

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *MONOPOLY EDUCATION* TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV DI UPT SD NEGERI 3 BATANG

Reski Hawalia¹, Suardi², Try Gustaf Said³

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

²Pendidikan Dasar Pancasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar

³PKN FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Alamat e-mail : ¹reskihawalia367@gmail.com,

Alamat e-mail : ²suardi@unismuh.ac.id,

Alamat e-mail : ³trygustafsaid@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The main problem addressed in this study is the low learning outcomes in Civics (PKn) among students, which stem from unengaging teaching methods and limited interaction. The aim of this research is to investigate the effect of using Monopoly Education media on the Civics learning outcomes of fourth-grade students at UPT SD Negeri 3 Batang. This study employed a quantitative approach using a one-group pretest-posttest experimental design. The sample consisted of 20 students. Data were collected through tests, observations, and documentation. Data analysis was conducted both descriptively and inferentially using a paired sample t-test. The results of the study indicated a significant improvement in learning outcomes after the intervention, as evidenced by the difference between pretest and posttest scores and a significance value of 0.001 ($p < 0.05$). Additionally, students showed increased active participation, self-confidence, and understanding of civic values. In conclusion, Monopoly Education was found to be effective in enhancing both students' Civics learning outcomes and their positive attitudes toward the subject. This study contributes to the development of innovative game-based learning media as an alternative strategy to improve the quality of civic education in elementary schools.

Keywords: Monopoly Education; Learning Outcomes; Civics (PKn); Instructional Media; Elementary School.

ABSTRAK

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar PKN siswa akibat pembelajaran yang kurang menarik dan minim interaksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Monopoly Education terhadap hasil belajar PKN siswa kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *one group pretest-posttest*. Sampel terdiri dari 20 siswa. Teknik pengumpulan data melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar setelah perlakuan, ditandai dengan perbedaan nilai pretest dan posttest, serta nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$). Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam partisipasi aktif, rasa percaya diri, dan pemahaman terhadap nilai-nilai kewarganegaraan. Kesimpulannya, Monopoly Education efektif meningkatkan hasil belajar dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran PKN. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis permainan sebagai strategi alternatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar.

Kata Kunci: Monopoly Education; Hasil Belajar; PKN; Media Pembelajaran; Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan sentral dalam membentuk fondasi kehidupan individu dan masyarakat. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya dibekali dengan pengetahuan kognitif, tetapi juga dibentuk secara afektif dan psikomotorik, yang pada akhirnya berkontribusi pada pembentukan karakter yang utuh. Pendidikan karakter yang ditanamkan sejak dini terbukti berperan dalam menumbuhkan kesadaran sosial dan moral (Suardi et al., 2023; Hartono et al., 2023). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan kewarganegaraan bukan hanya alat transfer pengetahuan, melainkan juga sarana strategis dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila dan membentuk warga negara yang bertanggung jawab (Suardi & Herdiansyah, 2019; Kanji et al., 2020).

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar menjadi tumpuan utama dalam menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan. Melalui pendekatan yang inovatif, guru memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran bermakna yang mampu menyentuh ranah afektif siswa

(Rahmah et al., 2023; Suardi, 2022). Penanaman nilai toleransi, gotong royong, keadilan sosial, serta tanggung jawab kolektif dalam proses pembelajaran merupakan upaya konkret dalam memperkuat karakter peserta didik sebagai warga negara yang aktif dan reflektif (Sturrock & Zandvliet, 2023; da Cruz, 2015; Panjaburee et al., 2024).

Namun demikian, pembelajaran PKn masih sering berorientasi pada pendekatan konvensional yang kurang menarik bagi siswa. Keterlibatan siswa dalam proses belajar seringkali rendah, akibat dominasi metode ceramah yang minim eksplorasi dan interaksi (Myers et al., 2015; Maharani et al., 2019; Conway et al., 2009). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu merangsang keterlibatan aktif siswa sekaligus menguatkan pencapaian hasil belajar.

