

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI POIN QR CODE
MATERI KERAGAMAN ADAT ISTIADAT INDONESIA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Muhammad Irvandaru Rama Dhaniswara¹, Aditya Pringga Satria²

^{1,2} PGSD FSH Universitas Bhinneka PGRI

¹irvandarurama27@gmail.com, ²pringga.aditya@gmail.com

ABSTRACT

The development research on QR Code-Assisted Point Monopoly Learning Media for the Indonesian Traditional Customs and Cultures Diversity topic is motivated by the limited utilization of learning media. This study aims to develop the QR Code-Assisted Point Monopoly Media for the Indonesian Traditional Customs and Cultures Diversity topic. The research employed the ADDIE model, which includes Analyze, Design, Development, Implement and Evaluation. Data collection techniques involved validity assessments by media experts, material experts, language experts, as well as questionnaires to gather responses from teachers and students. The results showed that the QR Code-Assisted Point Monopoly Media achieved a 98% validity percentage from media experts, 96% from material experts, and 92% from language experts. The applicability assessment from student questionnaires yielded a 92% percentage. Thus, it can be concluded that the QR Code-Assisted Point Monopoly Media is highly suitable for use by fifth-grade students of SD Negeri 7 Kampungdalem.

Keywords: *diversity of indonesian, monopoly, qr code*

ABSTRAK

Penelitian pengembangan Media Monopoli Poin Berbantuan QR Code Pada Materi Keragaman Adat Istiadat Indonesia di latar belakang oleh terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Monopoli Poin Berbantuan QR Code Pada Materi Keragaman Adat Istiadat Indonesia. Penelitian ini menggunakan model ADDIE meliputi *Analyze, Design, Development, Implement* dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan uji kevalidan ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan angket respon guru dan peserta didik. Hasil penelitian dan tingkat kevalidan Media Monopoli Poin Berbantuan QR Code untuk ahli media memperoleh persentase 98%, hasil ahli materi memperoleh persentase 96% dan ahli bahasa memperoleh persentase 92%. Hasil keterterapan di peroleh dari angket peserta didik dengan persentase 92%, maka dapat disimpulkan Media Monopoli Poin Berbantuan QR Code sangat baik digunakan pada peserta didik kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem.

Kata Kunci: adat istiadat indonesia, monopoli, *qr code*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses dalam penyampaian pengetahuan, keterampilan dan sikap sekelompok orang melalui pengajaran dari pendidik. Pendidikan adalah usaha manusia untuk mengembangkan diri sesuai nilai kehidupan masyarakat dan kebudayaan (Satria dan Ulum, 2022). Pendidikan pancasila menjadi bagian pendidikan yang memiliki pedoman dalam membangun suatu bangsa sesuai sila-sila pancasila yang di implementasikan dalam nilai kehidupan sehari-hari. Pendidikan pancasila menungi keberagaman yang telah ada di Indonesia (Purnamasari, 2017), termasuk keragaman adat istiadat.

Keragaman adat istiadat berupa 1) rumah adat; 2) upacara adat; 3) pakaian tradisional; 4) tarian tradisional; 5) alat musik; 6) senjata tradisional; dan 7) makanan khas; mencerminkan pluralitas masyarakat yang hidup bersama dalam satu kesatuan (Yulianti dan Dewi, 2021). Pendidikan pancasila menjadi bagian penting dalam proses peserta didik belajar tentang adat istiadat. Keragaman adat istiadat merupakan

materi yang luas dan perlu di pahami dengan baik oleh peserta didik.

Mengacu pada hal ini, guru diharuskan mampu menyampaikan materi ini dengan baik. Perlu adanya peran media pembelajaran dalam kegiatan belajar keragaman adat istiadat yang dapat membantu guru menyampaikan materi dan menunjang pemahaman peserta didik (Olyssia et al., 2024). Media pembelajaran merupakan alat dan wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran (Mariana et al., 2024).

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 7 Kampungdalem, guru menyampaikan materi keragaman budaya dengan mengacu pada buku panduan, namun pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran berupa video yang ditampilkan di *smart TV*. Penggunaan media video ini berdampak pada rendahnya keinginan dan keterlibatan peserta didik untuk memahami materi yang disajikan. Peserta didik menunjukkan sikap kurang fokus dalam pembelajaran seperti berbicara

dengan teman, melamun, dan menggambar di buku, sehingga proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal.

