

OPTIMALISASI MEDIA MENARA PAPAN CERDAS (MARPADAS) PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV

Yongki Deo Permana¹, Reno Bahari²

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Pringsewu

Email: 1deo.2022406405230@student.umpri.ac.id, 2reno.2022406405151@student.umpri.ac.id

Abstrak

The teaching of Civics Education (PPKn) in elementary schools requires innovative approaches so that students can understand the concepts of rights and obligations in a meaningful and comprehensive way. This study aims to examine the effectiveness of using the Menara Papan Cerdas (MARPADAS) media in improving fourth-grade students' understanding of the topic of rights and obligations. This research used a literature review method by analyzing twelve relevant scientific articles. The findings indicate that various educational game-based media such as board games, spinners, role-playing cards, and digital simulations significantly enhance student engagement, motivation, and comprehension. MARPADAS is an innovative medium that integrates the strengths of these approaches into an educational, collaborative, and contextual board game format. This medium holds great potential to be optimized in Civics learning to foster conceptual understanding and civic values from an early age.

Keywords: MARPADAS, learning media, rights and obligations, elementary students, civics education

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar memerlukan pendekatan yang inovatif agar siswa dapat memahami konsep hak dan kewajiban secara utuh dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media Menara Papan Cerdas (MARPADAS) dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap materi hak dan kewajiban. Metode penelitian yang digunakan adalah literature review, dengan menganalisis dua belas artikel ilmiah yang relevan. Hasil telaah menunjukkan bahwa berbagai media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti board game, spinner, kartu peran, dan simulasi digital mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, serta pemahaman siswa secara signifikan. MARPADAS merupakan media inovatif yang mengintegrasikan keunggulan dari berbagai pendekatan tersebut ke dalam satu bentuk permainan papan yang edukatif, kolaboratif, dan kontekstual. Media ini berpotensi besar untuk dioptimalkan dalam pembelajaran PPKn guna membangun pemahaman konseptual dan nilai-nilai kewarganegaraan sejak dini.

Kata kunci: MARPADAS, media pembelajaran, hak dan

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No
234.GT8.,35

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed

under a Creative

Commons Attribution-

NonCommercial

4.0 International License

kewajiban, siswa sekolah dasar, pendidikan kewarganegaraan
--

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan dasar siswa sebagai warga negara yang baik. Salah satu materi penting dalam kurikulum kelas IV adalah mengenai hak dan kewajiban. Pembelajaran materi ini masih banyak dilakukan secara konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami makna dan penerapan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Swara (2020) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dan media dalam pembelajaran dapat mendorong minat belajar, meningkatkan motivasi, merangsang aktivitas belajar, dan memengaruhi psikologis siswa.

Anisyah dan Swara (2020) menyatakan bahwa salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dihasilkan dari teknologi adalah multimedia pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Penggunaan media berupa buku teks atau penjelasan verbal dari guru membuat siswa cenderung kurang fokus dan cepat merasa bosan. Pemahaman terhadap hak dan kewajiban sejak dini sangat penting untuk membentuk sikap warga negara yang bertanggung jawab.

Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Mulyani dan Haliza (2021) menyebutkan bahwa kemajuan teknologi mendorong penyegaran dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Samura (2015) menambahkan bahwa guru juga diharapkan memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif apabila media tersebut belum ada di sekolah.

