

**PENGUNAAN MONOPOLY BOARD GAME PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENINGKATKAN
PARTISIPASI BELAJAR SISWA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI
SMK YPKKP BANDUNG)**

Sabina Rahmadini¹, Dadang Sundawa², Pitria Sopianingsih³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

Email: sabinarahma614@upi.edu

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan *monopoly board game* di kelas X MPLB SMK YPKKP Bandung. Subjek penelitian adalah siswa kelas 15 siswa, terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan tahun ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus melalui empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *monopoly board game* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan tersebut terlihat dari tiga indikator utama: keterlibatan fisik, material, emosional, dan mental siswa mencapai 93%; keterlibatan siswa dalam memberikan kontribusi sebesar 86%; dan aspek kegiatan belajar terdapat hal yang menguntungkan mencapai 92%. Dengan demikian, media *Monopoly Board Game* terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa di kelas X MPLB SMK YPKKP Bandung.

Kata Kunci: Monopoly Board Game, Partisipasi Belajar, Pendidikan Pancasila.

Abstract: This study aims to improve student participation in Civics Education through the use of the Monopoly Board Game in Grade X MPLB at SMK YPKKP Bandung. The research subjects were 15 students, consisting of 3 male and 12 female students in the 2024/2025 academic year. The method used was Classroom Action Research, conducted in three cycles, with each cycle consisting of two meetings. Each cycle followed four stages: planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques included observation, interviews, documentation studies, and field notes. The results of the study showed that the use of the Monopoly Board Game effectively increased student participation in Civics Education. This improvement was evident in three main indicators: physical, material, emotional, and mental engagement reached 93%; student involvement in contributing to the learning process reached 86%; and beneficial aspects of learning activities perceived by students reached 92%. Thus, the Monopoly Board Game proved to be an effective medium for enhancing student participation in Grade X MPLB at SMK YPKKP Bandung.

Keywords: Monopoly Board Game, Learning Participation, Civics Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan karakter pada siswa. Pendidikan Pancasila memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945 (Djahiri, 1995, hlm.12). Menurut Kaelan (dalam Sihotang, dkk, 2014, hlm. 11) Pendidikan Pancasila secara umum diharapkan membentuk generasi bangsa yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan dengan sikap dan perilaku yang memuat ciri-ciri memiliki kemampuan untuk mengambil sikap yang bertanggungjawab sesuai hati nuraninya; memiliki kemampuan untuk mengenali masalah hidup dan kesejahteraan serta cara-cara pemecahannya; mengenali perubahan-perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; serta memiliki kemampuan untuk memaknai peristiwa sejarah dan nilai-nilai budaya bangsa untuk menggalang persatuan Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, Pendidikan Pancasila terbukti sebagai pelajaran yang wajib untuk dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di kelas X MPLB SMK YPKKP Bandung ditemukan fakta bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Partisipasi menurut Terry (dalam Winardi, 2002, hlm. 149) adalah keterlibatan seseorang baik secara mental maupun emosional untuk memberikan kontribusi pada proses pengambilan keputusan. Salah satu penyebab rendahnya partisipasi adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi oleh guru, sehingga pembelajaran terasa monoton dan membuat siswa mudah merasa bosan.

Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat menghambat keterampilan. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menjawab tantangan pembelajaran di era ini, pemerintah telah mengembangkan kebijakan pendidikan yakni penerapan kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, penguatan literasi, serta pengembangan *Profil Pelajar Pancasila* yang mencerminkan nilai-nilai karakter bangsa. Dalam kurikulum merdeka, terdapat peralihan model pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Pertiwi, Nurfatimah, & Hasna (2022, hlm. 23) menyebut bahwa agar pendekatan *student-centered learning* dapat diterapkan

secara efektif, peran guru sebagai fasilitator menjadi sangat penting. Guru harus mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong partisipasi dan keterlibatan siswa.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan oleh guru adalah memperhatikan kriteria dalam memilih media pembelajaran. dengan mengintegrasikan media permainan ke dalam proses pembelajaran. Media merupakan alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya (Soeparno, 1988, hlm. 1). Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah media berbasis permainan.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Permainan pada hakikatnya bersifat menghibur dan menginspirasi, sehingga penggunaannya dapat membantu meningkatkan motivasi serta mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran (Ilham, Triansyah, Fahri, & Gunawan, 2023). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran melalui permainan akan cenderung lebih ingin melanjutkan belajar dibandingkan dengan siswa yang menerima pembelajaran tanpa permainan (Andari, 2020).