Salah satu inovasi yang terbukti efektif adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti Monopoly Education. Media ini memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran (Tanner & Lindquist, 1998; Lee & Lee, 2021; Rahayu et al., 2024). Permainan berbasis nilai seperti ini juga sejalan dengan model pendidikan karakter yang menekankan pembelajaran kontekstual dan reflektif (Suardi & Hijrah, 2023; Suardi et al., 2022).

Lebih lanjut, pendekatan pembelajaran melalui media *Monopoly Education* mendukung integrasi nilai-nilai Pancasila dalam konteks nyata. Hal ini memungkinkan siswa mengalami simulasi kehidupan sosial yang mengandung muatan nilai toleransi, musyawarah, dan keadilan sosial (Suardi et al., 2023; Na'im, 2020; Munawati & Suardi, 2024). Penggunaan media ini juga selaras dengan tuntutan pendidikan abad 21 yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Barnhizer & Barnhizer, 2024; Suardi et al., 2021).

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, *Monopoly Education* dapat dimodifikasi agar sesuai dengan topik-topik dalam PKn, seperti

pemahaman hak dan kewajiban warga negara, pentingnya aturan, dan makna demokrasi. Permainan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, tetapi juga membentuk sikap positif dan motivasi belajar yang tinggi (Austin & Anderson, 2008; Flanagan et al., 2023; Suardi et al., 2023). Temuan ini didukung oleh banyak studi yang menegaskan bahwa media edukatif berbasis permainan mampu mendorong partisipasi aktif siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Sturrock & Zandvliet, 2023; Coulson et al., 1996).

Berdasarkan uraian di atas, penting untuk mengevaluasi lebih lanjut pengaruh media *Monopoly Education* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Kajian ini menjadi relevan dalam mengisi kekosongan literatur mengenai efektivitas media permainan dalam pembelajaran kewarganegaraan pada tingkat dasar di Indonesia (Suardi & Agustang, 2020; Mitsopoulos & Pelagidis, 2010; Suardi et al., 2023).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen jenis **one-group pretest-posttest design**, yang secara luas

diaplikasikan dalam studi-studi pendidikan untuk mengukur efektivitas intervensi dalam konteks pembelajaran (Na'im, 2020; Panjaburee et al., 2024). Model ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai perbedaan capaian belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran Monopoly Education (Lee & Lee, 2021; Maharani et al., 2019).

Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan berpijak pada paradigma positivistik yang menekankan pada pengukuran objektif terhadap fenomena yang diamati (Flanagan et al., 2023; Suardi et al., 2023; Barnhizer & Barnhizer, 2024). Dalam kerangka tersebut, seluruh proses penelitian—mulai dari perumusan masalah, pengumpulan data, hingga analisis statistik—dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur guna menjamin validitas hasil (Dunaway & Macharia, 2021; Conway et al., 2009).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang, sedangkan sampel terdiri dari 20 siswa. Pemilihan sampel ini bersifat purposif karena mempertimbangkan homogenitas karakteristik peserta didik, yang penting untuk menjaga keseragaman hasil perlakuan (Suardi et al., 2022; Mitsopoulos & Pelagidis, 2010). Penentuan sampel secara langsung tanpa kelompok pembanding juga didasarkan pada pertimbangan keterbatasan sumber daya dan fokus utama pada efektivitas media

pembelajaran (Myers et al., 2015; Maharani et al., 2019).

Instrumen pengumpulan data mencakup tes pilihan ganda (pretest dan posttest), lembar observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sebagaimana umum dilakukan dalam studi pengaruh media interaktif terhadap pembelajaran (Rickard, 2022; Walsh, 2014; Sturrock & Zandvliet, 2023). Lembar observasi diarahkan untuk menangkap perubahan perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Suardi et al., 2023; Rahmiati et al., 2023). Dokumentasi digunakan sebagai data pelengkap untuk mendukung temuan dari observasi dan tes (Suardi et al., 2020; Faturrachman et al., 2024).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan distribusi nilai hasil belajar siswa, sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis melalui uji *paired sample t-test*. Penggunaan uji ini sesuai dengan desain penelitian karena memungkinkan analisis perbedaan dua kondisi dalam satu kelompok yang sama (Stoner et al., 2014; Felak, 2008; Suardi et al., 2023).