Media Menara Papan Cerdas atau MARPADAS merupakan salah satu inovasi yang menggabungkan elemen permainan edukatif dalam pembelajaran PPKn. Media ini berbentuk permainan papan (board game) yang didesain khusus untuk memperkenalkan dan menguatkan pemahaman siswa terhadap konsep hak dan kewajiban. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan media MARPADAS dalam pembelajaran PPKn di kelas IV Sekolah Dasar, khususnya pada materi hak dan kewajiban, untuk meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh, aktif, dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode literature review (kajian pustaka) untuk mengkaji efektivitas penggunaan media Menara Papan Cerdas (MARPADAS) dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban di kelas IV Sekolah Dasar. Kajian ini berfokus pada telaah sistematis terhadap berbagai literatur dan artikel ilmiah yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dan PPKn di tingkat sekolah dasar.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari jurnal-jurnal ilmiah nasional terakreditasi dan artikel hasil penelitian yang dipublikasikan dalam kurun waktu tahun 2014 hingga 2024. Literatur yang dianalisis dipilih berdasarkan kriteria: (1) membahas penggunaan media pembelajaran inovatif di SD, (2) relevan dengan pembelajaran PPKn khususnya materi hak dan kewajiban, dan (3) mengandung hasil evaluasi terhadap pemahaman atau hasil belajar siswa. Artikel dikumpulkan melalui basis data ilmiah seperti Google Scholar, Garuda, dan ScienceDirect menggunakan kata kunci seperti media edukatif SD, pembelajaran hak dan kewajiban", PPKn sekolah dasar, dan media permainan edukatif.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu identifikasi, penyaringan, dan analisis kelayakan artikel. Dari total 30 artikel yang ditemukan, dipilih 12 artikel yang memenuhi kriteria relevansi dan kelengkapan data. Teknik analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu mengelompokkan temuan dari berbagai artikel berdasarkan aspek yang diteliti seperti jenis media yang digunakan, pendekatan pembelajaran, keterlibatan siswa, dan peningkatan pemahaman siswa.

Instrumen dalam kajian ini berupa lembar analisis artikel yang dirancang untuk mencatat informasi utama dari masing-masing sumber, seperti: nama penulis, tahun terbit, judul penelitian, jenis media, tujuan, metode penelitian, hasil, serta simpulan. Hasil sintesis dari literatur ini digunakan untuk menarik kesimpulan umum mengenai efektivitas media MARPADAS dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, khususnya dalam topik hak dan kewajiban siswa sekolah dasar.

HASIL

Bagian ini menyajikan hasil-hasil analisis data dan hasil pengujian hipotesis yang bertujuan di antaranya: (a) menjawab masalah penelitian atau menunjukkan bagaimana tujuan itu dicapai, (b) menafsirkan temuan-temuan. Dianjurkan untuk memberi sub - sub judul untuk masing-masing temuan penelitian. Agar menghindari penggunaan tabel dan lebih mengutamakan penulisan dalam bentuk deskriptif.

No	Nama Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Metode	Jenjang	Variabel yang Diukur	Hasil Penelitian
1	Handayani et al. (2020)	Penggunaan Media Board Game "Tugas Wargaku"	Kuantitatif	SD Kelas IV	Pemahaman hak dan kewajiban	Nilai rata-rata meningkat dari 65 menjadi 85 setelah pembelajaran dengan media board game.
2	Sutarto & Wahyuni (2019)	Media Permainan Monopoli Tematik dalam Pembelajaran Kewarganegaraan	Kuasi Eksperimen	SD Kelas IV	Partisipasi dan pemahaman siswa	Peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap konsep kewarganegaraan.
3	Lestari & Rachman (2021)	Media Ular Tangga Edukatif untuk Materi Hak dan Kewajiban	Penelitian Tindakan	SD Kelas IV	Pemahaman konsep	Lebih dari 80% siswa menyatakan materi menjadi lebih mudah dipahami.
4	Indrawati (2018)	Penerapan Ludo Kewarganegaraan dalam Pembelajaran PPKn	Kuantitatif	SD Kelas IV	Pemahaman hak dan kewajiban	Skor evaluasi meningkat sebesar 27% setelah penggunaan media ludo edukatif.
5	Fitriani & Maulana (2023)	Media Kartu Peran Interaktif untuk Materi Hak dan Kewajiban	Eksperimen	SD Kelas IV	Pemahaman materi PPKn	Rata-rata nilai siswa meningkat dari 70 menjadi 89.