Salah satu permainan yang dapat menarik perhatian siswa adalah permainan papan monopoli atau *Monopoly Board Game*. Salen & Zimmerman (2004) mengemukakan bahwa monopoli adalah permainan yang terstruktur dengan aturan yang ditentukan dan simulasi ekonomi, di mana pemain terlibat dalam pengambilan keputusan, negosiasi, dan persaingan untuk mencapai dominasi finansial.

Monopoly Board Game menawarkan pendekatan interaktif yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan rendahnya partisipasi belajar karena keterbatasan media pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan *Monopoly Board Game*, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dalam konteks mata pelajaran Pancasila, media ini tidak hanya membuat siswa lebih aktif berpartisipasi, tetapi juga mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Penggunaan *monopoly board game* dapat memberikan dampak positif pada keberhasilan proses belajar mengajar, karena siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami tujuan pembelajaran. Aisah, dkk (2024) mengatakan bahwa *monopoly board game* dapat meningkatkan minat belajar siswa, Septiana (2023) membuktikan bahwa proses belajar menggunakan *Board Game* seperti monopoli dikatakan lebih efektif untuk digunakan ketimbang dengan pembelajaran

menggunakan penjelasan di meja saja. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *monopoly board game* diakui sebagai media pembelajaran yang berkualitas tinggi

METODE PENELITIAN

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan karakter pada siswa. Pendidikan Pancasila memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945 (Djahiri, 1995, hlm.12). Menurut Kaelan (dalam Sihotang, dkk, 2014, hlm. 11) Pendidikan Pancasila secara umum diharapkan membentuk generasi bangsa yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan dengan sikap dan perilaku yang memuat ciri-ciri memiliki kemampuan untuk mengambil sikap yang bertanggungjawab sesuai hati nuraninya; memiliki kemampuan untuk mengenali masalah hidup dan kesejahteraan serta cara-cara pemecahannya; mengenali perubahan-perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; serta memiliki kemampuan untuk memaknai peristiwa sejarah dan nilai-nilai budaya bangsa untuk menggalang persatuan indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, Pendidikan Pancasila terbukti sebagai pelajaran yang wajib untuk dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di kelas X MPLB SMK YPKKP Bandung ditemukan fakta bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Partisipasi menurut Terry (dalam Winardi, 2002, hlm. 149) adalah keterlibatan seseorang baik secara mental maupun emosional untuk memberikan kontribusi pada proses pengambilan keputusan. Salah satu penyebab rendahnya partisipasi adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi oleh guru, sehingga pembelajaran terasa monoton dan membuat siswa mudah merasa bosan.

Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat menghambat keterampilan. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menjawab tantangan pembelajaran di era ini, pemerintah telah mengembangkan kebijakan pendidikan yakni penerapan kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, penguatan literasi, serta pengembangan *Profil Pelajar*

Pancasila yang mencerminkan nilai-nilai karakter bangsa. Dalam kurikulum merdeka, terdapat peralihan model pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Pertiwi, Nurfatimah, & Hasna (2022, hlm. 23) menyebut bahwa agar pendekatan *student-centered learning* dapat diterapkan secara efektif, peran guru sebagai fasilitator menjadi sangat penting. Guru harus mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong partisipasi dan keterlibatan siswa.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan oleh guru adalah memperhatikan kriteria dalam memilih media pembelajaran. dengan mengintegrasikan media permainan ke dalam proses pembelajaran. Media merupakan alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya (Soeparno, 1988, hlm. 1). Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah media berbasis permainan.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Permainan pada hakikatnya bersifat menghibur dan menginspirasi, sehingga penggunaannya dapat membantu meningkatkan motivasi serta mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran (Ilham, Triansyah, Fahri, & Gunawan, 2023). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran melalui permainan akan cenderung lebih ingin melanjutkan belajar dibandingkan dengan siswa yang menerima pembelajaran tanpa permainan (Andari, 2020).

