



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI DIGITAL KOMITMEN MENJAGA KEUTUHAN WILAYAH NKRI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA KELAS IX SMPN 1 KARANGPLOSO

Lailatul Fitriah Nuraidah¹, A. Rosyid Al Atok², Sri Untari³, Siti Awaliyah⁴

Universitas Negeri Malang^{1,2,3,4}

e-mail: lailatulfitriahn@gmail.com

Diterima: 21/6/2026; Direvisi: 10/7/2026; Diterbitkan: 18/7/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada aktivitas kerja kelompok yang masih didominasi oleh siswa dengan kemampuan akademik tinggi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoli Digital Komitmen Menjaga Keutuhan Wilayah NKRI yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas IX SMP Negeri 1 Karangploso. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli, guru praktisi, dan 23 siswa kelas IX. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli digital memperoleh hasil validasi media sebesar 96,42%, validasi materi sebesar 92,80%, dan validasi angket kepraktisan sebesar 96,15% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 92,91% dengan kategori sangat praktis. Rata-rata nilai pretest siswa sebesar 64,3 meningkat menjadi 91,2 pada posttest dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,75 dalam kategori Tinggi. Selain itu, hasil angket keterampilan kolaborasi siswa pada saat studi pendahuluan memperoleh rata-rata sebesar 59,8% meningkat menjadi 89,2% setelah menggunakan media pembelajaran monopoli digital. Berdasarkan hasil tersebut, media Monopoli Digital Komitmen Menjaga Keutuhan Wilayah NKRI dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

Kata Kunci: *Monopoli digital, Keterampilan Kolaborasi, Pendidikan Pancasila*

ABSTRACT

This research was motivated by the low level of students' collaboration skills in Pancasila Education learning, particularly in group work activities that were still dominated by students with high academic abilities. In addition, the use of conventional learning media caused students to be less active and less interested in the learning process. This study aimed to develop a Digital Monopoly learning media entitled Komitmen Menjaga Keutuhan Wilayah NKRI that is valid, practical, and effective in improving the collaboration skills of ninth-grade students at SMPN 1 Karangploso. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects included expert validators, practitioner teachers, and 23 ninth-grade students. Data collection techniques consisted of observation, interviews, questionnaires, and tests. The results showed that the digital monopoly media obtained a media validation score of 96,42%, a material validation score of 92,80%, and a



practicality questionnaire validation score of 96,15%, all categorized as very valid. The student response questionnaire results reached 92,91%, categorized as very practical. The average student pretest score of 64,3 increased to 91,2 in the posttest, with an N-Gain score of 0,75 categorized as high. Furthermore, the results of the students' collaboration skills questionnaire during the preliminary study showed an average score of 59,8%, which increased to 89,2% after using the digital monopoly learning media. Based on these results, the Digital Monopoly Komitmen Menjaga Keutuhan Wilayah NKRI learning media was declared valid, practical, and effective for use in Pancasila Education learning to improve students' collaboration skills.

Keywords: *Digital monopoly, Collaboration Skills, Pancasila Education*

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut siswa tidak hanya memiliki kemampuan akademik yang kuat, melainkan juga keterampilan 6C yang mencakup *critical thinking, creativity, collaboration, communication, citizenship*, dan *character*. Di dalam tatanan Kurikulum Merdeka, keterampilan kolaborasi menjadi komponen yang sangat vital karena peserta didik dituntut untuk mampu bekerja sama, berinteraksi secara aktif, bertanggung jawab, serta menghargai perbedaan pendapat dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi komitmen menjaga keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, pembelajaran diidealkan dapat menanamkan semangat gotong royong, toleransi, dan persatuan melalui interaksi sosial yang dinamis (Hakim, 2023; Suarti et al., 2023; Wijayanti & Muthali'in, 2023). Pengondisian lingkungan persekolahan yang kondusif diidealkan dapat memfasilitasi kebutuhan tumbuh kembang siswa agar mampu berkontribusi secara mandiri maupun kelompok. Keharmonisan kerja sama antarsiswa dipandang sebagai pilar utama untuk menciptakan iklim instruksional yang berorientasi pada pembentukan karakter generasi muda. Melalui desain pengajaran yang interaktif dan partisipatif, setiap anak didik diharapkan mampu mengasah kecerdasan sosial, membangun rasa empati komunal, serta menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan secara utuh demi menjaga keutuhan bangsa dan negara di masa depan (Althafullayya, 2024; Nurhajarurahmah et al., 2025; Tarigan et al., 2025).