Untuk menjamin keandalan analisis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya. Uji normalitas merupakan langkah penting dalam penelitian eksperimental untuk memastikan bahwa distribusi data memenuhi asumsi yang diperlukan

dalam analisis parametrik (Tanner & Lindquist, 1998; Hong & Rowell, 2019). Apabila data terdistribusi normal, maka uji t dapat diterapkan secara valid (Suardi & Nursalam, 2023; Murni et al., 2019).

Secara umum, metode yang digunakan dalam penelitian ini dirancang untuk menguji secara empiris dan sistematis efektivitas media Monopoly Education sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar. Desain ini dinilai relevan dengan tren global dalam penelitian pendidikan yang menekankan evidence-based practice dan keberpihakan pada pembelajaran aktif dan kolaboratif (da Cruz, 2015; Sturrock & Zandvliet, 2023; Jacobs, 2014).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil *pretest* murid dan skor hasil *posttest* murid setelah dan sebelum pemberian pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran *monopoly education* sedangkan analisis statistic inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian dengan penggunaan uji-t untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada penjelasan dibawah ini.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang sebelum menggunakan media

pembelajaran *monopoly education* yaitu 53, maka keterangan murid dapat dilihat dalam tabel berikut.

Table 1 Standar Ketuntasan Hasil Belajar PKn (Pretest)

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	$0 \leq x < 60$	12	60%	Sangat Rendah
2	$60 \leq x < 70$	5	25%	Rendah
3	$70 \leq x < 80$	1	5%	Cukup
4	$80 \leq x < 90$	2	10%	Tinggi
5	$90 \leq x < 100$	0	-	Sangat Tinggi
Jumlah		20	100%	100

Sumber: hasil pretest siswa kelas IV

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen tes sebelum menggunakan media pembelajaran *monopoly education* dikategorikan rendah. Adapun beberapa perbandingan persentasenya yaitu sangat rendah 60%, rendah 25%, cukup 5% dan tinggi 10%.

Hasil perhitungan diperoleh dari nilai *mean* (rata-rata) hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang pada pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran *Monopoly Education* yaitu 80. Adapun dikategorikan pada standar ketuntasan hasil belajar PKn maka

keterangan siswa dapat dilihat sebagai berikut.

tabel 2 Standar ketuntasan hasil belajar PKn (Posttest)

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	$0 \leq x < 60$	0	-	Sangat Rendah
2	$60 \leq x < 70$	3	15%	Rendah
3	$70 \leq x < 80$	3	15%	Cukup
4	$80 \leq x < 90$	8	40%	Tinggi
5	$90 \leq x < 100$	6	30%	Sangat Tinggi
Jumlah		20	100%	100

Sumber: hasil posttest siswa kelas IV

Berdasarkan data persentase di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap posttest dengan menggunakan instrument tes memiliki perbandingan persentase yaitu sangat rendah 0%, rendah 15%, sedang 15%, tinggi 40% dan sangat tinggi 30%. Melihat dari persentase yang ada maka dapat dikategorikan bahwa tingkat penguasaan siswa dalam memahami materi pembelajaran PKn setelah menggunakan media pembelajaran *Monopoly Education* tergolong tinggi.

2. Statistic Inferensial

Pada uji normalitas menjelaskan bahwa nilai sig. dari *pretest* lebih besar dari 0,05 dimana sig. pada *pretest* yaitu $0,131 > 0,05$ dan sig.

pada *posttest* yaitu $0,063 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

Pada uji hipotesis data yang digunakan dari hasil uji di atas dengan nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,001. Kriteria uji paired sampel t-tes yaitu 0,05 menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) lebih kecil, sehingga $0,001 < 0,05$ memberikan kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif menggambarkan bahwa kemampuan memahami materi PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang pada tahap *pretest* memperoleh nilai rata-rata 53. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan memahami serta penguasaan materi PKn sebelum penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education* tergolong rendah. Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Monopoly Education* yaitu 80. Melihat dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa setelah penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education* siswa memperoleh nilai yang lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan media pembelajaran

Monopoly Education yaitu tergolong tinggi.

