

Pemanfaatan Media Digital Monopoli Edukatif pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar

Luh Putu Lelien Irma Oktapiani¹

Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia. oktapianilelien@gmail.com

Komang Surya Adnyana²

Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia. suryakomank16@gmail.com

I Ketut Ngurah Ardiawan³

Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia. ngurah.ardiawan@mpukuturan.ac.id

Abstract: *Pancasila Education learning in elementary schools still faces various problems, such as low student interest in learning, limited student involvement, and a lack of varied learning media. Therefore, interactive and enjoyable learning media are needed to make students more active in the learning process. This article aims to examine the use of digital media as an interactive learning medium in Pancasila Education in elementary schools. The method used in this article is a literature review that collects various sources, including scientific journals, books, and previous research findings, relevant to digital learning media, educational monopoly, and Pancasila Education learning in elementary schools. The results of the study indicate that digital media educational monopoly is able to create a more interesting, interactive, and enjoyable learning atmosphere, so that it can increase student interest in learning, involvement, and understanding of Pancasila Education material. In addition, the use of digital learning media helps teachers convey abstract material in a more concrete, easier-to-understand way for elementary school students. Thus, digital media can serve as an alternative, innovative learning medium that supports the Pancasila Education learning process in elementary schools.*

Keywords: *Digital media, educational monopoly, Pancasila Education, literature review, elementary school.*

Abstrak: Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, seperti rendahnya minat belajar siswa, kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran yang masih kurang variatif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media digital monopoli edukatif sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah kajian pustaka (literature review) dengan mengumpulkan berbagai sumber literatur berupa jurnal ilmiah, buku, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan media pembelajaran digital, monopoli edukatif, dan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital monopoli edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital juga membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Dengan demikian, media digital monopoli edukatif dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata kunci: media digital, monopoli edukatif, Pendidikan Pancasila, kajian pustaka, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk karakter, sikap, dan nilai-nilai kebangsaan siswa sejak usia dini. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep Pancasila secara kognitif, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pelaksanaan pembelajaran

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, seperti penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif, pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Menurut Azhar Arsyad (2019), media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah media digital monopoli edukatif. Media ini merupakan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menggabungkan unsur belajar dan bermain sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Menurut Hamzah B. Uno, pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dapat membantu siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Media digital monopoli edukatif tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran interaktif yang membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih konkret. Dalam permainan monopoli edukatif, siswa dapat belajar melalui berbagai aktivitas, seperti menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, dan berdiskusi bersama teman selama permainan berlangsung. Hal tersebut sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Selain itu, teori belajar sosial juga menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran, di mana siswa dapat belajar melalui pengamatan dan kerja sama dengan teman sebaya.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dan permainan edukatif mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian Nurrita menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah siswa memahami materi yang dipelajari. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Berdasarkan permasalahan tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media digital monopoli edukatif sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

METODE

Artikel ini menggunakan metode kajian pustaka (*literature review*). Kajian pustaka merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan, menelaah, dan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian. Sumber data dalam artikel ini diperoleh dari jurnal ilmiah, buku, artikel penelitian, serta berbagai referensi lain yang berkaitan dengan media pembelajaran digital, monopoli edukatif, dan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan menelusuri berbagai literatur yang relevan dan sesuai dengan topik kajian. Literatur yang digunakan dipilih berdasarkan kesesuaian tema, tujuan penelitian, serta keterkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi literatur, klasifikasi data, analisis isi, dan penarikan kesimpulan. Tahap identifikasi dilakukan dengan memilih berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian. Selanjutnya, data diklasifikasikan berdasarkan tema pembahasan, seperti media pembelajaran digital, monopoli edukatif, dan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah itu, penulis melakukan analisis isi terhadap berbagai hasil penelitian terdahulu untuk menemukan persamaan, perbedaan, serta keterkaitan antar penelitian. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan secara deskriptif mengenai penggunaan media digital monopoli edukatif sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk karakter, sikap, dan nilai-nilai kebangsaan siswa sejak usia dini. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan berbagai permasalahan, seperti penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif, pembelajaran yang masih berpusat pada guru, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media digital monopoli edukatif. Media ini menggabungkan unsur belajar dan bermain (*game-based learning*) sehingga siswa tidak hanya menerima materi pembelajaran secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain. Media digital monopoli edukatif dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Animate* dengan memanfaatkan berbagai elemen visual pendukung yang dirancang melalui Canva. Media ini dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, petunjuk permainan, materi pembelajaran, profil pengembang, serta fitur permainan monopoli edukatif. Selain itu, penggunaan warna, gambar, animasi, dan audio interaktif membuat media lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan aktivitas bermain.