Namun demikian, terdapat kesenjangan yang sangat nyata antara idealisme pembelajaran partisipatif tersebut dengan kenyataan objektif yang berlangsung di tataran praktis sekolah saat ini. Kondisi ideal menghendaki agar setiap anggota kelompok mendapatkan ruang partisipasi yang seimbang dan adil di dalam proses diskusi interaktif. Sayangnya, fakta empiris di lapangan menyingkapkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila masih banyak didominasi oleh metode konvensional berbasis ceramah dan diskusi monoton yang memicu timbulnya rasa bosan pada siswa. Dalam aktivitas kerja kelompok, siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi cenderung mendominasi interaksi, sedangkan siswa dengan kapasitas akademik rendah menjadi pasif dan terabaikan dari dinamika kelompok. Kesenjangan ini berdampak langsung pada rendahnya tingkat kerja sama, lemahnya pembagian tanggung jawab, serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran kolaboratif secara optimal. Apabila kelesuan interaksi dan ketimpangan peran dalam belajar ini dibiarkan tanpa adanya tindakan perbaikan yang inovatif, maka potensi sosial siswa akan terhambat dan proses internalisasi nilai-nilai kebangsaan akan kehilangan makna kontekstualnya (Kahar et al., 2020; Mashudi, 2021; Sulkipli et al., 2023).

Kondisi kesenjangan metodologis dan kelesuan kolaborasi antarsiswa tersebut terkonfirmasi secara nyata melalui pengamatan langsung pada aktivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di lingkungan sekolah. Di dalam ruang kelas sekolah menengah pertama

tersebut, tampak jelas bahwa subjek penelitian yang merupakan para siswa kelas 9 di SMPN 1 Karangploso pada tahun ajaran 2025/2026 senantiasa menghadapi tantangan keterlibatan sosial yang cukup serius. Berdasarkan data pengamatan awal, subjek penelitian pada tahun ajaran 2025/2026 masih menunjukkan tingkat keterampilan kolaborasi yang rendah, di mana interaksi antar-anggota kelompok belum berjalan secara merata dan komunikatif. Keterbatasan variasi media pembelajaran yang menarik membuat subjek penelitian mudah kehilangan daya fokus dan kurang bergairah dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok yang diberikan oleh pengajar. Fenomena kelesuan kerja sama dan ketimpangan partisipasi pada subjek penelitian di SMPN 1 Karangploso pada tahun ajaran 2025/2026 ini menjadi penanda kuat bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan digital yang mampu merangsang keterlibatan aktif seluruh siswa sangat mendesak untuk segera diimplementasikan.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game-based learning* dipandang sebagai salah satu solusi kuratif yang sangat efektif untuk mengatasi permasalahan kelesuan kolaborasi siswa di kelas. Pembelajaran berbasis permainan digital mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta memberikan pengalaman belajar yang konkret untuk merangsang partisipasi aktif peserta didik. Pengintegrasian media monopoli edukatif digital diidealkan mampu memadukan materi kebangsaan dengan simulasi permainan tantangan yang menuntut kontribusi langsung dari setiap anggota kelompok tanpa terkecuali. Mayoritas studi terdahulu mengenai media permainan edukatif umumnya masih berfokus pada pengukuran hasil belajar kognitif, peningkatan motivasi secara umum, atau penggunaan media cetak konvensional semata. Kajian spesifik yang merancang media monopoli digital berbasis materi komitmen menjaga keutuhan wilayah negara yang secara khusus diorientasikan untuk memangkas dominasi siswa tertentu serta mendongkrak keterampilan kolaborasi siswa sekolah menengah pertama masih sangat terbatas. Pengintegrasian unsur teknologi digital dan skenario permainan kolaboratif ini dipandang sangat vital untuk menghidupkan kembali dinamika kelompok yang adil (Mahsus & Latipah, 2021; Restalia et al., 2025; Vives et al., 2024)