Aktivitas siswa di kelas saat proses pembelajaran sedang berlangsung sebelum penerapan penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education* kurang antusias didalam memberikan tanggapan dan kurang aktif di kelas, namun antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran meningkat setelah penerapan media pembelajaran *Monopoly Education* dapat dilihat dari aktivitas siswa yaitu siswa lebih aktif saat pembelajaran berlangsung dan percaya diri dalam menjawab dan memberi tanggapan yang diberikan oleh guru. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Monopoly Education* dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis statistic inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05 maka hipotesis H_0 ditolak H_1 diterima yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang.

Berdasarkan data yang diperoleh nilai rata-rata dari hasil

belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang sebelum menggunakan media pembelajaran *Monopoly Education* yaitu berada pada rata-rata 53, sedangkan nilai rata-rata dari hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang setelah menggunakan media pembelajaran *Monopoly Education* yaitu 80. Ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education* pada pembelajaran PKn.

Berdasarkan hasil analisis deksriptif dan analisis inferensial yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Monopoly Education* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PKn siswa sekolah dasar. Hasil ini selaras dengan sejumlah temuan yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan kognitif siswa dalam proses pembelajaran

(Tanner & Lindquist, 1998; Maharani et al., 2019; Panjaburee et al., 2024).

Pendekatan ini memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang secara intelektual, yang menjadi salah satu faktor pendorong utama pencapaian akademik siswa (Flanagan et al., 2023; Austin & Anderson, 2008; Sturrock & Zandvliet, 2023). Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran yang menggabungkan unsur interaktif melalui permainan terbukti memperkuat koneksi sosial di antara peserta didik, meningkatkan kemampuan reflektif, serta memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial (Conway et al., 2009; da Cruz, 2015).

Dalam konteks pembelajaran PKn, *Monopoly Education* mampu mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam skenario permainan yang mencerminkan realitas sosial. Hal ini mendukung temuan Na'im (2020) dan Suardi et al. (2023) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis kontekstual dapat meningkatkan kesadaran berbangsa dan bernegara serta menumbuhkan kecakapan kewarganegaraan.

Permainan ini juga memperlihatkan efektivitas dalam

meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian Suardi dan Hijrah (2023) serta Kanji et al. (2019), yang menyebutkan bahwa media inovatif berbasis simulasi dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pengambilan keputusan dan refleksi nilai (Suardi et al., 2022; Rahmah et al., 2023).

Dari segi afektif, siswa menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran. Mereka menjadi lebih percaya diri, aktif bertanya, dan menunjukkan minat lebih besar terhadap materi. Temuan ini sejalan dengan pandangan Myers et al. (2015), Hong & Rowell (2019), serta Lee & Lee (2021) bahwa media yang memfasilitasi partisipasi emosional memiliki dampak signifikan terhadap pembentukan sikap positif terhadap belajar.

Secara teoritis, hasil ini mendukung pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Sturrock & Zandvliet, 2023; Suardi et al., 2021; Suardi & Herdiansyah, 2019). Pembelajaran berbasis permainan menciptakan lingkungan yang memicu diskusi,

kolaborasi, dan eksplorasi konsep secara mendalam.

Dalam tinjauan kebijakan pendidikan, hasil ini memberikan justifikasi terhadap perlunya reformasi pendekatan pedagogis di tingkat dasar untuk mengurangi ketergantungan pada metode ceramah dan teks (Heyneman, 2012; Hong & Rowell, 2019; Rickard, 2022). Dengan adanya pembelajaran berbasis media seperti Monopoly Education, siswa dapat diberdayakan secara lebih holistik, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun sosial.