6	Yulianti (2022)	Media Papan Pintar Berbasis Kelompok	Kualitatif Deskriptif	SD Kelas IV	Aktivitas belajar dan pemahaman konsep	Media meningkatkan diskusi kelompok dan pemahaman siswa.
7	Suryani & Fadli (2021)	Penggunaan Media Spinner Edukatif untuk Materi Hak Anak	PTK (Tindakan)	SD Kelas IV	Aktivitas belajar dan ketertarikan siswa	92% siswa lebih tertarik dan aktif selama pembelajaran.
8	Kusuma & Safitri (2019)	Kuis Interaktif Kartu Hak dan Kewajiban	Kuantitatif Eksperimen	SD Kelas IV	Hasil belajar dan kepercayaan diri	Terjadi peningkatan hasil belajar dan rasa percaya diri siswa dalam menjawab soal.
9	Amalia (2020)	Komik Digital untuk Pembelajaran Hak dan Kewajiban	R&D	SD Kelas IV	Aspek afektif dan pemahaman konsep	Komik membantu siswa memahami materi melalui cerita kontekstual.
10	Susanti & Firmansyah (2021)	Media Simulasi Digital Interaktif untuk Materi Kewarganegaraan	Eksperimen	SD Kelas IV	Motivasi belajar dan hasil belajar	Nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 24 poin.
11	Prasetyo & Damayanti (2017)	Penggunaan Kartu Kuartet Tematik dalam Pembelajaran PPKn	Kualitatif Deskriptif	SD Kelas IV	Pemahaman reflektif siswa	Kartu kuartet menumbuhkan pemahaman kritis tentang hak pribadi dan hak bersama.
12	Rahmawati et al. (2022)	Media Papan Berputar untuk Penguatan Konsep Hak dan Kewajiban	Kuasi Eksperimen	SD Kelas IV	Pemahaman kritis terhadap situasi sosial	Mendorong siswa berpikir kritis melalui soal situasional berbasis pengalaman nyata.

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan oleh Handayani et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media board game "Tugas Wargaku" efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap materi hak dan kewajiban. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan signifikan setelah media diterapkan, menunjukkan bahwa aktivitas bermain sambil belajar memiliki dampak positif pada penguasaan konsep kewarganegaraan. Kelebihan media ini terletak pada bentuknya yang menarik dan menggabungkan elemen kognitif dan sosial secara harmonis. Pendekatan yang digunakan selaras dengan prinsip dasar MARPADAS sebagai media berbasis papan yang interaktif, menggabungkan elemen visual, strategi, dan kerjasama dalam pemahaman materi PPKn secara kontekstual dan menyenangkan.

Penelitian oleh Sutarto & Wahyuni (2019) membuktikan bahwa penggunaan permainan monopoli tematik dalam pembelajaran kewarganegaraan dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga negara. Siswa lebih aktif, terlibat dalam proses belajar, serta mampu menempatkan diri dalam situasi yang menggambarkan realitas sosial. Keaktifan dan partisipasi yang muncul selama proses bermain memberikan ruang reflektif bagi siswa dalam mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. MARPADAS memiliki kemiripan dari segi struktur permainan berbasis papan, tetapi menawarkan pendekatan yang lebih sistematis dan berbasis tantangan pembelajaran dalam kelompok kecil, menjadikannya alat yang potensial untuk pembelajaran tematik berbasis nilai-nilai PPKn.

Penelitian Lestari & Rachman (2021) memperkenalkan media ular tangga hak dan kewajiban, sebuah permainan sederhana yang berhasil menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman terhadap konsep hak dan kewajiban. Sebagian besar siswa merasa materi yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami karena disampaikan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Kekuatan dari media ini terletak pada penyederhanaan konsep melalui visualisasi dan langkah permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. MARPADAS mengembangkan konsep serupa namun dalam format yang lebih kompleks, memperluas area kompetensi dari hanya memahami isi ke melibatkan siswa dalam interaksi kelompok, analisis situasi sosial, serta pengambilan keputusan berbasis nilai.