Berpijak pada seluruh rangkaian latar belakang dan pemetaan masalah tersebut, penelitian ini hadir dengan membawa nilai kebaruan serta inovasi berupa pengembangan media Monopoli Digital Komitmen Menjaga Keutuhan Wilayah NKRI. Nilai inovasi dari kajian ini memfokuskan sasarannya pada penggabungan antara *game-based learning*, pembelajaran kolaboratif, dan penguatan nilai kebangsaan dalam satu produk digital interaktif yang dirancang khusus untuk mewajibkan keterlibatan seluruh anggota kelompok. Fokus subjek penelitian ini diarahkan secara spesifik pada pengujian kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi para siswa kelas 9 di SMPN 1 Karangploso pada tahun ajaran 2025/2026. Kebaruan riset ini bersumber dari rekayasa sistem permainan yang mampu mereduksi dominasi siswa tertentu melalui mekanisme aturan interaktif yang menuntut pembagian peran secara seimbang di dalam kelompok. Melalui pembuktian ilmiah terhadap subjek penelitian di SMPN 1 Karangploso pada tahun ajaran 2025/2026 ini, luaran riset diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata bagi transformasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang inovatif dan inklusif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah pengembangan yang sistematis dan sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Penelitian dilaksanakan di SMPN 1 Karangploso pada siswa kelas IX dengan jumlah

subjek uji coba sebanyak 23 siswa. Validator dalam penelitian ini terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoli Digital Komitmen Menjaga Keutuhan Wilayah NKRI guna meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, kebutuhan media pembelajaran, serta permasalahan keterampilan kolaborasi siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan keterampilan kolaborasi siswa belum berkembang secara optimal karena diskusi kelompok masih didominasi oleh siswa tertentu. Tahap *design* dilakukan dengan merancang produk media pembelajaran monopoli digital yang meliputi desain papan permainan, kartu tantangan, kartu hukuman, kartu keberuntungan, buku panduan permainan, serta penyusunan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan terdiri atas lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar validasi praktisi, angket respon siswa, angket keterampilan kolaborasi, serta soal pretest dan posttest.

Tabel 1. Indikator Penilaian keterampilan kolaborasi siswa

Indikator	Deskripsi
Berpartisipasi aktif	1. Siswa ikut mengerjakan tugas kelompok. 2. Siswa ikut berusaha menemukan dan memberikan jawaban atas permasalahan yang sedang dikerjakan.
Bekerja produktif	3. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompok dalam melaksanakan tugas. 4. Siswa berusaha maksimal dalam mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu.
Bertanggung Jawab	5. Siswa ikut bertanggung jawab terhadap selesainya tugas sesuai hasil yang diharapkan dan waktu yang disepakati.
Fleksibilitas dan Kompromi	6. Siswa bertanya kepada teman kelompok ketika menumakan masalah pembelajaran. 7. Siswa saling membantu ketika teman membutuhkan bantuan. 8. Siswa tidak memisahkan diri dengan teman sekelompok.
Saling menghargai antar anggota kelompok	9. Siswa menghargai pendapat teman dan hasil pekerjaan teman dalam sekelompok. 10. Siswa rukun dan kompak dengan semua anggota kelompok mulai awal hingga akhir pembelajaran.

Tahap *development* dilakukan dengan membuat produk media pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah disusun. Produk kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum diterapkan pada tahap implementasi. Tahap *implementation* dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran monopoli digital pada siswa kelas IX SMPN 1 Karangploso secara berkelompok. Pada tahap ini siswa diberikan pretest sebelum penggunaan media dan posttest setelah pembelajaran menggunakan media monopoli digital. Pretest dan posttest terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal essay. Selain itu, siswa juga mengisi angket respon siswa setelah melakukan uji coba media dan angket keterampilan kolaborasi setelah pembelajaran berlangsung. Tahap *evaluation* dilakukan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, hasil angket respon siswa, hasil angket keterampilan kolaborasi, serta peningkatan hasil belajar siswa melalui uji N-Gain.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi N-Gain Scroe untuk Efektivitas

