlihatkan bahwa materi Pancasila dapat dikemas melalui penyajian visual dan interaksi digital. Namun, karakteristik pengalaman belajar yang dihasilkan media digital tidak sepenuhnya sama dengan permainan papan yang digunakan secara berkelompok. Pada media berbasis digital, interaksi umumnya berlangsung melalui perangkat dan tampilan yang tersedia, sedangkan permainan papan memungkinkan peserta

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.17098

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

didik terlibat dalam aktivitas bersama melalui perpindahan pion, pembacaan kartu, diskusi, serta penyelesaian tugas secara bergantian. Perbedaan tersebut menjadi dasar untuk mengeksplorasi media yang tidak hanya mengandalkan tampilan visual, tetapi juga menggabungkan kegiatan membaca, berpikir, berkomunikasi, dan bergerak. Dalam penelitian ini, penggabungan tersebut diwujudkan melalui permainan Monopoli yang dilengkapi kartu literasi, kartu tantangan, serta arena permainan yang dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik. Arah pengembangan ini memberikan karakteristik yang berbeda dari produk Monopoli sebelumnya maupun media interaktif berbasis digital, khususnya dalam mengintegrasikan aktivitas literasi dan kinestetik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II.

Atas dasar kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan POKEMON (*Point Education Monopoly*), yaitu media pembelajaran berbasis permainan Monopoli untuk materi "Aku Berperilaku Pancasila" kelas II sekolah dasar. Produk dirancang dalam bentuk arena permainan berupa *banner* berukuran 150 × 150 cm yang digunakan bersama pion, dadu, buku panduan, kartu literasi, dan kartu tantangan. Setiap komponen memiliki fungsi yang saling berkaitan dalam membangun pengalaman belajar. Kartu literasi memuat informasi dan contoh perilaku yang dapat dibaca serta dipahami peserta didik, sementara kartu tantangan menghadirkan pertanyaan atau tugas yang mengarahkan mereka untuk mengenali dan mempertimbangkan penerapan nilai Pancasila dalam situasi sehari-hari. Pergerakan peserta didik pada arena permainan menjadi bagian dari mekanisme kegiatan, bukan sekadar unsur dekoratif. Mereka mengikuti alur permainan, membaca informasi, merespons tantangan, dan berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya. Integrasi tersebut menjadi karakteristik utama POKEMON, sebab pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui pengamatan terhadap media, tetapi juga melalui keterlibatan langsung peserta didik dalam menjalankan aktivitas yang telah dirancang. Dengan rancangan demikian, permainan diarahkan untuk mempertemukan kegiatan literasi, pemecahan tantangan, interaksi sosial, dan aktivitas kinestetik dalam satu kesatuan media pembelajaran.

Pengembangan POKEMON ditempatkan sebagai upaya menghadirkan media yang selaras dengan karakteristik peserta didik kelas II dan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Gayamsari 01 Semarang. Rancangan permainan memberikan alternatif bagi guru untuk mengorganisasikan kegiatan pembelajaran melalui interaksi kelompok, sementara peserta didik memperoleh kesempatan untuk berhadapan langsung dengan contoh perilaku yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Karakteristik produk yang memadukan arena permainan berskala besar, kartu literasi, kartu tantangan, dan aktivitas kinestetik membedakan arah pengembangan ini dari media Monopoli yang berfokus pada materi IPS maupun media Pancasila yang telah dikembangkan sebelumnya. Penelitian ini secara khusus diarahkan untuk menghasilkan media POKEMON (*Point Education Monopoly*) serta menguji tingkat kelayakan dan kepraktisannya sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas II sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media POKEMON (*Point Education Monopoly*) berangkat dari kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi "Aku Berperilaku Pancasila" di kelas II SD Negeri Gayamsari 01, Kota Semarang. Penelitian dilaksanakan pada 27 Juli 2026 dengan melibatkan 19 siswa dan satu guru kelas II sebagai subjek penelitian. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yakni *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation* (Slamet, 2022). Pada tahap *Analysis*, observasi