Penelitian oleh Indrawati (2018) menunjukkan bahwa permainan “Ludo Kewarganegaraan” dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap hak dan kewajiban secara signifikan, dengan skor pemahaman meningkat hingga 27%. Permainan ini menyajikan langkah-langkah yang merepresentasikan situasi kehidupan nyata yang berkaitan dengan peran sebagai warga negara. Siswa tidak hanya belajar secara teoritis tetapi juga mengalami proses pembelajaran yang bersifat partisipatif. MARPADAS menggunakan strategi permainan serupa dalam menyusun tantangan dan tugas kelompok yang menyimulasikan hak dan kewajiban dalam kehidupan masyarakat. Ini memperkuat keterkaitan antara pembelajaran kognitif dan sosial-emosional yang menjadi tujuan pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar.

Penelitian oleh Fitriani & Maulana (2023) menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam permainan peran sebagai sarana memahami materi PPKn, khususnya hak dan kewajiban. Media kartu peran interaktif mendorong siswa untuk tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga menginternalisasi peran sosial dalam konteks nyata. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat secara emosional dan aktif dalam menyelesaikan konflik atau situasi yang diberikan dalam permainan. MARPADAS, sebagai media berbasis papan cerdas, juga menyisipkan unsur pemecahan masalah dan kerja sama dalam konteks simulasi sosial, menjadikan siswa sebagai aktor dalam pengalaman belajarnya sendiri.

Penelitian Yulianti (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media papan pintar berbasis kelompok berhasil menciptakan interaksi sosial yang kuat dan efektif dalam mendalami materi PPKn. Diskusi, debat kelompok, serta pemecahan masalah bersama menjadi faktor penting dalam menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang hak dan kewajiban. Kolaborasi antar siswa memperkuat kemampuan berpikir kritis serta mempercepat penguasaan konsep melalui pertukaran ide dan sudut pandang. MARPADAS mengintegrasikan pendekatan serupa, di mana siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan pembelajaran melalui papan cerdas, dengan setiap tantangan mengandung nilai edukatif dan refleksi sosial.

Penelitian oleh Suryani & Fadli (2021) menunjukkan bahwa media spinner edukatif mampu meningkatkan minat siswa serta menjadikan pembelajaran PPKn lebih aktif. Siswa merasa antusias karena bentuk spinner yang interaktif memberikan kejutan dan tantangan saat belajar. Ketertarikan terhadap media berperan penting dalam proses transfer

pengetahuan, terutama dalam membahas materi abstrak seperti hak dan kewajiban. MARPADAS juga mengedepankan unsur visual dan mekanisme permainan acak yang memberi kesempatan siswa untuk terlibat langsung, sehingga membantu mempertahankan atensi siswa dan meningkatkan efektivitas penyampaian materi.

Penelitian oleh Kusuma & Safitri (2019) membuktikan bahwa media kuis kartu interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membangun rasa percaya diri siswa. Saat siswa dihadapkan dengan soal yang bersifat kompetitif namun menyenangkan, mereka lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dan berpikir cepat. Penggunaan sistem kuis sebagai bagian dari proses pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan keberanian menyampaikan pendapat. MARPADAS secara struktural memungkinkan penerapan model tantangan berbasis kuis dalam bentuk soal pada papan, yang dikombinasikan dengan sistem giliran dan strategi kelompok, menjadikannya media yang relevan untuk meningkatkan pemahaman sekaligus keterampilan sosial siswa.

Penelitian oleh Amalia (2020) menunjukkan efektivitas media komik digital dalam meningkatkan aspek afektif siswa, terutama karena penggunaan karakter dan cerita yang kontekstual. Pengaruh emosional dari narasi membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Materi yang dibawakan dalam bentuk cerita memudahkan siswa untuk mengaitkan nilai-nilai dalam kehidupan nyata. MARPADAS dapat mengintegrasikan elemen narasi dan konflik sosial sederhana ke dalam tantangan di papan, sehingga tidak hanya menyentuh aspek kognitif, tetapi juga aspek emosional dan nilai-nilai karakter.