Dalam permainan monopoli edukatif, siswa dapat melakukan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif, seperti menjawab pertanyaan, menyebutkan simbol-simbol Pancasila, menyanyikan lagu nasional, dan menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Aktivitas tersebut membuat siswa lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Melalui aktivitas bermain, siswa memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman secara langsung sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.

Hasil penelitian I Ketut Ngurah Ardiawan (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, I Ketut Ngurah Ardiawan dkk. (2024) juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual dapat membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih konkret dan menarik. Temuan tersebut sejalan dengan hasil pengembangan media digital monopoli edukatif yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif memiliki pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, Komang Surya Adnyana dan Yudaparmita (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa mampu membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pada media digital monopoli edukatif, penggunaan tampilan visual, animasi, gambar, dan audio interaktif mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran yang menarik secara visual dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan tidak monoton.

Hasil kajian tersebut juga didukung oleh hasil uji kepraktisan media digital monopoli edukatif yang telah dilakukan kepada 2 orang guru kelas IV dan 20 siswa sekolah dasar. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh nilai sebesar 86,7% dari guru dan 87,7% dari siswa dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media digital monopoli edukatif mudah digunakan, menarik, dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Guru menilai media membantu proses penyampaian materi menjadi lebih interaktif, sedangkan siswa merasa lebih antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran melalui aktivitas bermain sambil belajar.

Tingginya hasil uji kepraktisan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan animasi, gambar, dan audio interaktif dalam media juga menjadi faktor yang mendukung meningkatnya minat belajar siswa. Dengan demikian, media digital monopoli

edukatif tidak hanya layak digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga praktis diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Penggunaan media digital monopoli edukatif juga sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar secara langsung. Dalam permainan monopoli edukatif, siswa memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas bermain, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Proses tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang dialami secara langsung.

Selain itu, teori belajar sosial juga mendukung penggunaan media digital monopoli edukatif karena siswa belajar melalui interaksi sosial dan kerja sama dengan teman selama permainan berlangsung. Saat bermain, siswa dapat saling mengamati, berdiskusi, dan membantu teman dalam menyelesaikan tantangan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kolaboratif dan interaktif sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian pustaka dan hasil pengembangan media digital monopoli edukatif, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan memiliki pengaruh positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media digital monopoli edukatif tidak hanya membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, media digital monopoli edukatif dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memerlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan agar siswa lebih aktif dan mudah memahami materi pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media digital monopoli edukatif yang menggabungkan unsur belajar dan bermain (*game-based learning*) sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian pustaka dan hasil pengembangan media digital monopoli edukatif, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media digital monopoli edukatif juga dinilai praktis digunakan dalam pembelajaran dengan memperoleh hasil uji kepraktisan sebesar 86,7% dari guru dan 87,7% dari siswa dengan kategori sangat praktis. Selain itu, media ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme dan teori belajar sosial karena siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas bermain, diskusi, dan kerja sama selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media digital monopoli edukatif dapat dijadikan sebagai

alternatif media pembelajaran interaktif yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

REFERENSI

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan minat belajar IPAS berbantuan media gambar pada siswa sekolah dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Ali, H. (2023). Analisis motivasi belajar peserta didik SD Negeri Ngaliyan 01. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 7(2), 320–325. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i2.648
- Ardiawan, I. K. N. (2024). Pengembangan komik audio visual pendidikan Pancasila berorientasi kearifan lokal. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 181–194. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i4.3652>
- Ardiawan, I. K. N., Putra, K. J. L., Indrawan, P. R., & Yoga, G. D. (2025). The effectiveness of using interactive learning media for Pancasila education learning in elementary schools. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 5(2), 198–203. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v5i2.8819>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Danim, S. (2020). *Model-model pembelajaran: Teori dan praktik di kelas*. Alfabeta.
- Hidayat, S. (2019). Peran guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>