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.17098

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

dan wawancara dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran, kendala yang dihadapi guru, serta kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran. Angket kebutuhan guru dan siswa juga digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik pengguna dan menentukan bentuk media yang sesuai. Informasi yang diperoleh menjadi dasar penyusunan rancangan produk pada tahap *Design*, meliputi pemilihan materi, pembuatan arena permainan, penyusunan kartu literasi, kartu tantangan, penentuan komponen permainan, serta penyusunan buku panduan dan instrumen penelitian. Rancangan tersebut kemudian diwujudkan menjadi produk pada tahap *Development* dan ditelaah oleh ahli materi serta ahli media yang dipilih berdasarkan kompetensi masing-masing. Validasi materi mencakup kesesuaian isi, ketepatan konsep, dan keterkaitan dengan tujuan pembelajaran, sedangkan validasi media memperhatikan desain visual, keterbacaan, kelengkapan komponen, serta kemudahan penggunaan. Setelah memperoleh penilaian dan saran perbaikan, produk diterapkan kepada siswa dan guru kelas II melalui tahap *Implementation*. Tahap *Evaluation* dilakukan dengan menelaah hasil validasi dan tanggapan pengguna sebagai dasar penyempurnaan sekaligus penilaian terhadap kelayakan dan kepraktisan media.

Informasi penelitian dihimpun melalui observasi, wawancara, angket kebutuhan guru dan siswa, lembar validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respons pengguna. Masing-masing instrumen diarahkan untuk memperoleh informasi yang berbeda sesuai dengan tahapan pengembangan produk. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, sedangkan angket kebutuhan memberikan gambaran mengenai karakteristik serta kebutuhan media dari sudut pandang guru dan peserta didik. Penilaian ahli materi diarahkan pada kesesuaian materi, ketepatan konsep, dan ketercapaian tujuan pembelajaran, sementara ahli media menilai aspek visual, keterbacaan, kelengkapan komponen, dan kemudahan penggunaan. Setelah media diterapkan, angket respons guru digunakan untuk menilai kemudahan penggunaan serta kesesuaiannya dengan kegiatan pembelajaran. Adapun tanggapan peserta didik dihimpun melalui penilaian terhadap ketertarikan, keterlibatan selama permainan, dan kemudahan memahami materi. Data yang terkumpul selanjutnya diolah melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Informasi kualitatif yang berasal dari observasi, wawancara, dan saran validator dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kebutuhan serta bagian produk yang memerlukan perbaikan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari skor validasi ahli dan respons pengguna, dengan penilaian ahli serta respons guru menggunakan skala Likert 1–5, sedangkan respons peserta didik menggunakan skala Guttman melalui pilihan jawaban "Ya" dengan skor 1 dan "Tidak" dengan skor 0.

Hasil penilaian kuantitatif dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat kelayakan dan kepraktisan media. Penilaian ahli dan respons guru dihitung dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh terhadap jumlah skor maksimal, kemudian dikalikan 100%. Perhitungan tersebut menggunakan rumus $P = (\text{Jumlah skor yang diperoleh}/\text{Jumlah skor maksimal}) \times 100\%$. Secara khusus, persentase respons peserta didik diperoleh melalui perbandingan jumlah jawaban "Ya" dengan keseluruhan jawaban yang diberikan, kemudian dikalikan 100%. Hasil validasi ahli diinterpretasikan menggunakan lima kategori, yaitu 81–100% (sangat baik), 61–80% (baik), 41–60% (cukup baik), 21–40% (kurang baik), dan 0–20% (sangat tidak baik). Sementara itu, penentuan kepraktisan berdasarkan respons guru dan peserta didik menggunakan kategori 81–100% (sangat praktis), 61–80% (praktis), 41–60% (cukup praktis), 21–40% (kurang praktis), dan 0–20% (sangat kurang praktis). Penggunaan kedua kategori tersebut memungkinkan hasil penilaian dibedakan berdasarkan aspek yang diukur, yaitu kualitas produk melalui validasi ahli dan kemudahan penerapannya melalui tanggapan pengguna. Seluruh kriteria interpretasi

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.17098

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

persentase tersebut mengacu pada pedoman penilaian yang digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Pengembangan Media POKEMON

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran konkret berbasis permainan Monopoli yang diberi nama POKEMON (*Point Education Monopoly*) pada materi "Aku Berperilaku Pancasila" untuk siswa kelas II sekolah dasar. Pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Setiap tahapan dilaksanakan secara berurutan dengan mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Produk yang dihasilkan berupa media permainan papan yang dilengkapi kartu literasi, kartu tantangan, pion, dadu, dan buku panduan. Pengembangan media diarahkan untuk mengintegrasikan kegiatan membaca, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bergerak secara langsung dalam aktivitas permainan.