Interval N-Gain (g)	Kategori Efektivitas
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi (Sangat Efektif)
$0,30 \leq N\text{-Gain} \leq 0,70$	Sedang (Cukup Efektif)
$N\text{-Gain} < 0,30$	Rendah (Kurang Efektif)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data analisis kebutuhan awal. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli, respon siswa, dan keterampilan kolaborasi siswa. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest. Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data validasi ahli, angket kepraktisan, respon siswa, dan keterampilan kolaborasi dianalisis menggunakan persentase. Data hasil belajar dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran monopoli digital. Hasil analisis kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria validitas, kepraktisan, efektivitas, dan interpretasi nilai N-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran Monopoli Digital Komitmen Menjaga Keutuhan Wilayah NKRI untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas IX SMPN 1 Karangploso. Penelitian dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil penelitian meliputi hasil validasi produk, respon siswa, peningkatan hasil belajar, dan peningkatan keterampilan kolaborasi siswa selama dua kali pertemuan pembelajaran.

Hasil

Tahap analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode konvensional sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran kelompok. Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan akademik tinggi cenderung mendominasi diskusi, sedangkan siswa lainnya lebih pasif. Selain itu, siswa lebih tertarik pada pembelajaran berbasis permainan dan media digital interaktif.

Tabel 3. Hasil analisis kebutuhan

Aspek	Temuan
Model pembelajaran	Masih Konvensional
Aktivitas siswa	Sebagian siswa pasif
Kelompok kolaborasi	Didominasi siswa tertentu
Media pembelajaran	Belum menggunakan media digital secara konsisten
Minat siswa	Tertarik pada pembelajaran berbasis game

Berdasarkan tabel 3, dikembangkan media pembelajaran monopoli digital yang memuat materi Komitmen Menjaga Keutuhan Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan aktivitas pembelajaran kolaboratif.

Pada tahap pengembangan dilakukan validasi media, validasi materi, dan validasi angket kepraktisan oleh validator ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi.

Tabel 4. Hasil Validasi Produk

Jenis Validasi	Presentase	Kriteria
Validasi media	96,42%	Sangat valid
Validasi materi	92,80%	Sangat valid

Validasi angket kepraktisan	96,15%	Sangat valid
-----------------------------	--------	--------------

Tabel 4 hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 96,42% yang menunjukkan bahwa media memiliki tampilan menarik, interaktif, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMPN 1 Karangploso. Validasi materi memperoleh persentase sebesar 92,80% yang menunjukkan bahwa materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator materi Pendidikan Pancasila. Selain itu, validasi angket kepraktisan memperoleh persentase sebesar 96,15% dengan kategori sangat valid. Setelah media dinyatakan valid, dilakukan uji coba kelompok kecil melalui angket respon siswa yang diberikan kepada 6 siswa. Hasil respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli digital sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa

Jumlah Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
6 Siswa	223	240	92,91%	Sangat Praktis

Tabel 5 hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa media pembelajaran menarik, mudah digunakan, menyenangkan, dan membantu memahami materi pembelajaran. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan pada 23 siswa kelas IX SMPN 1 Karangploso selama dua kali pertemuan. Sebelum penggunaan media, siswa diberikan pretest berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal essay. Setelah pembelajaran menggunakan media monopoli digital, siswa diberikan posttest dengan bentuk soal yang sama.

Tabel 6. Hasil Pretest dan Posttest

Keterangan	Nilai Rata-Rata
Pretest	64,3
Posttest	91,2

Tabel 6 hasil posttest menunjukkan peningkatan dibandingkan hasil pretest setelah penggunaan media pembelajaran monopoli digital. Peningkatan hasil belajar siswa juga dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