Berdasarkan permasalahan ini dan perlunya pemahaman peserta didik, maka perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi ini dan mendorong keterlibatan peserta didik, sehingga materi keragaman adat istiadat dapat dipahami dengan baik. Media yang digunakan dapat berupa media permainan seperti monopoli. Permainan merupakan salah satu media pembelajaran bagi anak dan dapat menstimulus perkembangan kognitif pada anak yang menjadikan belajar menjadi menyenangkan (Cendana dan Suryana, 2021).

Permainan monopoli adalah permainan papan dengan petak-petak dengan pelengkap berupa menggunakan dadu, bidak, kartu aset mainan, dan uang mainan (Hati dkk., 2024). Media ini cocok digunakan untuk proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar (Tanjung et. al., 2025). Permatasari dkk. (2024) menyatakan media monopoli mengubah bagian permainan monopoli untuk disisipi materi pembelajaran yang dapat

digunakan peserta didik untuk belajar. Media permainan monopoli mendorong kegiatan belajar secara aktif baik secara individu dan kelompok (Nurmalia et.al., 2022; Andani et.al., 2024). Monopoli dapat diinovasikan dengan memadukan media pembelajaran monopoli dengan *QR Code* (Satria dan Janattaka, 2025). *QR Code* adalah bentuk evolusi kode batang dari satu dimensi menjadi dua dimensi yang untuk membuat sebuah media menjadi lebih praktis, sehingga dapat diakses dimanapun berada (Wulandari dan Sayekti, 2022).

Penelitian terdahulu oleh Shafira et al. (2025) serta Lestari dan Yusnaldi (2024) menyatakan media monopoli keranu layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Abdullah et al., (2025) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa media pembelajaran monopoli Moraya tentang keragaman budaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai keberagaman budaya, tetapi juga menanamkan nilai-nilai toleransi dan saling menghargai. Media monopoli yang telah dikembangkan sebelumnya terfokus pada salah satu

wilayah yaitu Nusa Tenggara Timur (Shafira et al., 2025) dan Sumatera Utara (Lestari dan Yusnaldi, 2024), selain itu pada monopoli yang dikembangkan Abdullah et al. (2025) kartu yang diberikan kepada peserta didik terbatas pada kartu soal. Kebaharuan penelitian ini terletak pada 1) adat istiadat yang disajikan pada monopoli lebih beragam dan mencakup seluruh daerah di Indonesia; 2) kelengkapan monopoli berupa kartu langkah, kartu baca, kartu pertanyaan dan kartu jawaban; dan 3) Penambahan fitur QR Code pada kartu baca dan kartu jawaban sebagai alat bantu teknologi yang untuk menunjang penyajian materi dan pemberian jawaban. Media pembelajaran yang melibatkan permainan berupa monopoli dengan kebaruan yang diberikan mampu memberikan pengalaman baru peserta didik dalam memahami tentang adat istiadat Indosia melalui keterlibatan aktif selama proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yakni *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze,*

Design, Development, Implement, dan Evaluation). Tahap *Analyze* mencakup analisis masalah dan kebutuhan. Tahap *Design* dilakukan merancang dan mendesain komponen monopoli poin QR Code materi keragaman adat istiadat Indonesia. Tahap *Development* mencakup validasi ahli dan perbaikan sesuai masukan ahli. Tahap *Implement* mencakup implementasi media. Tahap *Evaluation* merupakan evaluasi secara keseluruhan dimulai dari tahap analisis sampai implementasi.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem sebanyak 28 orang. Uji coba dilakukan pada uji coba perseorangan oleh ahli dan guru, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar pada subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dengan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan pedoman skor skala likert pada Tabel 1 dengan dengan rumus perhitungan:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1 Pedoman Penilaian

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2

Sangat kurang baik 1
 Sumber: Sugiyono (2021)

Kategori kevalidan media disajikan pada Tabel 2 dan kategori keterterapan media disajikan pada Tabel 3.