Tahap *Analysis*

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas II SD Negeri Gayamsari 01 Semarang. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan video pembelajaran sebagai sumber belajar utama. Dalam kegiatan pembelajaran, ditemukan peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman, serta memainkan benda-benda di sekitarnya. Temuan tersebut mengindikasikan perlunya media yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung melalui aktivitas belajar yang lebih bervariasi. Berdasarkan hasil tersebut, pengembangan media POKEMON diarahkan pada materi "Aku Berperilaku Pancasila" dengan mengintegrasikan unsur permainan dan aktivitas edukatif.

Tahap *Design*

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun desain media POKEMON dengan menyesuaikan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa kelas II. Rancangan produk meliputi arena permainan berbentuk *banner* berukuran 150 × 150 cm, kartu literasi, kartu tantangan, pion, dadu, serta buku panduan penggunaan. Kartu literasi dirancang untuk menyajikan informasi mengenai perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, sedangkan kartu tantangan memuat pertanyaan dan aktivitas yang harus diselesaikan peserta didik selama permainan berlangsung. Buku panduan disusun untuk menjelaskan komponen, aturan, dan langkah penggunaan media agar kegiatan permainan dapat berjalan sesuai tujuan pembelajaran.

Tahap *Development*

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk media POKEMON. Seluruh komponen permainan dibuat berdasarkan desain yang telah disusun, kemudian disatukan menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan secara berkelompok. Pada tahap ini, peneliti memastikan kesesuaian isi kartu dengan materi Pendidikan Pancasila, keterbacaan tulisan, kejelasan petunjuk permainan, serta keterpaduan setiap komponen dengan aktivitas pembelajaran. Produk yang telah selesai dikembangkan

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.17098

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh penilaian terhadap aspek tampilan, kelengkapan komponen, kesesuaian materi, dan ketepatan isi pembelajaran. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan produk sebelum diterapkan kepada peserta didik.

Tahap *Implementation* dan *Evaluation*

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media POKEMON dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila bersama 19 siswa kelas II dan satu guru kelas II SD Negeri Gayamsari 01 Semarang. Peserta didik menggunakan media sesuai dengan petunjuk permainan melalui kegiatan membaca kartu literasi, menjawab kartu tantangan, dan mengikuti pergerakan pada arena permainan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru dan peserta didik diminta memberikan respons melalui angket untuk mengetahui kepraktisan media. Tahap evaluasi dilakukan dengan menelaah hasil validasi ahli serta tanggapan pengguna untuk mengetahui kesesuaian produk dengan kebutuhan pembelajaran dan menentukan perbaikan yang diperlukan.

Hasil Validasi Ahli dan Respons Guru

Hasil validasi ahli media, ahli materi, dan respons guru disajikan pada Tabel 1. Penilaian ahli media mencakup kualitas tampilan, kelengkapan komponen, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan media, sedangkan ahli materi menilai kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran serta ketepatan materi Pendidikan Pancasila. Respons guru digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan penggunaan dan kesesuaian media dalam pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli dan Respons Guru

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Validasi Ahli Media	96%	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Materi	94%	Sangat Layak
3	Respons Guru	90%	Sangat Baik

Sumber: Data hasil penelitian, 2026.

Hasil penilaian Tabel 1 menunjukkan bahwa media POKEMON memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media maupun materi. Penilaian ahli media memperlihatkan bahwa rancangan visual dan komponen permainan telah mendukung penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, penilaian ahli materi menunjukkan kesesuaian isi permainan dengan materi "Aku Berperilaku Pancasila". Respons guru juga memperlihatkan bahwa media dapat digunakan sebagai alternatif pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II.

Media pembelajaran POKEMON dikembangkan dalam bentuk permainan konkret yang mengadaptasi mekanisme Monopoli dan disesuaikan dengan materi "Aku Berperilaku Pancasila" untuk siswa kelas II sekolah dasar. Produk ini terdiri atas arena permainan berbentuk *banner* berukuran 150 × 150 cm yang dilengkapi kartu literasi, kartu tantangan, pion, dadu, dan buku panduan. Setiap komponen memiliki fungsi yang saling mendukung dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui permainan. Adapun bentuk fisik dan kelengkapan komponen media POKEMON yang telah dikembangkan ditampilkan pada Gambar 1.