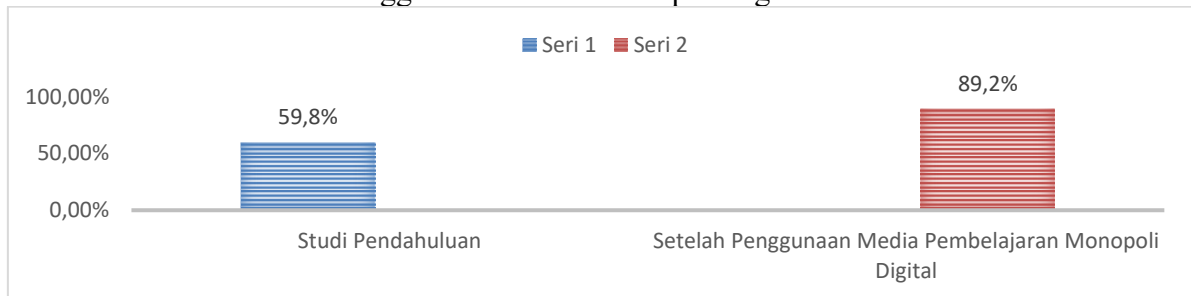
Nilai N-Gain	Kategori
0,75	Tinggi

Tabel 7 hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa media Monopoli Digital Komitmen Menjaga Keutuhan Wilayah NKRI efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori tinggi. Selain itu, pengukuran keterampilan kolaborasi siswa dilakukan menggunakan angket keterampilan kolaborasi yang dilakukan pada saat studi pendahuluan dan diberikan pada saat setelah siswa menggunakan media Monopoli Digital Komitmen Menjaga Keutuhan Wilayah NKRI.

Tabel 8. Hasil Keterampilan Kolaborasi Siswa

Indikator Kolaborasi	Studi Pendahuluan	Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Mopoli Digital
Berpartisipasi aktif	60%	89%
Bekerja produktif	58%	88%
Bertanggung Jawab	62%	90%
Fleksibilitas dan kompromi	55%	87%
Saling menghargai	64%	92%
Rata-rata	59,8%	89,2%

Hasil tersebut juga ditunjukkan pada grafik berikut yang menunjukkan adanya peningkatan kolaborasi siswa setelah menggunakan media monopoli digital.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kolaborasi Siswa

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli digital yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan kolaborasi siswa SMPN 1 Karangploso.

Pembahasan

Pengembangan media papan permainan digital berbasis komitmen kebangsaan membuktikan bahwa inovasi teknologi mampu mengubah pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih interaktif, adaptif, dan menyenangkan. Tingginya penilaian uji kelayakan dari segi tampilan maupun isi mengonfirmasi bahwa produk ini memenuhi kriteria kualitas tinggi, baik dari aspek estetika visual, interaktivitas, maupun ketepatan substansi kurikulum (Adetia et al., 2025; Rifai, 2026; Wahyudi & Kawuryan, 2025). Penyajian materi kedaulatan negara melalui simulasi permainan interaktif memudahkan peserta didik memahami konsep-konsep kewarganegaraan yang kompleks melalui pengalaman langsung dan diskusi kelompok. Berdasarkan pandangan konstruktivisme sosial, pengetahuan baru terbentuk secara efektif ketika siswa terlibat aktif dalam interaksi sosial yang bermakna. Penggunaan elemen audiovisual yang menarik berhasil menyita perhatian siswa sejak awal sesi, sehingga menghapus kebosanan yang kerap muncul pada metode pembelajaran konvensional (Halim, 2025; Irsanti et al., 2024; Saragih et al., 2024). Keberhasilan tahap perancangan ini mempertegas bahwa integrasi antara prinsip pedagogi yang matang dan kemajuan teknologi digital merupakan syarat mutlak dalam menciptakan bahan ajar yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Efektivitas ini menjadi fondasi penting bagi penerapan strategi pengajaran modern di tingkat sekolah menengah.

Aspek kepraktisan dan respons peserta didik menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat positif terhadap penggunaan media permainan digital di dalam kelas. Kemudahan navigasi serta kejelasan aturan permainan memungkinkan siswa mengoperasikan media secara mandiri tanpa mengalami kendala teknis yang berarti. Antusiasme peserta didik melonjak drastis karena suasana belajar bertransformasi menjadi lingkungan yang kompetitif namun tetap suportif dan menyenangkan. Penerapan metode belajar berbasis permainan terbukti ampuh dalam meningkatkan konsentrasi, minat, serta fokus belajar siswa sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya pusat informasi, melainkan bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan alur dinamika kelompok. Kepraktisan yang tinggi ini juga memberikan kemudahan bagi pendidik untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran tanpa membutuhkan persiapan teknis yang rumit. Produk ini terbukti tidak sekadar menjadi alat bantu visual sementara, melainkan berfungsi sebagai sarana instruksional yang efisien untuk membangun ekosistem kelas yang dinamis, terstruktur, serta berpusat sepenuhnya pada keterlibatan aktif

peserta didik selama proses KBM berlangsung (Holip et al., 2025; Rustiyana, 2024; Sakinah et al., 2024)