Tabel 2 Kriteria Kevalidan Media

Persentase	Kriteria
81 % -100%	Sangat valid
61 % - 80 %	Valid
41 % - 60 %	Cukup valid
21 % - 40 %	Tidak valid
< 20 %	Sangat tidak valid

Sumber: Rantung et al. (2023)

Tabel 3 Kriteria Keterterapan Media

Persentase	Kriteria
81 % -100%	Sangat praktis
61 % - 80 %	Praktis
41 % - 60 %	Cukup praktis
21 % - 40 %	Tidak praktis
< 20 %	Sangat tidak praktis

Sumber: Rantung et al. (2023)

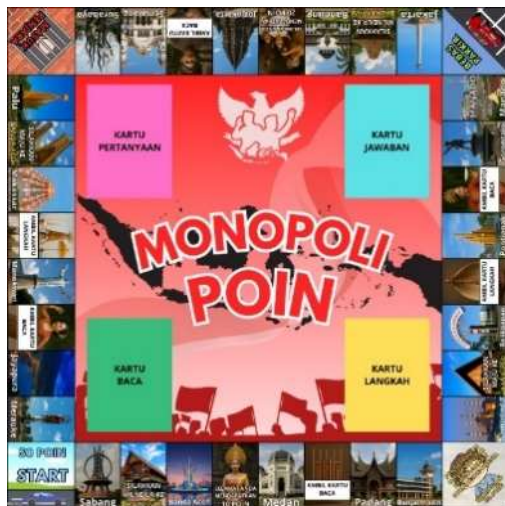
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan monopoli poin *QR Code* materi keragaman adat istiadat Indonesia dilakukan sesuai dengan tahapan ADDIE. Hasil tahap analisis (*Analyze*) berupa hasil analysis masalah dan kebutuhan. Hasil analisis masalah menunjukan kurangnya inovasi media pembelajaran dari guru dalam menyampaikan materi keragaman adat istiadat Indonesia. Media yang terbatas pada video mendorong peserta didik cenderung kurang aktif dan kurang fokus selama proses

pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan menunjukan dibutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dengan mengedepankan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar tentang keragaman adat istiadat Indonesia dengan tujuan peserta didik mampu memahami materi dengan baik. Media ini berupa monopoli poin *QR Code* yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sekaligus memadukan dengan teknologi.

Pada tahap desain (*Design*), monopoli poin *QR Code* dirancang dalam beberapa tahap yakni pemilihan desain, pemilihan gambar, pemilihan warna, perencanaan aturan penggunaan monopoli dan pembuatan monopoli. Pada tahap pemilihan desain, dilakukan perancangan desain berupa papan monopoli, kartu monopoli (kartu baca, kartu pertanyaan, kartu jawaban dan kartu langkah), pion dan papan skor. Pada tahap pemilihan gambar, gambar yang digunakan merupakan gambar yang berkaitan materi keragaman adat istiadat Indonesia. Pada tahap pemilihan warna, warna yang dipilih yakni warna yang cerah dan beragam. Tahap perencanaan

aturan penggunaan monopoli merancang aturan terkait memulai dan jalannya permainan. Tahap pembuatan monopoli dilakukan dengan bantuan aplikasi Canva. Tahap ini dilakukan dengan mendesain monopoli dengan gambar materi keragaman adat istiadat Indonesia, memilih font dan warna, membuat QR Code untuk kartu baca dan kartu jawaban, dan membuat buku petunjuk permainan.



Gambar 1 Tampilan Monopoli Poin



Gambar 2 Petunjuk Permainan Monopoli



Gambar 3 Kartu Baca dengan QR Code



Gambar 4 Isi kartu Baca setelah QR Code dipindai



Gambar 5 Kartu pertanyaan



Gambar 6 Kartu jawaban dengan QR Code



Gambar 7 Isi kartu jawaban setelah QR Code dipindai



Gambar 8 Papan Monopoli Poin Beserta Komponennya

Setelah produk didesain maka selanjutnya dilanjutkan pada tahap pengembangan (*Development*). Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran monopoli poin QR Code yang valid. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa

Tabel 4 Rekap Kevalidan Monopoli Poin QR Code

Penilaian	Ahli Media	Ahli Materi	Ahli Bahasa
Jumlah Skor	49	48	46
Skor Maksimal	50	50	50
Presentase	98%	96%	92%
Kriteria	Sangat Valid		

Hasil uji kavalidan menunjukan media telah valid sehingga dapat diuji cobakan. Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data keterterapan produk. Implementasi media monopoli poin QR Code dilakukan melalui uji coba kelompok kecil di kelas V SD Negeri 1 Panggungrejo yang berjumlah 4 peserta didik, uji kelompok besar di kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem yang berjumlah 28 peserta didik dan uji coba oleh guru.