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.17098

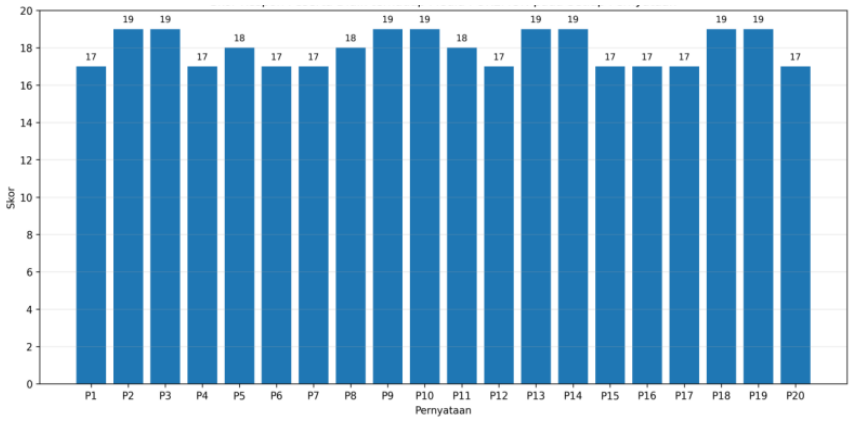
TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Pokemon

Berdasarkan Gambar 1, media POKEMON memiliki desain permainan berbentuk arena Monopoli yang dilengkapi dengan komponen pendukung pembelajaran. Kartu literasi memuat informasi mengenai perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, sedangkan kartu tantangan berisi pertanyaan atau tugas yang harus diselesaikan peserta didik selama permainan. Pion dan dadu digunakan sebagai perlengkapan untuk menjalankan permainan sesuai dengan petak dan aturan yang tersedia. Kelengkapan komponen tersebut memperlihatkan bahwa media POKEMON dirancang untuk mengintegrasikan penyampaian materi dengan aktivitas membaca, menjawab pertanyaan, dan keterlibatan langsung peserta didik dalam permainan.

Setelah pelaksanaan uji coba media POKEMON dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diminta memberikan tanggapan melalui angket yang telah disediakan. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui penerimaan peserta didik terhadap media berdasarkan pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi ketertarikan terhadap media, kemudahan mengikuti aturan permainan, keterlibatan dalam aktivitas, dan kemudahan memahami materi. Persentase hasil respons peserta didik berdasarkan aspek penilaian tersebut disajikan dalam bentuk grafik sebagaimana ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Persentase Respons Peserta Didik terhadap Media POKEMON

Berdasarkan grafik pada Gambar 2, respons peserta didik terhadap penggunaan media POKEMON memperoleh persentase keseluruhan sebesar 89,75% dengan kategori sangat praktis. Persentase tersebut menggambarkan penerimaan positif peserta didik terhadap penggunaan media selama pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung. Penggunaan arena

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.17098

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

permainan, kartu literasi, dan kartu tantangan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas membaca, menjawab pertanyaan, serta mengikuti permainan secara langsung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media POKEMON dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang praktis dan sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar.

Pembahasan

Penggunaan media POKEMON (*Point Education Monopoly*) menghadirkan bentuk interaksi pembelajaran yang berbeda dari kegiatan penyampaian materi secara verbal. Peserta didik tidak hanya menerima informasi mengenai perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, tetapi juga berhadapan langsung dengan situasi permainan yang mengharuskan mereka membaca informasi, memahami instruksi, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi dengan teman sekelompok. Karakteristik ini memiliki relevansi dengan kondisi pembelajaran di SD Negeri Gayamsari 01 Semarang, tempat sebagian peserta didik sebelumnya masih memperlihatkan kecenderungan berbicara sendiri, bermain, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Hasil pengamatan juga memperlihatkan bahwa keterlibatan mereka cenderung lebih baik ketika pembelajaran menghadirkan benda konkret dan aktivitas bermain. Dalam situasi tersebut, permainan Monopoli dipilih bukan semata-mata karena bentuknya dikenal sebagai permainan yang menyenangkan, melainkan karena mekanismenya dapat diubah menjadi rangkaian kegiatan yang memiliki tujuan instruksional. Guan et al. (2024) membahas penerapan *game-based learning* pada pendidikan dasar sebagai pendekatan yang mempertemukan mekanisme permainan dengan aktivitas pembelajaran formal. Pada POKEMON, hubungan tersebut diwujudkan melalui aturan permainan yang mengarahkan peserta didik untuk menjalankan tugas sesuai materi yang sedang dipelajari. Dengan demikian, aktivitas bermain memperoleh fungsi pembelajaran karena setiap tahapnya dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa berinteraksi dengan isi materi Pendidikan Pancasila.