Salah satu permainan yang dapat menarik perhatian siswa adalah permainan papan monopoli atau *Monopoly Board Game*. Salen & Zimmerman (2004) mengemukakan bahwa monopoli adalah permainan yang terstruktur dengan aturan yang ditentukan dan simulasi ekonomi, di mana pemain terlibat dalam pengambilan keputusan, negosiasi, dan persaingan untuk mencapai dominasi finansial.

Monopoly Board Game menawarkan pendekatan interaktif yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan rendahnya partisipasi belajar karena keterbatasan media pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan *Monopoly Board Game*, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dalam konteks mata pelajaran Pancasila, media ini tidak hanya membuat siswa lebih aktif berpartisipasi, tetapi juga mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Penggunaan *monopoly board game* dapat memberikan dampak positif pada keberhasilan proses belajar mengajar, karena siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami tujuan pembelajaran. Aisah, dkk (2024) mengatakan bahwa *monopoly board game* dapat meningkatkan minat belajar siswa, Septiana (2023) membuktikan bahwa proses belajar menggunakan *Board Game* seperti monopoli dikatakan lebih efektif untuk digunakan ketimbang dengan pembelajaran menggunakan penjelasan di meja saja. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *monopoly board game* diakui sebagai media pembelajaran yang berkualitas tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi pendahuluan ditemukan fakta bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Rendahnya partisipasi belajar siswa ini dapat dilihat lebih lanjut pada data yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Partisipasi Belajar Pra Siklus

No.	Aspek yang diamati	Skala Skor			
		K	C	B	SB
1.	Mendengarkan, memperhatikan, serta menghargai siapapun yang sedang berbicara	✓			
2.	Mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, serta menjawab pertanyaan	✓			
3.	Memberikan ide atau solusi	✓			
4.	Adanya keinginan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran	✓			
5.	Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan		✓		
6.	Menunjukkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, atau memecahkan masalah	✓			
7.	Disiplin dan percaya diri		✓		

Pelaksanaan penggunaan *monopoly board game* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X MPLB dilakukan melalui tiga siklus yang dimana setiap siklus terdiri dari dua

pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning*.

Model pembelajaran *game-based learning* dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut: (1) Kegiatan pendahuluan diawali dengan guru menyapa siswa, menciptakan suasana kelas yang tertib, dan memimpin doa. Setelah itu, guru memeriksa kehadiran, memberikan motivasi, serta apersepsi. Sebelum masuk ke materi, guru menyampaikan tujuan, model, dan media pembelajaran yang akan digunakan. (2) Kegiatan inti meliputi penyampaian materi dan penerapan *Monopoly Board Game*. Siswa dibagi menjadi empat kelompok dan duduk melingkar dengan papan permainan di tengah. Selama 50 menit permainan berlangsung, guru mengamati interaksi siswa untuk menilai tingkat partisipasi mereka dalam pembelajaran. (3) Kegiatan penutup diawali dengan refleksi bersama, di mana salah satu siswa diminta menyampaikan simpulan pembelajaran. Guru menanggapi, menambahkan poin penting, dan membuka sesi tanya jawab. Setelah itu, guru menyampaikan materi selanjutnya, mengucapkan terima kasih, lalu menutup pembelajaran dengan salam.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I Guru menunjukkan kemampuan yang cukup baik dalam mengelola kelas, termasuk dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, terdapat aspek yang masih perlu ditingkatkan, khususnya terkait dengan ketegasan mengelola pembelajaran serta sistematika dalam penyampaian aturan permainan.