**Tabel 5 Rekap Keter Monopoli Poin
QR Code**

Penilaian	Uji Kelompok Kecil	Uji Kelompok Besar	Uji Coba Guru
Rata-rata Presentase	92%	92%	98%
Kriteria	Sangat Praktis		

Berdasarkan Tabel 5, media monopoli poin *QR Code* mendapatkan rata-rata presentase 92% pada uji kelompok kecil dan kelompok besar serta 98% dari uji coba guru. Pada tahap evaluasi, media monopoli poin *QR Code* memperoleh respon positif baik dari sisi tampilan maupun fungsinya dalam mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk monopoli poin *QR Code* untuk peserta didik kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem pada materi keragaman adat istiadat Indonesia. Pembuatan monopoli poin *QR Code* ini melalui tahapan ADDIE diantaranya analisis (*Analyze*), desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap Implementasi (*Implement*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*).

Pada tahap analisis (*Analyze*) ditemukan bahwa media yang digunakan pada pembelajaran materi

keragaman adat istiadat Indonesia kurang memiliki inovasi sehingga kurang adanya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Permasalahan ini berpengaruh pada pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Sehingga di butuhkan media pembelajaran seperti monopoli poin *QR Code*. Media ini menggunakan dasar permainan yang mampu merangsang keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dyahpuspita (2023) yang menyatakan permainan monopoli dapat membuat aktivitas belajar menjadi menarik dan menyenangkan dengan melibatkan peserta didik secara aktif.

Pada tahap desain, monopoli poin *QR Code* dirancang dengan komponen papan monopoli, kartu (kartu baca, kartu pertanyaan, kartu jawaban dan kartu langkah), pion, dan aturan permainan monopoli poin dan papan skor. Aturan memulai permainan didasarkan perolehan angka tertinggi. Aturan jalannya permainan dimulai dengan mengambil kartu Langkah dan berjalan sesuai angka pada kartu (angka 1-6). Setiap berhenti dibilik kota, maka akan diwajibkan mengambil kartu pertanyaan yang kemudian dilanjutkan diskusi dan menjawab

pertanyaan. Hasil diskusi akan dinilai dan diperkuat dengan kartu jawaban yang dapat dipindai untuk melihat jawaban dan pemaparan ringkasan materi terkait pertanyaan yang diberikan. Jika hasil diskusi sesuai dengan jawaban pada pada kartu jawaban maka kelompok akan mendapatkan poin sebanyak 100, sebaliknya jika tidak sesuai maka kelompok tidak mendapatkan poin. Selanjutnya jika berhenti pada bilik kartu baca, maka *QR Code* pada kartu baca perlu di pindai untuk dibaca dengan lantang. Setiap kelompok yang melewati *start* akan mendapatkan tambahan 50 poin.

Berdasarkan hasil validasi media sebesar 98% Monopoli poin *QR Code* memiliki tampilan fisik yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pemilihan warna yang cerah dan beragam dapat merangsang rasa ingin tau peserta didik sekaligus memberikan kenyamanan dalam belajar. Warna cerah lebih mencolok dan mampu menarik perhatian peserta didik dengan lebih efektif (Mourin et al., 2024). Komponen kartu memberikan dorongan peserta didik untuk terlibat maksimal sekaligus memadukan pembelajaran dengan teknologi.

Hasil validasi materi sebesar 96% menunjukkan materi yang disajikan mampu memberikan banyak referensi tentang ragam adat istiadat yang ada di Indonesia. Materi yang disajikan juga telah sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran dan materi yang benar. Materi yang didesain pada kartu baca dan jawaban mampu membantu peserta didik dalam memahami lebih dalam tentang materi yang disajikan. Hasil validasi ahli bahasa sebesar 92% menunjukkan bahasa yang digunakan dalam media telah sesuai dengan tata bahasa dan penulisan.