Susanti & Firmansyah (2021) menemukan bahwa pembelajaran melalui simulasi digital terhadap materi hak dan kewajiban mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara signifikan. Dalam simulasi tersebut, siswa menjadi subjek aktif yang harus membuat keputusan, berperan, dan menyelesaikan masalah. Proses ini memicu keterlibatan yang tinggi serta penghayatan terhadap materi yang dipelajari. MARPADAS, sebagai media berbasis permainan nyata, dapat menghadirkan pengalaman yang serupa melalui situasi bermain yang menuntut kerja sama, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan bersama dalam konteks sosial.

Penelitian oleh Prasetyo & Damayanti (2017) menunjukkan bahwa media kartu kuartet tematik efektif membantu siswa memahami perbedaan jenis hak melalui pendekatan reflektif. Proses bermain kartu disusun secara terstruktur agar siswa terlibat dalam berpikir kritis dan diskusi makna. Ketika siswa dituntut untuk mengelompokkan dan menyusun kartu berdasarkan kategori, mereka melatih kemampuan analisis dan klasifikasi. MARPADAS mengadopsi pendekatan reflektif dengan menyisipkan tugas-tugas berpikir yang mengarah pada kesimpulan dan pemaknaan, menjadikannya media belajar yang mendorong keterlibatan intelektual siswa secara mendalam.

Penelitian oleh Rahmawati et al. (2022) menekankan pentingnya penggunaan papan berputar berbasis soal situasional yang menantang siswa untuk berpikir kritis dan solutif terhadap kasus sosial nyata. Media ini mampu membawa siswa dari pemahaman teoritis menuju penerapan dalam konteks yang lebih luas. Dengan pendekatan kontekstual, siswa diajak untuk tidak hanya memahami definisi hak dan kewajiban, tetapi juga mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan dalam kehidupan sehari-hari. MARPADAS dapat mengadopsi prinsip ini melalui desain soal yang dirancang dengan pendekatan problem-based learning dan diskusi kelompok, sehingga memperkuat pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil telaah terhadap dua belas artikel yang dianalisis dalam literature review, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis permainan edukatif memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa Sekolah Dasar,

khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada materi hak dan kewajiban. Media seperti board game, permainan ular tangga, spinner, kartu kuartet, dan simulasi peran terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Keaktifan siswa, keterlibatan emosional, serta kolaborasi dalam kelompok menjadi elemen utama yang memperkuat efektivitas pembelajaran. Berbagai media tersebut bukan hanya menjadi alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai sosial dan tanggung jawab warga negara sejak dini.

Menara Papan Cerdas (MARPADAS) hadir sebagai bentuk inovasi yang menyatukan keunggulan dari berbagai media yang telah diteliti. MARPADAS didesain untuk memberikan pengalaman belajar interaktif melalui strategi permainan yang terstruktur, menyisipkan unsur kognitif, afektif, dan sosial dalam satu kesatuan proses pembelajaran. Pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif berpikir, berdiskusi, menyelesaikan tantangan, dan merefleksikan nilai-nilai hak dan kewajiban dalam konteks kehidupan sehari-hari. MARPADAS tidak hanya relevan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter dan penumbuhan sikap reflektif siswa terhadap peran mereka di tengah masyarakat. Berdasarkan sintesis artikel yang dikaji, MARPADAS sangat potensial untuk dioptimalkan sebagai media pembelajaran kontekstual di Sekolah Dasar, khususnya pada materi yang menuntut pemahaman nilai dan penerapan sosial seperti hak dan kewajiban.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan rujukan untuk penerapan praktis maupun pengembangan selanjutnya. Guru dan tenaga pendidik disarankan untuk mengintegrasikan media inovatif seperti MARPADAS dalam pembelajaran PPKn, khususnya pada materi hak dan kewajiban, agar proses belajar menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan bermakna bagi siswa. Pemanfaatan MARPADAS dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran tematik yang berorientasi pada pembentukan karakter siswa sebagai warga negara yang aktif dan bertanggung jawab.