Pada pelaksanaan tindakan siklus II, terdapat beberapa peningkatan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Guru menunjukkan perbaikan dalam aspek penyampaian materi dan pengelolaan kelas. Perencanaan telah disempurnakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, terutama dalam penyampaian aturan permainan dan strategi mendorong partisipasi aktif siswa. Guru juga telah mampu menyampaikan intruksi permainan secara lebih jelas dan sistematis. Pelaksanaan tindakan siklus III menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Guru telah mampu mengelola pembelajaran dengan lebih efektif dan tegas, baik dalam penyampaian materi, pengarahan kegiatan, maupun dalam menjaga dinamika kelas.

Tabel 2. Hasil Peningkatan Kegiatan Pembelajaran dengan Fokus Penelitian dan Penilaian Terhadap Guru pada Siklus I, II, dan III

No.	Siklus	Persentase	Kategori
1.	Siklus I	72%	Baik (B)
2.	Siklus II	86%	Sangat Baik (SB)
3.	Siklus III	93%	Sangat Baik (SB)

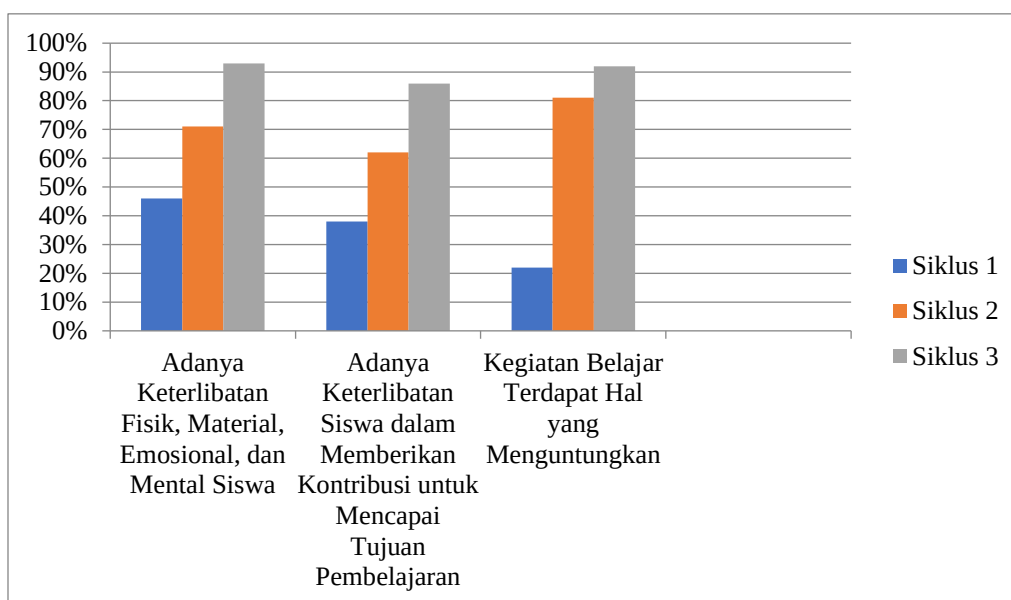
Selain daripada penilaian dan penelitian terhadap guru, penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil apabila seluruh aspek partisipasi belajar siswa mencapai minimal kategori “Baik” sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Adapun hasil dari peningkatan partisipasi belajar siswa selama pelaksanaan siklus I,II, dan III adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Peningkatan Partisipasi Belajar Siswa

No.	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Adanya keterlibatan fisik, material, emosional, dan mental siswa	Cukup	Baik	Sangat Baik
2.	Adanya keterlibatan siswa dalam memberikan kontribusi untuk mencapai tujuan pembelajaran	Kurang	Baik	Sangat Baik
3.	Kegiatan belajar terdapat hal yang menguntungkan	Kurang	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan data yang diperoleh, partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan peningkatan pada setiap siklus tindakan. Pada siklus I, partisipasi siswa berada dalam kategori “Kurang”, yang mencerminkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan strategi, terjadi peningkatan pada siklus II hingga mencapai kategori “Baik”. Meskipun terjadi kemajuan, partisipasi siswa dinilai masih dapat ditingkatkan lebih lanjut, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus III. Pada siklus terakhir ini, partisipasi belajar siswa mencapai kategori “Sangat Baik”, menandakan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan berhasil mengoptimalkan keterlibatan siswa secara menyeluruh.