Penerapan media permainan digital ini terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep serta capaian hasil belajar siswa secara keseluruhan. Kenaikan nilai yang mencolok antara sebelum dan sesudah penggunaan media mengonfirmasi bahwa penyampaian materi melalui simulasi interaktif jauh lebih efektif dibandingkan penyampaian ceramah satu arah. Melalui format permainan monopoli digital, peserta didik didorong untuk berpikir kritis, menyelesaikan tantangan, serta berdiskusi bersama teman sekelompok dalam menyelesaikan tugas kewarganegaraan. Proses belajar yang mengombinasikan unsur permainan dan kerja sama ini menjadikan pemahaman materi tersimpan lebih lama dalam ingatan siswa. Peningkatan capaian akademik ini menegaskan bahwa pendekatan belajar berbasis permainan tidak mengurangi bobot ilmiah dari materi pelajaran, melainkan justru memperkuat daya serap peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila. Pengalaman belajar yang bermakna ini berhasil menjembatani teori-teori nasionalisme yang abstrak menjadi tindakan nyata dalam ruang diskusi. Keberhasilan ini membuktikan bahwa strategi digitalisasi materi pelajaran mampu menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di era digital (Darmayoga et al., 2025; Supriyantini et al., 2025; Wandari et al., 2026)

Selain meningkatkan pemahaman akademik, penggunaan media interaktif ini memberikan kontribusi nyata dalam mengasah keterampilan kolaborasi dan komunikasi antaranggota kelompok secara merata. Peningkatan indikator kerja sama terlihat dari tumbuhnya partisipasi aktif, rasa tanggung jawab bersama, fleksibilitas, serta sikap saling menghargai pendapat di dalam tim. Aturan permainan yang dirancang secara khusus mewajibkan setiap siswa untuk mengambil peran, sehingga berhasil mengikis dominasi individu tertentu yang kerap terjadi dalam kerja kelompok konvensional. Interaksi sosial di antara para siswa menjadi lebih seimbang dan inklusif karena semua anggota memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi. Pengkondisian semacam ini secara tidak langsung melatih kecerdasan emosional serta keterampilan interpersonal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Gamifikasi dalam pembelajaran terbukti ampuh membentuk norma kelompok yang positif, di mana keberhasilan bersama menjadi tujuan utama yang diupayakan oleh setiap anggota. Dengan demikian, media ini tidak hanya mengukur kemampuan kognitif semata, melainkan juga secara efektif menanamkan nilai-nilai gotong royong dan kesetaraan dalam praktik pembelajaran harian di sekolah (Murtidi & Iskandar, 2025; Ni'mah et al., 2025; Sitorus et al., 2025)

Kebaruan utama dari penelitian ini terletak pada pengintegrasian yang harmonis antara teknologi permainan digital, materi komitmen menjaga keutuhan negara, dan pembentukan keterampilan kolaborasi siswa. Berbeda dari pengembangan media terdahulu yang umumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar atau motivasi secara umum, produk ini secara spesifik menyasar penanaman nilai kebangsaan melalui mekanisme kelompok yang partisipatif. Desain permainan ini berfungsi sebagai strategi pedagogis inovatif yang meruntuhkan sekat-sekat pasivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah menengah. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya khazanah pengembangan media pembelajaran digital dengan membuktikan bahwa materi wawasan nusantara dapat dikemas secara modern tanpa mengurangi nilai-nilai luhurnya. Secara praktis, produk ini memberikan alternatif media siap pakai bagi para guru untuk menciptakan suasana kelas yang hidup dan berkarakter. Kerangka pengembangan ini bersifat adaptif sehingga dapat direplikasi pada topik kewarganegaraan lainnya demi mendukung transformasi pendidikan nasional. Pada akhirnya, inovasi ini