Karakteristik pengalaman tersebut tidak dapat dipisahkan dari rancangan produk yang memperoleh penilaian positif dari para validator. Arena permainan berukuran 150 × 150 cm menjadi ruang utama pelaksanaan kegiatan, sementara kartu literasi, kartu tantangan, pion, dadu, dan buku panduan membentuk perangkat pendukung yang saling melengkapi. Hasil validasi sebesar 96% dari ahli media memperlihatkan bahwa aspek penyajian dan rancangan produk memperoleh penilaian sangat baik. Pada saat yang sama, persentase 94% dari ahli materi memperlihatkan bahwa muatan pembelajaran yang disajikan dalam permainan juga dinilai sangat baik. Kedua penilaian tersebut memiliki makna yang saling berkaitan karena kualitas media tidak hanya ditentukan oleh tampilan fisiknya, tetapi juga oleh kemampuan komponen yang tersedia dalam menyampaikan materi secara tepat. Arena permainan yang menarik belum tentu dapat mendukung pembelajaran apabila isi kartu tidak sesuai dengan kompetensi yang dituju. Sebaliknya, materi yang telah disusun dengan benar membutuhkan bentuk penyajian yang dapat dipahami dan digunakan oleh peserta didik kelas rendah. Keterpaduan antara kedua aspek inilah yang menjadi dasar untuk memahami capaian validasi POKEMON, yakni 96% pada aspek media dan 94% pada aspek materi, tanpa menempatkan kedua angka tersebut sebagai ukuran keberhasilan belajar siswa.

Jika dibandingkan dengan pengembangan media lain dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, POKEMON memperlihatkan karakteristik penggunaan yang berbeda. Chairunnisa et al. (2025) mengembangkan media interaktif berbasis permainan Wordwall untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Kesamaan kedua produk terletak pada pemanfaatan mekanisme permainan sebagai sarana penyajian materi dan keterlibatan peserta

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.17098

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

didik dalam pembelajaran. Namun, bentuk interaksinya tidak sama. Wordwall mengandalkan perangkat dan tampilan digital, sedangkan POKEMON menghadirkan arena permainan fisik yang memungkinkan peserta didik bergerak, mengambil kartu, mengikuti giliran, dan berkomunikasi secara langsung. Kedekatan karakteristik juga ditemukan pada penelitian Hermawati dan Lestari (2024) yang memanfaatkan Monopoli sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Meskipun memiliki landasan mekanisme permainan yang serupa, POKEMON mengembangkan bentuk penggunaan yang lebih spesifik melalui arena berukuran besar dan penggabungan kartu literasi serta kartu tantangan untuk materi "Aku Berperilaku Pancasila" kelas II. Perbedaan tersebut bukan sekadar terletak pada bentuk fisik produk, melainkan pada cara setiap komponen ditempatkan untuk menghubungkan kegiatan bermain dengan kebutuhan pembelajaran pada jenjang kelas rendah.

Penerimaan pengguna memberikan sudut pandang lain dalam menilai kesesuaian rancangan tersebut dengan situasi pembelajaran. Respons guru mencapai 90%, sedangkan respons peserta didik memperoleh 89,75% dan termasuk kategori sangat praktis. Dari sisi guru, penilaian tersebut berkaitan dengan kemudahan penggunaan serta kesesuaian media untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran. Keberadaan buku panduan dan komponen permainan yang telah disiapkan memberikan struktur bagi guru dalam mengatur jalannya kegiatan. Sementara itu, bagi peserta didik, pengalaman menggunakan pion, melempar dadu, berpindah petak, mengambil kartu, dan menyelesaikan instruksi menghadirkan keterlibatan yang tidak ditemukan dalam kegiatan yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Perbedaan pengalaman ini dapat membantu menjelaskan mengapa media memperoleh penerimaan yang positif dari kedua kelompok pengguna. Guru memperoleh perangkat yang dapat digunakan untuk mengorganisasikan pembelajaran, sedangkan siswa berhadapan dengan aktivitas yang memungkinkan mereka terlibat secara langsung. Meskipun demikian, skor respons tersebut perlu ditafsirkan secara proporsional sebagai gambaran penerimaan dan kemudahan penggunaan produk dalam pelaksanaan uji coba, bukan sebagai bukti bahwa POKEMON telah meningkatkan hasil belajar atau motivasi peserta didik.

