



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI DIGITAL MATERI
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 materi komitmen menjaga keutuhan wilayah NKRI yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas IX SMPN 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 dan 23 siswa kelas IX. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli digital memperoleh hasil validasi media sebesar 96,42%, validasi materi sebesar 92,80%, dan validasi praktisi sebesar 94,23% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 92,91% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil rata-rata angket nilai kolaborasi siswa pada saat studi pendahuluan 59,8% meningkat menjadi 89,2% setelah memperoleh tindakan menggunakan media pembelajaran monopoli digital dengan nilai N-Gain sebesar 0,73 dalam kategori Tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media monopoli digital materi komitmen menjaga keutuhan wilayah NKRI dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

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

ABSTRACT

The low level of students' collaboration skills in Pancasila Education learning remains a significant challenge, particularly in group activities that tend to be dominated by high-achieving students. Moreover, the use of conventional learning media often limits student engagement and participation. This study aimed to develop a Digital Monopoly learning media on the topic of Komitmen Menjaga Keutuhan Wilayah NKRI and to evaluate its validity, practicality, and effectiveness in improving students' collaboration skills. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of the phases of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants included expert validators and 23 ninth grade students of SMPN 1 Karangploso. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires and analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The findings indicate that the developed media



achieved a media validity score of 96,42%, a material validity score of 92,80%, and a practicality instrument validity score of 94,23%, all categorized as highly valid. The small-group trial yielded a student response score of 92,91%, indicating a very high level of practicality. Furthermore, students' collaboration skills improved from 59,8% in the preliminary study to 89,2% after the implementation of the Digital Monopoly learning media. The N-gain score of 0.73 demonstrates a high level of effectiveness. The results suggest that the Digital Monopoly learning media is highly valid, practical, and effective in enhancing collaboration skills in Pancasila Education learning. Therefore, it can serve as an innovative instructional medium to promote active and collaborative learning among junior secondary school students.

Keywords: *Digital Monopoly Learning Media, 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 IX 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 materi komitmen menjaga keutuhan wilayah NKRI guna meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tahap *analysis* dilakukan melalui analisa kebutuhan awal dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru untuk mengetahui kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, kurikulum dan capaian pembelajaran siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Studi pendahuluan juga dilakukan dengan memberikan lembar angket kolaborasi siswa untuk mengetahui tingkat keterampilan kolaborasi siswa sebagai kebutuhan awal dan hasil dari lembar angket keterampilan kolaborasi siswa tersebut 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 uji coba pengguna siswa dan angket keterampilan kolaborasi siswa.

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. Siswa juga mengisi lembar angket uji coba pengguna siswa setelah melakukan uji coba media. Hasil validasi dan uji coba 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 lembar angket keterampilan kolaborasi siswa setelah penggunaan media pembelajaran media monopoli digital berlangsung. Tahap *evaluation* dilakukan untuk

mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil angket keterampilan kolaborasi siswa serta peningkatan hasil belajar siswa melalui uji N-Gain.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi N-Gain Scroe untuk Efektivitas

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

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara dan angket. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data analisis kebutuhan awal. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli, respon siswa, dan keterampilan kolaborasi siswa. Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data validasi ahli, angket kepraktisan, respon siswa, dan keterampilan kolaborasi dianalisis menggunakan persentase. Data hasil peningkatan kolaborasi siswa dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan kolaborasi 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 materi 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	94,23%	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 komitmen menjaga keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Selain itu, validasi angket kepraktisan memperoleh persentase sebesar 94,23% 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 lembar angket keterampilan kolaborasi sebagai studi pendahuluan dan setelah dilakukan tindakan menggunakan media monopoli digital materi komitmen menjaga keutuhan wilayah NKRI. Siswa diberikan kembali lembar angket keterampilan kolaborasi dengan bentuk indikator yang sama. Hasil tersebut ditunjukkan pada tabel perbandingan berikut yang menunjukkan adanya peningkatan kolaborasi siswa setelah menggunakan media monopoli digital.

Tabel 6. Hasil Perbandingan Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa

Keterangan	Skor	Rata-Rata
Studi Pendahuluan	550 poin	59,8%
Setelah Tindakan	821 poin	89,2%

Tabel 6 hasil angket setelah dilakukan tindakan dengan penggunaan media pembelajaran monopoli digital menunjukkan peningkatan dibandingkan hasil angket pada saat studi pendahuluan. Peningkatan hasil perbandingan keterampilan kolaborasi juga dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

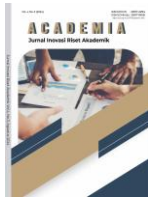
Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Studi Pendahuluan	Setelah Tindakan	N-Gain	Kriteria
59,8%	89,2%	0,73	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. 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 komitmen menjaga keutuhan wilayah NKRI 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 siswa 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 siswa 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 Pendidikan Pancasila. 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)

Peningkatan keterampilan kolaborasi siswa pada penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media monopoli digital, tetapi juga oleh proses pembelajaran yang dirancang melalui model *Problem Based Learning* (PBL). Integrasi media monopoli digital materi komitmen menjaga keutuhan wilayah NKRI yang terdiri dari papan monopoli dengan maksimal 4 tim, buku panduan permainan, 2 dadu, 38 petak provinsi, kartu hukuman, kartu keberuntungan, kartu tantangan dan Penjara dengan sintaks PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan diskusi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan kerja sama kelompok. Kondisi tersebut menciptakan lingkungan belajar yang mendorong berkembangnya keterampilan kolaborasi secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru.