Selain itu, implikasi praktis dari temuan ini menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan media permainan sebagai strategi pedagogis yang efektif untuk membangun suasana kelas yang kolaboratif, demokratis, dan inklusif (da Cruz, 2015; Flanagan et al., 2023; Dunaway & Macharia, 2021). Media ini juga dapat disesuaikan dengan berbagai konteks materi dan tujuan pembelajaran lain di sekolah dasar.

Dalam konteks lokal Indonesia, keberhasilan penerapan Monopoly Education memperkuat bukti bahwa inovasi berbasis budaya lokal, teknologi, dan partisipasi aktif siswa perlu terus dikembangkan (Suardi &

Nursalam, 2023; Suardi et al., 2022; Padya, 2023). Hal ini juga mendukung hasil studi lain mengenai pentingnya pembelajaran yang mengembangkan profil pelajar Pancasila melalui pendekatan kreatif dan reflektif (Suardi, 2023; Rahmat et al., 2021).

Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa media Monopoly Education bukan sekadar sarana hiburan dalam kelas, melainkan alat pedagogis strategis yang berdampak signifikan terhadap capaian belajar, karakter kewarganegaraan, serta keterampilan sosial siswa. Temuan ini memperkaya khazanah studi tentang media pembelajaran inovatif dan memberikan arah kebijakan pengembangan pembelajaran kewarganegaraan berbasis karakter dan nilai di tingkat dasar (Barnhizer & Barnhizer, 2024; Mitsopoulos & Pelagidis, 2010; Maharani et al., 2019).

E. Kesimpulan

Penggunaan media Monopoly Education terbukti efektif meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang. Media ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan

menyenangkan, sekaligus menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan secara kontekstual. Peningkatan signifikan nilai posttest menunjukkan bahwa media ini mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta mendukung capaian kognitif dan afektif. Monopoly Education dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran PKn di sekolah dasar. Penelitian ini terbatas pada satu kelompok tanpa pembandingan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain yang lebih luas dan variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Austin, R., & Anderson, J. (2008). Building bridges online: Issues of pedagogy and learning outcomes in intercultural education through citizenship. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 4(1), 86–94. <https://doi.org/10.4018/jicte.2008010108>
- Barnhizer, D., & Barnhizer, D. (2024). Artificial intelligence and state monopolies in education. In *Human Right to Education in the Age of Innovations and Smart Technologies* (pp. 67–96). Peter Lang AG.
- Conway, J. M., Amel, E. L., & Gerwien, D. P. (2009). Teaching and learning in the social context: A meta-analysis of service learning's effects on academic, personal, social, and citizenship outcomes. *Teaching of Psychology*, 36(4), 233–245. <https://doi.org/10.1080/00986280903172969>
- da Cruz, C. G. (2015). Critical democratic citizenship: A learning outcome model to support engaging for justice. In *The SAGE Sourcebook of Service-Learning and Civic Engagement* (pp. 75–84). SAGE Publications Inc. <https://doi.org/10.4135/9781483346625.n17>
- Dunaway, M., & Macharia, M. (2021). The effect of digital citizenship on negative online behaviors and learning outcomes in higher education. *Journal of Information Systems Education*, 32(4), 294–307.
- Felak, J. R. (2008). Conflicts over the state monopoly of education in Slovakia, 1945–1948: Catholics, communists and democrats. *Contemporary European History*, 17(4), 505–522. <https://doi.org/10.1017/S0960777308004682>
- Flanagan, E., Tondora, J., Harper, A., Benedict, P., Giard, J., & Bromage, B., et al. (2023). The Recovering Citizenship Learning Collaborative: A system-wide intervention to increase citizenship practices and outcomes. *Journal of Public Mental Health*, 22(3), 127–132. <https://doi.org/10.1108/JPMH-12-2022-0125>
- Hong, E., & Rowell, L. (2019). Challenging knowledge monopoly in education in the U.S. through democratizing knowledge production and