Mekanisme yang terdapat dalam POKEMON juga memperlihatkan bagaimana unsur permainan dapat ditempatkan sebagai bagian dari struktur pembelajaran, bukan hanya sebagai daya tarik tambahan. Sousa et al. (2023) menguraikan pemanfaatan permainan papan, permainan meja, dan permainan analog sebagai bentuk pendekatan yang memungkinkan mekanisme permainan diintegrasikan ke dalam aktivitas pendidikan. Pembahasan mengenai gamifikasi dalam pendidikan dasar oleh Yusri dan Zainal (2025) serta Romero-Rodríguez et al. (2024) turut memberikan perspektif mengenai penggunaan unsur permainan dalam membangun pengalaman belajar. Dalam produk yang dikembangkan, aturan, petak, pion, dadu, kartu, dan perolehan poin membentuk alur yang mengatur keterlibatan peserta didik selama kegiatan berlangsung. Setiap perpindahan pada arena permainan diikuti dengan aktivitas yang berkaitan dengan materi, sehingga peserta didik tidak hanya berusaha menyelesaikan permainan, tetapi juga harus merespons informasi dan tantangan yang tersedia. Fungsi instruksional tersebut menjadi pembeda antara penggunaan permainan sebagai hiburan dan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran. Orientasi kegiatan tetap berada pada pengenalan perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila, sementara mekanisme permainan berperan mengatur bagaimana peserta didik berhadapan dengan materi secara bertahap.

Interaksi yang terbentuk selama permainan juga memperlihatkan bahwa penggunaan POKEMON tidak sepenuhnya bergantung pada media sebagai perangkat fisik, tetapi melibatkan peran guru dalam mengarahkan aktivitas. Peserta didik perlu memahami aturan, mengikuti instruksi, membaca kartu literasi, dan memberikan jawaban terhadap tantangan yang

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.17098

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

dihadapi. Dalam proses tersebut, guru berperan memastikan bahwa kegiatan berjalan sesuai tujuan pembelajaran serta membantu ketika siswa mengalami kesulitan memahami petunjuk permainan. Sun et al. (2023) menjelaskan bahwa pendampingan guru merupakan salah satu unsur yang mendukung penerapan *game-based learning* pada pendidikan dasar. Relevansi pemikiran tersebut terlihat pada penggunaan POKEMON karena aktivitas bermain tetap memerlukan arahan agar perhatian peserta didik tidak hanya tertuju pada pencapaian kemenangan. Guru perlu menghubungkan respons siswa terhadap kartu dengan materi yang sedang dipelajari, terutama ketika jawaban yang diberikan belum sesuai dengan konteks nilai Pancasila. Di sisi lain, keberadaan kartu literasi dan kartu tantangan menyediakan kesempatan bagi siswa untuk membaca informasi, memahami permasalahan, dan menentukan jawaban berdasarkan situasi yang disajikan. Aktivitas tersebut memiliki keterkaitan dengan pembahasan Jegstad et al. (2025) mengenai pendekatan berpikir kritis dalam pembelajaran sekolah dasar. Namun, hubungan ini perlu ditempatkan sebagai karakteristik aktivitas yang difasilitasi media, sebab penelitian ini tidak secara khusus mengukur perkembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Ditinjau dari posisi pengembangannya, POKEMON memperluas pemanfaatan permainan Monopoli dengan menggabungkan aktivitas membaca, menjawab tantangan, dan keterlibatan fisik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Karakteristik tersebut memiliki kedekatan dengan penelitian Avista et al. (2026) yang menghasilkan media *board game* untuk materi keberagaman budaya Indonesia dengan dukungan QR-Code. Keduanya sama-sama memanfaatkan permainan papan sebagai sarana penyampaian materi, tetapi memiliki perbedaan pada komponen dan mekanisme penggunaannya. POKEMON menggunakan perangkat permainan fisik berupa arena berukuran 150 × 150 cm tanpa menjadikan QR-Code sebagai bagian dari mekanisme produk. Fokus materinya juga diarahkan secara khusus pada perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila untuk peserta didik kelas II. Jika dikaitkan dengan pengembangan Monopoli oleh Hermawati dan Lestari (2024), kekhususan POKEMON terletak pada integrasi kartu literasi dan kartu tantangan dengan aktivitas langsung pada arena permainan berskala besar. Perpaduan tersebut membentuk rancangan yang tidak hanya mengadaptasi permainan papan, tetapi juga mengatur hubungan antara materi, gerakan, dan interaksi antarpeserta didik dalam satu kegiatan pembelajaran. Kontribusi pengembangan ini dengan demikian berada pada penyediaan alternatif media konkret yang memiliki kesesuaian dengan materi dan karakteristik pengguna yang dituju.