Pada tahap orientasi masalah, guru menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan materi komitmen menjaga keutuhan wilayah NKRI. Permasalahan tersebut disajikan melalui kartu tantangan dan soal-soal yang terdapat pada 38 petak provinsi yang terdapat dalam papan media monopoli digital materi komitmen menjaga keutuhan wilayah NKRI. Penyajian masalah yang kontekstual mendorong rasa ingin tahu siswa serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga persatuan dan keutuhan bangsa. Pada tahap ini, siswa mulai melakukan interaksi awal dengan anggota kelompok untuk memahami permasalahan yang diberikan. Pada 38 petak provinsi yang terdapat papan monopoli berisikan dua pilihan sebagai syarat untuk pembelian *property* yaitu dengan menjawab benar 20 soal dan mendapatkan *property* secara gratis atau atau pemain bisa membeli *property* jika poin cukup dan dengan syarat menjawab 5 soal dengan benar.

Selanjutnya, tahap mengorganisasikan siswa dilakukan dengan membentuk kelompok belajar dan menjelaskan mekanisme permainan monopoli digital. Setiap anggota kelompok memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam permainan. Pembagian kelompok ini dirancang untuk mengurangi dominasi siswa tertentu yang sebelumnya ditemukan pada tahap studi pendahuluan. Dengan adanya pembagian peran dan tanggung jawab dalam kelompok, seluruh siswa terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap membimbing penyelidikan individu dan kelompok, siswa bekerja sama untuk menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, serta menganalisis kasus yang muncul selama permainan berlangsung. Apabila tim tiba di kartu keberuntungan, tim akan mendapatkan keistimewaan antara lain dengan mendapatkan tambahan poin. Jika tim tiba di kartu tantangan, tim akan diberikan pertanyaan dengan hadiah yaitu penambahan poin jika jawaban benar dan pengurangan poin apabila jawaban salah dan apabila tim tiba di kartu hukuman maka tim harus

bersiap dengan berbagai hukuman antara lain yaitu pengurangan poin serta apabila tim tiba di property milik pemain lain akan membayar poin kepada pemain pemilik *property* tersebut. Aktivitas ini menuntut siswa untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, mendengarkan gagasan teman, dan mencapai kesepakatan bersama. Proses tersebut secara langsung melatih indikator keterampilan kolaborasi yang meliputi partisipasi aktif, tanggung jawab, kemampuan berkomunikasi, fleksibilitas dalam menerima pendapat orang lain, dan kemampuan bekerja sama dalam mencapai tujuan kelompok.

Peningkatan keterampilan kolaborasi juga terlihat pada tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Setelah menyelesaikan berbagai tantangan dalam permainan, siswa diminta menyampaikan hasil diskusi dan alasan pemilihan jawaban yang telah disepakati kelompok. Kegiatan presentasi dan diskusi antarkelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan ide secara terbuka, mempertahankan argumentasi berdasarkan informasi yang diperoleh, serta menghargai pendapat kelompok lain. Aktivitas ini menunjukkan bahwa media monopoli digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang memfasilitasi komunikasi dan interaksi sosial antarsiswa. Pada tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, siswa melakukan refleksi terhadap strategi yang digunakan selama permainan. Refleksi dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan kerja kelompok serta mengevaluasi efektivitas solusi yang telah dipilih. Kegiatan refleksi tersebut membantu siswa memahami pentingnya kerja sama dalam mencapai tujuan bersama dan memperkuat kesadaran akan tanggung jawab individu dalam kelompok. Hasil observasi selama implementasi menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa dibandingkan kondisi awal. Sebelum penggunaan media, aktivitas diskusi kelompok cenderung didominasi oleh beberapa siswa dengan kemampuan akademik tinggi, sedangkan siswa lainnya lebih banyak menjadi pendengar pasif. Setelah penggunaan media monopoli digital, keterlibatan siswa menjadi lebih merata karena setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk berkontribusi dalam menjawab pertanyaan, menentukan strategi permainan, dan menyelesaikan tantangan yang diberikan. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya rasa tanggung jawab dan partisipasi aktif seluruh anggota kelompok. Temuan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kolaborasi dengan orang lain. Melalui aktivitas permainan yang melibatkan diskusi dan pemecahan masalah secara bersama-sama, siswa memperoleh pengalaman belajar yang memungkinkan mereka membangun pemahaman secara aktif. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung temuan Plass et al. (2020) yang menyatakan bahwa game-based learning mampu meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa melalui pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

Kebaruan utama dari penelitian ini terletak pada pengintegrasian yang harmonis antara teknologi permainan digital, materi komitmen menjaga keutuhan wilayah NKRI 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 menasar 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 materi 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 mendorong 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>
- 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>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2020). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 55(4), 209–225. <https://doi.org/10.1080/00461520.2020.1741529>
- 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>
- 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>
- 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>
- 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>