Hasil uji coba menunjukkan penggunaan media pembelajaran monopoli poin menciptakan suasana menyenangkan dan keaktifan belajar peserta didik, namun pengetahuan dari materi tetap tersampaikan dengan baik melalui permainan monopoli. Media berbasis monopoli mendukung pembelajaran yang melibatkan peserta didik (Abdullah et al., 2025). Keterlibatan berbagai elemen seperti kartu soal dan kartu materi mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap keberagaman adat istiadat di Indonesia.

D. Kesimpulan

Media monopoli poin QR Code merupakan media yang valid dan praktis dalam pembelajaran tentang keberagaman adat istiadat di Indonesia. Media dengan dasar permainan yang dilengkapi dengan komponen pendukung yang diadukan dengan teknologi mampu mendorong rasa ingin tau dan keterlibatan peserta didik dalam belajar sehingga pemahaman akan materi akan semakin meningkat. Pengemasan ragam adat istiadat membantu memberikan cara baru untuk peserta didik belajar akan adat istiadat yang ada di Indonesia.

Dengan adanya media ini, diharapkan guru dapat lebih berinovasi dan memanfaatkan fasilitas yang telah ada dalam menggunakan media pembelajaran. Ragam adat istiadat bukan hanya sekedar materi, namun merupakan warisan budaya perlu dipahami dan dikenalkan melalui pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, E. A., Pomalingo, S., & Nurainun. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Moraya (Monopoli Keberagaman Budaya) Kelas IV DI SDN 5 Kwandang, Gorontalo. *Sinergi: Jurnal Riset*

Ilmiah, 2(3), 1529–1540.
<https://doi.org/https://doi.org/10.62335/Jurnal>

Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>

Dyahpuspita, N. (2023). Membaca dan Menulis Berbantuan Media Monopoli Kata. *Primary*, 2(4), 208–218.

Hati, D. P., Ratnaningsih, A., Anjarini, T., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Kelas Iv Sd Muhammadiyah 1 Purworejo. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(03), 212–222.

Lestari, Y., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Monopoli Pintar Keragaman Budaya Sumatera Utara Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001), 343–354.

Mariana, N., Relita, D. T., & Marganingsih, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Panca Setya 1 Sintang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(1).

- Mourin, L., Gunta, A. B., Naafi', M. I., Maharani, A. P., Pratama, A. R., & Nurhayati, E. (2024). Ekplorasi Pengaruh Warna Terhadap Perkembangan Psikologi dan Mental Anak di SDN Kalirungkut 1 Surabaya. *Socius: Jurnal Penellitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(5), 158–161.
- Nurmalia, L., Iswan, Emorad, A. I., Lestari, C. A., & Qonita, D. N. (2022). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Olyssia, O., Nasution, & Gunansyah, G. (2024). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Keberagaman Budaya pada Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1315–1322.
- Purnamasari, N. L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sd Kelas 5 Dengan Model R2D2 Di Sdn 1 Mojoarum Tulungagung. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 2(2), 99–106.
<https://doi.org/10.29100/jipi.v2i2.391>
- Rantung, D. A., Mulyanto, A., Kadim, A. A., & Ashari, S. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengelolaan E-Book Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Bulango Selatan. *INVERTED: Journal of Information Technology*, 3(2).
- Satria, A. P., & Janattaka, N. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamekit di SDN 1 Ngepeh. *Jurnal Abdimas Indonesia Berkarya*, 1(4), 119–125.
<https://doi.org/10.61674/38x1zm86>
- Satria, A. P., & Ulum, B. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Jurnal Rontal Keilmuan PKn*, 8(2), 77–81.
- Shafira, D., Dewi, N. K., & Rahmatih, A. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keranu pada Materi Daerah Kebanggaanku Kelas V SDN Tandek Lombok Tengah. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta CV.
- Tanjung, N. A., Betty, E., Wildansyah, S., Lala, L., Dody, A., & Pandimun, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Pencemaran Lingkungan Pada Kelas V SDN No 112312 Simpang Empat Kecamatan Marbau. 5(3), 2755–2769.
- Wulandari, D. T., & Sayekti, I. C. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Kartu pada Materi Ekosistem Berbasis Qr-Code untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6428–6436.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3258>

Yulianti, & Dewi, D. A. (2021).
Penanaman Nilai Toleransi dan
Keberagaman Suku Bangsa
Siswa Sekolah Dasar melalui
Pendidikan Kewarganegaraan.
*Jurnal Pendidikan Guru Sekolah
Dasar*, 2(1), 60–70.