Secara keseluruhan, hasil pengembangan memperlihatkan bahwa POKEMON memperoleh penilaian sangat baik dari ahli media sebesar 96% dan ahli materi sebesar 94%, disertai respons guru sebesar 90% serta respons peserta didik sebesar 89,75%. Capaian tersebut memberikan dasar empiris bahwa produk telah memenuhi penilaian kelayakan dari sisi penyajian dan isi, sekaligus memperoleh penerimaan positif ketika digunakan dalam pembelajaran. Nilai pengembangan POKEMON tidak hanya berada pada bentuk permainan Monopoli yang digunakan, tetapi juga pada cara komponen-komponennya disusun untuk menghadirkan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas literasi, pemecahan tantangan, dan interaksi fisik. Bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II, rancangan semacam ini menyediakan alternatif bagi guru untuk memperkenalkan nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan yang lebih konkret dan partisipatif. Kendati demikian, hasil penelitian ini masih terbatas pada pengujian kelayakan dan kepraktisan produk. Pengaruh penggunaan POKEMON terhadap hasil belajar, motivasi, maupun kemampuan berpikir kritis belum dapat disimpulkan dari data yang diperoleh sehingga memerlukan penelitian lanjutan dengan rancangan pengujian yang secara khusus mengukur aspek-aspek tersebut.

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.17098

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

KESIMPULAN

POKEMON (*Point Education Monopoly*) menghadirkan alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menghubungkan pengenalan nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman bermain secara langsung. Produk yang dikembangkan melalui model ADDIE pada materi "Aku Berperilaku Pancasila" untuk kelas II sekolah dasar memperoleh penilaian kelayakan sebesar 96% dari ahli media dan 94% dari ahli materi. Penerimaan pengguna juga tercermin melalui respons guru sebesar 90% dan peserta didik sebesar 89,75%, yang menempatkan produk pada kategori sangat praktis. Capaian tersebut memperlihatkan bahwa perpaduan arena permainan, kartu literasi, kartu tantangan, dan aktivitas kinestetik dapat dirancang menjadi satu kesatuan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Lebih dari sekadar menghadirkan suasana bermain, POKEMON menyediakan ruang bagi peserta didik untuk membaca, memahami instruksi, merespons pertanyaan, dan berinteraksi dengan teman selama mempelajari perilaku yang mencerminkan nilai Pancasila. Kehadiran media ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih konkret dan partisipatif, terutama pada jenjang kelas rendah. Meskipun demikian, capaian penelitian masih terbatas pada aspek kelayakan dan kepraktisan sehingga belum memberikan dasar empiris untuk menyatakan adanya peningkatan hasil belajar, motivasi, maupun kemampuan peserta didik.

Pemanfaatan POKEMON dalam pembelajaran memerlukan dukungan sekolah dan keterlibatan guru agar setiap komponen permainan tetap terhubung dengan tujuan pembelajaran. Guru dapat mengembangkan variasi penggunaan kartu literasi dan kartu tantangan sesuai dengan dinamika kelas, disertai pendampingan agar aktivitas bermain tidak kehilangan arah pembelajaran. Pada pengembangan berikutnya, penyempurnaan isi kartu, penambahan variasi tantangan, serta penerapan media pada materi dan jenjang kelas yang berbeda dapat menjadi ruang eksplorasi lebih lanjut. Pengujian efektivitas melalui rancangan penelitian dan instrumen yang sesuai juga diperlukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan POKEMON berkontribusi terhadap hasil belajar maupun aspek perkembangan peserta didik lainnya. Dengan demikian, pengembangan media ini tidak berhenti pada tersedianya produk yang layak digunakan, tetapi dapat menjadi pijakan bagi eksplorasi media pembelajaran konkret yang semakin relevan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, S. N., Dayu, D. P. K., Rosniwaty, R., Khoiroh, H., & Abdussyukur, K. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pancasila Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(04), 231-238. https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4954

Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis permainan Monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5*(10), 4207–4213. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015

Avista, S. W., Setiani, R., & Sari, E. Y. (2026). QR code assisted Jelajah Nusantara board game for cultural diversity education: Pengembangan media board game Jelajah Nusantara berbantuan QR-Code pada materi keberagaman budaya Indonesia. *Academia Open, 11*(2). https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.14915

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.17098

Chairunnisa, A., Reinita, R., Putera, R. F., & Mansurdin, M. (2025). Validity feasibility of interactive media based on Wordwall game in learning Pancasila Education Class IV Elementary School. *Journal of Educational Sciences, 9*(5), 3870–3881. https://jes.ejournal.unri.ac.id/index.php/JES/article/view/974

Guan, X., Sun, C., Hwang, G.-J., Xue, K., & Wang, Z. (2024). Applying game-based learning in primary education: A systematic review of journal publications from 2010 to 2020. Interactive Learning Environments, 32(2), 534–556. https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2091611

Hasan, S. H., & Larumbia, L. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Praktikum Fisika Teknik Menggunakan Video Tutorial. Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, 5(2), 271–277. https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i2.4139

Hermawati, E., & Lestari, M. A. (2024). Pengembangan monopoli sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukasi di sekolah dasar. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, *3*(2), 67-71. https://doi.org/10.25134/jise.v3i2.47

Hidayat, W., & Putro, K. Z. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar: Profil Pelajar sebagai Aset Bangsa. *Journal of Nusantara Education, 3*(2), 79–90. https://doi.org/10.57176/jn.v3i2.102

Jegstad, K. M., Heggernes, S. L., Jøsok, E., Ryen, E., Svanes, I. K., & Tørnby, H. (2025). Approaches to critical thinking in primary education classrooms: A systematic review. Educational Research Review, 48, 100711. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2025.100711

Khairiyah, U., Gusmaniarti, G., Asmara, B., Suryanti, S., Wiryanto, & Sulistiyono. (2023). Fenomena penerapan Kurikulum Merdeka dalam pembentukan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 7*(2), 172–178. https://doi.org/10.30651/else.v7i2.16924

Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif Canva pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 8*(4), 2660–2671. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184

Permatasari, I., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan media pembelajaran Monopoli Penjajahan pada pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, 10*(1), 479–492. https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3019

Pradena, C., Prasetyo, S. A., & Purnamasari, V. (2023). Pengembangan Media Monopoli Pengetahuan (MONPEN) Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Tari Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(5), 2317-2325. https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2271

Putra, L. D., Munika, J. S. D., Amanda, M., Rahman, R. A., Angelie, S. P. S. M., & Rahmawati, R. (2024). Peran Guru dalam Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran yang Menarik Perhatian Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar di Yogyakarta. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, *14*(1), 1-6. https://doi.org/10.26858/publikan.v14i1.59106 .

Romero-Rodríguez, J.-M., Martínez-Menéndez, A., Alonso-García, S., & Victoria-Maldonado, J.-J. (2024). The reality of the gamification methodology in Primary Education: A systematic review. *International Journal of Educational Research, 128*, Article 102481. https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102481

Shakina, S., Nashrullah, N., Lapasere, S., Firmansyah, A., & A.R., M. (2025). Penerapan profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.17098

di sekolah dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 8*(1), 160–173. https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.876

Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P. J., Perim, C., Mansuklal, S. A., & Ennami, F. (2023). Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology, 14*, Article 1160591. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sun, L., Kangas, M., Ruokamo, H., & Siklander, S. (2023). A systematic literature review of teacher scaffolding in game-based learning in primary education. Educational Research Review, 40, 100546. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100546

Yusri, A. A., & Zainal, M. Z. (2025). Unleashing gamification: A systematic review in primary schools. *Journal of Education and Learning (EduLearn), 19*(4), 2313–2321. https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i4.22009

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.17098