Dengan meningkatnya partisipasi belajar siswa, maka secara otomatis siswa akan lebih terdorong untuk lebih bertanggung jawab serta lebih menungkingkan untuk mengikuti perubahan-perubahan. Berdasarkan hasil wawancara di atas, peningkatan partisipasi yang terjadi pada setiap siklusnya tidak didapatkan secara instan, namun melalui beberapa tahapan proses yang dilakukan peneliti selama di lapangan. Adapaun hasil observasi atau pengamatan terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa pada setiap indikatornya dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Peningkatan Partisipasi Belajar Siswa pada Setiap Indikator

Berdasarkan diagram di atas, diperoleh hasil bahwa partisipasi siswa pada mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap siklus. Pada aspek adanya keterlibatan fisik, material, emosional, dan mental siswa terjadi peningkatan dari 46% pada siklus I menjadi 71% pada siklus II, dan mencapai 93% pada siklus III. Demikian pula pada aspek adanya keterlibatan siswa dalam memberikan kontribusi untuk mencapai tujuan pembelajaran, meningkat dari 38% pada siklus I menjadi 62% pada siklus II dan 86 % pada siklus III. Sementara itu, pada aspek kegiatan belajar terdapat hal yang menguntungkan, peningkatan juga terlihat secara signifikan, yakni dari 22% pada siklus I, naik menjadi 81% pada siklus II, dan mencapai 92% pada siklus III. Peningkatan pada seluruh aspek tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *monopoly board game* berdampak positif terhadap partisipasi siswa secara menyeluruh.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *monopoly board game* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila secara bertahap dan konsisten mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa pada seluruh aspek. Media ini tidak hanya memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga membentuk interaksi yang aktif dan kolaboratif antar siswa. Dengan demikian, *monopoly board Game* terbukti menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas partisipasi belajar dalam pembelajaran yang berbasis nilai dan karakter seperti Pendidikan Pancasila.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas X MPLB SMK YPKKP Bandung, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Monopoly Board Game* sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Rendahnya partisipasi yang sebelumnya disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya variasi media, dapat diatasi melalui penerapan media permainan edukatif yang interaktif ini.

Melalui serangkaian tindakan dan observasi, ditemukan bahwa siswa menjadi lebih termotivasi, aktif berdiskusi, serta menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi. Suasana kelas yang awalnya pasif dan tidak kondusif untuk partisipasi belajar berubah menjadi lingkungan yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Oleh karena itu, *monopoly board game* dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa

DAFTAR PUSTAKA

- A Kosasih Djahiri. (1995). *Dasar Umum Metodologi Pengajaran Pendidikan Nilai Moral*. Lab. Pengajaran PMP-IKIP Bandung.
- Aisah, R. N., Nuzulia, D., & Marleni. (2024). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pembahsi Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Kajian, Inovasi, Dan Aplikasi Pendidikan*, 6 (1), 136.

- Muhammad, I., Triansyah, F. A., Fahri, A., & Gunawan, A. (2023). Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning pada Sekolah Menengah 2005-2023. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 465–479. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.301>
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*. Rosda Karya.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Sanjaya, Wi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
- Sihotang, K., Mikhael, M. B., Molan, B., & Kama, V. F. (2014). *Pendidikan Pancasila Upaya Internalisasi Nilai-nilai Kebangsaan*. Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Soeparno. (1988). *Media Pembelajaran dan Aplikasinya dalam Pendidikan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Winardi. (2002). *Motivasi dan Permotivasi dalam Manajemen*. PT Raja Grafindo Persada.