menegaskan bahwa pembelajaran nilai kebangsaan dapat disampaikan secara menyenangkan, berdampak luas, serta relevan bagi generasi muda.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli digital komitmen menjaga keutuhan wilayah negara kesatuan Republik Indonesia yang dikembangkan melalui model analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi terbukti valid, praktis, serta efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kehadiran inovasi berbasis pembelajaran lewat permainan ini sukses menjawab permasalahan rendahnya keterampilan kolaborasi siswa serta kurang optimalnya pemanfaatan media interaktif selama proses pengajaran konvensional di kelas. Pengadopsian perangkat digital tersebut mampu mentransformasi iklim kelas menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik melalui interaksi sosial langsung. Media ini tidak hanya andal dalam mendongkrak capaian hasil belajar kognitif, melainkan juga memicu keterlibatan emosional seluruh anggota kelompok saat berdiskusi, bekerja sama, serta mengambil keputusan bersama. Dengan demikian, sinkronisasi materi kebangsaan dan teknologi digital berhasil diformulasikan menjadi strategi taktis yang menyajikan pengalaman belajar kontekstual serta bermakna guna menguatkan kompetensi abad ke-21 siswa.

Berdasarkan keberhasilan produk dalam skala ruang lingkup yang terbatas, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media monopoli digital ini dengan melibatkan cakupan subjek yang jauh lebih luas lintas sekolah. Penyelidikan masa depan perlu dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis android atau situs jejaring web guna meningkatkan fleksibilitas aksesibilitas peserta didik dalam ekosistem pembelajaran digital. Peneliti berikutnya juga direkomendasikan untuk mengintegrasikan fitur evaluasi otomatis berbasis kecerdasan buatan dan sistem pemantauan skor waktu nyata di dalam permainan untuk mempermudah tugas penilaian pengajar. Selain berfokus pada dimensi kolaborasi, pengujian kuantitatif dengan metode eksperimen murni penting dilakukan untuk mengukur pengaruh langsung perangkat ini terhadap kecakapan abad ke-21 lainnya seperti komunikasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui pendekatan studi longitudinal terstruktur, diharapkan daya tahan retensi nilai nasionalisme anak dapat dipantau secara berkelanjutan demi mendukung kemajuan mutu pendidikan nasional formal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adetia, A., Hidayat, S., & Nuryadin, A. (2025). Pengembangan media interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2191–2200. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3495>
- Althafullayya, M. R. (2024). Peran pendidikan karakter untuk generasi muda berdaya tahan dalam mendukung ketahanan nasional: Analisis holistik. *Journal Education Innovation (JEI)*, 2(1), 163–174. <https://doi.org/10.65474/vwk6be70>
- Darmayoga, I. K., Sukadi, S., Sidaryanti, N. N. A., Anastasya, L., Cahyani, N. P. I., Wardani, Z. A., Darmika, I. K. A., & Trisiana, K. I. (2025). Efektivitas penggunaan Lumio by Smart dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Payangan. *Widya Accarya*, 16(1), 55–59. <https://doi.org/10.46650/wa.16.1.1653.55-59>
- Hakim, A. R. (2023). Konsep landasan dasar pendidikan karakter di Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 2361–2373. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3258>