- dissemination. *Educational Action Research*, 27(1), 125–143. <https://doi.org/10.1080/09650792.2018.1534694>
- Kanji, H., Nursalam, N., Nawir, M., & Suardi, S. (2018). Evaluasi integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Jurnal Etika Demokrasi*, III(1), 75–84.
- Lee, C.-S., & Lee, K.-W. (2021). The effectiveness of object-oriented-QR Monopoly in enhancing ice-breaking and education UX: A preliminary study. In *29th International Conference on Computers in Education Conference (ICCE 2021) – Proceedings* (pp. 403–409).
- Maharani, D., Afifuddin, M., Putri, D. A., Setiawan, K., & Ansari, S. A. (2019). Braille Monopoly game as a tool of disaster mitigation education for visual disabilities. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 273, Issue 1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/273/1/012042>
- Mitsopoulos, M., & Pelagidis, T. (2010). The case for abolishing the higher education state monopoly in Continental Western Europe. *Journal of Economic Studies*, 37(1), 36–52. <https://doi.org/10.1108/01443581011012252>
- Myers, S. A., Goldman, Z. W., Ball, H., Carton, S. T., Atkinson, J., & Tindage, M. F., et al. (2015). Assessing college student use of anti-citizenship classroom behavior: Types, reasons, and association with learning outcomes. *Communication Teacher*, 29(4), 234–251. <https://doi.org/10.1080/17404622.2015.1064984>
- Na'im, M. (2020). The effect of parenting patterns and learning motivation towards citizenship lesson (PPKn) learning outcomes 11th grade SMA Negeri 3 Lumajang. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/485/1/012096>
- Panjaburee, P., Hwang, G.-J., Intarakamhang, U., Srisawasdi, N., & Chaipidech, P. (2024). Effects of a personalized game on students' outcomes and visual attention during digital citizenship learning. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2351275>
- Rahmah, R., Suardi, S., & Rismawati, R. (2023). Pengaruh metode probing-prompting terhadap hasil belajar PKN murid kelas IV SDN 30 Sumpang Bitu. *Jurnal Educatia*, 6(1), 7998–8010.
- Rickard, M. (2022). Milton and the education monopoly. *Studies in Philology*, 119(3), 495–525. <https://doi.org/10.1353/sip.2022.0012>
- Stoner, K. R., Tarrant, M. A., Perry, L., Stoner, L., Wearing, S., & Lyons, K. (2014). Global citizenship as a learning outcome of educational travel. *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 14(2), 149–163. <https://doi.org/10.1080/15313220.2014.907956>
- Sturrock, G., & Zandvliet, D. B. (2023).

- Citizenship outcomes and place-based learning environments in an integrated environmental studies program. *Education Sciences*, 13(3). <https://doi.org/10.3390/educsci13030292>
- Suardi, S., & Herdiansyah, H. (2019). Implementasi pendidikan karakter melalui mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMA Jaya Negara Makassar. *Jurnal Etika Demokrasi*, 4(1), 22–29.
- Suardi, S., & Hijrah, H. (2023). Penguatan literasi guru dan siswa melalui quick response code (barcode) buku kurikulum merdeka dan media board game pada program kampus mengajar 6 di sekolah dasar. *Abdimas Indonesia*, 1(2), 26–32. <https://dmi-journals.org/jai/article/view/226>
- Suardi, S., & Nursalam, N. (2023). Penguatan karakter bernalar kritis berbasis integratif moral untuk siswa sekolah dasar dalam program kampus mengajar di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 7(8), 335–342.
- Suardi, S., Hijrah, H., Ramlan, H., Indah Ainun, M., Firdaus, F., & Syarifuddin, S., et al. (2023). Pemberdayaan guru dan siswa melalui literasi digital quick response code kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di SMA 11 Pangkep. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 3(1), 63–76.
- Tanner, M. M., & Lindquist, T. M. (1998). Using Monopoly™ and teams-games-tournaments in accounting education: A cooperative learning teaching resource. *International Journal of Phytoremediation*, 21(1), 139–162. <https://doi.org/10.1080/096392898331225>
- Walsh, K. (2014). Medical education: Monopoly or oligopoly? *Journal of Biomedical Research*, 28(1), 71–72. <https://doi.org/10.7555/JBR.28.20130189>