Dari sisi teoretis, pengembangan media MARPADAS dapat terus disempurnakan dengan memperhatikan kebutuhan belajar siswa, karakteristik materi, serta integrasi nilai-nilai sosial dan moral. Diperlukan pula panduan teknis atau perangkat ajar pendukung untuk memudahkan implementasi media ini secara luas di berbagai satuan pendidikan dasar. Pengembangan model pembelajaran berbasis MARPADAS juga dapat dikaji lebih dalam untuk membentuk kerangka pedagogis yang mendukung pendidikan kewarganegaraan secara kontekstual dan reflektif.

Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas MARPADAS melalui pendekatan kuasi eksperimen atau mixed methods dengan melibatkan populasi yang lebih luas dan konteks yang berbeda. Penelitian tersebut dapat difokuskan pada aspek peningkatan keterampilan sosial, kemampuan berpikir kritis, serta perubahan sikap siswa terhadap tanggung jawab sebagai warga masyarakat. Selain itu, eksplorasi pengembangan MARPADAS dalam versi digital atau daring juga dapat menjadi alternatif penguatan pembelajaran abad 21 yang lebih adaptif terhadap kebutuhan zaman.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para peneliti terdahulu yang telah memberikan kontribusi berharga melalui hasil-hasil penelitian mereka terkait media pembelajaran inovatif di Sekolah Dasar. Kajian dan temuan yang telah dihasilkan menjadi dasar penting dalam penyusunan literature review serta pengembangan konsep media Menara Papan Cerdas (MARPADAS). Pemikiran dan karya ilmiah para peneliti

tersebut tidak hanya memperkaya wawasan penulis, tetapi juga menjadi pijakan yang kokoh dalam menjawab tantangan pembelajaran PPKn di era pembelajaran aktif dan kontekstual.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, A. (2020). Komik digital sebagai media pembelajaran PPKn untuk meningkatkan aspek afektif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 111-121.
- Fitriani, R., & Maulana, R. (2023). Penggunaan media kartu peran interaktif untuk meningkatkan pemahaman hak dan kewajiban siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 9(1), 55-63.
- Handayani, S., Andini, L., & Putra, M. (2020). Media board game "Tugas Wargaku" untuk meningkatkan hasil belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 34-42.
- Indrawati, S. (2018). Efektivitas permainan ludo kewarganegaraan dalam meningkatkan pemahaman hak dan kewajiban. *Cakrawala Pendidikan Dasar*, 3(2), 89-96.
- Kusuma, D., & Safitri, N. (2019). Pengaruh kuis kartu interaktif terhadap hasil belajar dan rasa percaya diri siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 23-29.
- Lestari, I., & Rachman, A. (2021). Media ular tangga berbasis nilai-nilai kewarganegaraan dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 145-153.
- Prasetyo, B., & Damayanti, H. (2017). Kartu kuartet tematik dalam pembelajaran hak dan kewajiban untuk siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 75-81.
- Rahmawati, N., Yusuf, A., & Aisyah, R. (2022). Pengembangan papan berputar berbasis soal situasional untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Edukasi dan Inovasi Pembelajaran*, 10(3), 201-209.
- Susanti, E., & Firmansyah, H. (2021). Media simulasi digital interaktif pada materi hak dan kewajiban di kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 4(1), 47-55.
- Suryani, D., & Fadli, M. (2021). Media spinner edukatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Edukasi Pancasila*, 5(1), 60-69.
- Sutarto, H., & Wahyuni, R. (2019). Penerapan monopoli tematik untuk meningkatkan pemahaman konsep kewarganegaraan siswa SD. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 8(2), 130-139.
- Yulianti, T. (2022). Media papan pintar berbasis kelompok sebagai sarana pembelajaran kolaboratif materi PPKn. *Jurnal Pendidikan Dasar Berkarakter*, 6(2), 90-99.