- Halim, I. (2025). Peran media audiovisual untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV SDN 05 Tilamuta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 238–241. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1571>
- Holip, Z., Darmawati, G., Yuspita, Y. E., & Annas, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual dengan menggunakan aplikasi Power Director. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(1), 98–109. <https://doi.org/10.52060/jipti.v6i1.2616>
- Irsanti, K., Salsabela, W., Noviyanti, S., & Chan, F. (2024). Meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V dengan menggunakan media audiovisual di SD Muhammadiyah 2 Sorolangun. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1291–1300. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10611>
- Kahar, M. S., Anwar, Z., & Murpri, D. K. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 60–72. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2704>
- Mahsus, M., & Latipah, E. (2021). Metodologi Eduinnova: Pembelajaran kolaboratif yang diintegrasikan dengan teknologi untuk meningkatkan keaktifan dan interaksi siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.38706>
- Mashudi, M. (2021). Inovasi pembelajaran aktif di perguruan tinggi: Studi kasus di Institut Agama Islam Negeri Jember. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 4(1), 13–29. <https://doi.org/10.21093/sajie.v0i0.3765>
- Murtidi, A. T., & Iskandar, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran kartu domino berbasis Team Games Tournament untuk meningkatkan civic literacy siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 1257–1266. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10593>
- Ni'mah, A. U., Rondli, W. S., & Kironoratri, L. (2025). Efektivitas media permainan engklek riang gotong royong (Eyang Eyong) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD 3 Menawan. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(2), 502–512. <https://doi.org/10.29407/jsp.v8i2.1167>
- Nurhajarurahmah, S. Z., Sa'diyah, J., Musawira, M., Haris, N. A., & Ainun, N. A. (2025). Implementasi nilai kepemimpinan dan kewirausahaan dalam pendidikan sekolah menengah: Upaya mempersiapkan generasi emas 2045. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 259–268. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i1.1457>
- Restalia, W., Atiyah, A., & Kamal, R. (2025). Revitalisasi strategi pembelajaran kooperatif: Optimalisasi kolaborasi kegiatan siswa dalam pembelajaran. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 5(2), 91–98. <https://doi.org/10.51878/strategi.v5i2.5085>
- Rifai, M. I. (2026). Development of Canva-based interactive learning media for teaching Pancasila to elementary school students. *Indonesian Journal of Innovative Teaching and Learning*, 3(1), 34–42. <https://doi.org/10.64420/ijitl.v3i1.462>
- Rustiyana, R. (2024). Studi komparatif: Efisiensi pembelajaran menggunakan proyektor konvensional vs Interactive Flat Panel Display di sekolah menengah pertama. *Kinanti: Jurnal Karya Insan Pendidikan Terpilih*, 2(2), 300–309. <https://doi.org/10.62518/hxd7da05>
- Sakinah, H., Musdi, E., Yerizon, Y., & Arnawa, I. M. (2024). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis Connecting Mathematics Project (CMP) berbantuan video



- pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(2), 730–741. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8546>
- Saragih, A. A., Suryani, I., & Sitorus, A. S. (2024). Penggunaan media audio visual dalam menumbuhkan sikap sosial, jujur, dan tanggung jawab untuk anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 115–122. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.600>
- Sitorus, T. F., Mushlihuiddin, R., & Feviana, L. (2025). Penerapan media koyong dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi pentingnya gotong royong di kelas 1 SD. *MASALIQ*, 5(3), 1237–1250. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i3.5941>
- Suarti, S., Aswat, H., & Masri, M. (2023). Peran pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menuju Pelajar Pancasila pada siswa di sekolah dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(6), 2527–2535. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5867>
- Sulkipli, M., Hasjaya, A., & Ahmad, R. E. (2023). Pengaruh implementasi pembelajaran kolaboratif berbasis lesson study terhadap hasil belajar IPA. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(2), 433–441. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i1.40130>
- Supriyantini, S., Afiana, D. O., & Nasir, M. F. A. (2025). Revolusi pembelajaran PPKn lebih seru dan efektif dengan teknologi digital di SD 2 Jepang. *Al-Qalbu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Sains*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.59896/qalbu.v3i1.125>
- Tarigan, P. S., Napitupulu, E. G., & Simatupang, F. H. O. (2025). Peran pendidikan kewarganegaraan dalam membangun kesadaran sosial dan karakter siswa SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 1636–1641. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.704>
- Vives, E., Poletti, C., Robert, A., Butera, F., Huguet, P., & Régner, I. (2024). Learning with Jigsaw: A systematic review gathering all the pieces of the puzzle more than 40 years later. *Review of Educational Research*, 95(3), 339–384. <https://doi.org/10.3102/00346543241230064>
- Wahyudi, I., & Kawuryan, S. P. (2025). Interactive multimedia for Pancasila education: Development and feasibility study in primary education. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 1915–1934. <https://doi.org/10.51276/edu.v6i3.1408>
- Wandari, A., Mudrika, A., Pratiwi, W., Pauziah, A., Nurkhasanah, S., Sahilah, & Juairiyah. (2026). Penerapan gamifikasi digital berbantuan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 85–92. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i1.4036>
- Wijayanti, D. N., & Muthali'in, A. (2023). Penguatan dimensi berkebinekaan global profil pelajar Pancasila melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Educatio*, 18(1), 172–184. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.12518>