



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 5 Tahun 2025 Halaman 1390 - 1402

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Digital Berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Ananda Rizki Purnama Putri^{1✉}, Frita Devi Asriyanti²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia^{1,2}

E-mail: anandarzki19@gmail.com¹, reyhe.butterfly@gmail.com²

Abstrak

Latar belakang didasarkan pada keterbatasan media yang berpengaruh pada kurangnya variasi media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan proses pengembangan, kevalidan dan keterterapan media pembelajaran monopoli digital berbasis *Genially*. Monopoli yang dikembangkan didesain dengan bentuk digital menggunakan *Genially* dengan penambahan komponen infografis materi, kartu soal (biru, kuning dan merah), kartu hukuman, kartu tantangan, kartu keberuntungan dan audio penjelasan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil penelitian ini menunjukkan media monopoli digital berbasis *Genially* paduji kevalidan memperoleh rata-rata kevalidan media sebesar 4,58 dengan kriteria “sangat valid” dan kevalidan materi sebesar 4,1 dengan kriteria “valid”. Respon peserta didik yang diujikan pada uji coba kepraktisan di tahap implementasi memperoleh rata-rata 4,54 dengan kriteria “sangat baik”. Hasil penelitian menunjukkan media monopoli digital berbasis *Genially* tervalidasi dan sangat baik digunakan. Pemberian variasi media pembelajaran dengan menggabungkan monopoli berbentuk digital dengan infografis materi pada petak soal dan audio penjelasan yang dilengkapi komponen kartu berbentuk cetak memberikan pembelajaran yang lebih efektif.

Kata Kunci: *Genially*, Media Pembelajaran, Monopoli Digital, Pendidikan Pancasila

Abstract

The background is based on media limitations that affect the lack of variety in learning media. The purpose of this study is to describe the development process, validity, and applicability of Genially-based digital monopoly learning media. The monopoly game developed was designed in digital form using Genially, with the addition of infographic components, question cards (blue, yellow, and red), penalty cards, challenge cards, luck cards, and audio explanations. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results of this study show that the Genially-based digital Monopoly media achieved an average media validity score of 4.58, meeting the “highly valid” criterion, and a material validity score of 4.1, meeting the ‘valid’ criterion. The responses from students tested in the practicality trial during the implementation phase achieved an average score of 4.54, meeting the “very good” criterion. The research results indicate that the Genially-based digital monopoly media is validated and highly effective for use. Providing variations in learning media by combining digital monopoly with infographics of the material on the question grid and audio explanations supplemented with printed card components enhances the effectiveness of learning.

Keywords: *Digital Monopoly, Genially, Learning Media, Pancasila Education*

Copyright (c) 2025 Ananda Rizki Purnama Putri, Frita Devi Asriyanti

✉ Corresponding author :

Email : anandarzki19@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10399>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 5 Tahun 2025
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan harus ditingkatkan untuk menghadapi perubahan dan kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (Hoirotul Hasanah et al., 2024). Memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, seperti media pembelajaran, dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran membantu dan mengoptimalkan pembelajaran (Fadilah et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat berdampak positif pada perkembangan seseorang, seperti meningkatkan minat dan keinginan untuk hal-hal baru dan meningkatkan motivasi untuk belajar (Wulandari et al., 2023). Novela dkk. (2024) menyatakan bahwa “Media pembelajaran berfungsi untuk membantu proses belajar dengan menyampaikan informasi yang mudah dipahami oleh panca indera peserta didik”.

Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media monopoli. Media monopoli adalah sebuah media pembelajaran yang dilakukan melalui permainan (Hikmah, 2023). Permainan monopoli dirancang dengan ukuran, gambar, dan warna sesuai (Wahidah dan Kristin, 2023). Fajriah seperti yang dikutip dalam Pratiwi dkk. (2024) menyatakan bahwa “Media permainan monopoli adalah alat pembelajaran yang dapat membuat belajar lebih menarik, dinamis, menyenangkan, dan santai”. Mengikuti perkembangan teknologi, media monopoli realistik dikembangkan menjadi media monopoli berbentuk digital. *Genially* merupakan salah satu platform yang menyediakan template monopoli digital. *Genially* membantu guru dapat menciptakan infografis, presentasi, peta, permainan, dan gambar animasi yang menarik” (Ayuningtyas et al., 2024). Putra seperti yang dikutip dalam Yolanda dkk. (2023) menyatakan bahwa “*Genially* menawarkan berbagai keunggulan, di antaranya beragam template, animasi, dan teks yang dapat disesuaikan dengan mudah.

Hasil observasi awal ditemukan kurangnya variasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4 SDN 2 Bendo. Keterbatasan media yang digunakan dengan penggunaan metode ceramah membuat proses pembelajaran kurang maksimal dan tidak efektif. Sarana dan prasarana yang kurang memadai dan kurangnya kreativitas menjadi faktor guru terbatas memvariasikan media pembelajaran. Keberlanjutan permasalahan ini membuat peserta didik cenderung jenuh, tidak termotivasi dan pembelajaran kurang efektif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting, salah satunya adalah media monopoli digital. Bentuk monopoli digital memungkinkan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dan belajar dengan bermain.

Media permainan monopoli digital dapat membuat pendidikan menjadi menarik, hidup, menyenangkan, dan santai. Media ini memicu keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Dyahpuspita, 2023). Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan Anggraini dan Kristin (2022); Rahayuningsih et al. (2025) yang menyatakan bahwa media permainan monopoli berbentuk realistik dapat dinyatakan layak untuk digunakan serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian Nurmalia et al. (2022) dan Amaliawati dkk (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran monopoli efektif digunakan dalam proses pembelajaran sebagai penyampai materi informatif. Penelitian sebelumnya menggunakan monopoli berbentuk realistik (Anggraini & Kristin, 2022; Nurmalia et al., 2022; Rahayuningsih et al., 2025). Monopoli berbentuk digital yang dikembangkan peneliti merupakan pengembangan dari media monopoli digital oleh Amaliawati et al., (2024) dengan mengembangkan dari segi desain yang disesuaikan dengan bentuk monopoli realistik. Kebaharuan penelitian ini terletak pada bentuk monopoli menjadi bentuk digital dengan desain monopoli realistik menggunakan template pada *Genially* serta dilengkapi komponen pendukung kartu berbentuk cetak, infografis materi dan audio penjelasannya sehingga memungkinkan peserta didik dapat memahami materi melalui permainan.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran pada Pendidikan Pancasila karena mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila. Kasminah seperti yang dikutip dalam Angelina dkk. (2023) menyatakan “Pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan pondasi penting bagi keberhasilan pendidikan Pancasila di jenjang yang lebih tinggi”. Monopoli digital berbasis *Genially* Pancasila mengemas materi Pancasila dalam bentuk permainan yang dalam penerapannya menggunakan model

pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Media pembelajaran monopoli efektif digunakan dengan model pembelajaran TGT (Sa'id dan Aini S., 2024). Peserta didik tidak hanya diajak bermain sambil belajar tetapi juga akan diajak untuk bekerjasama antara anggota kelompok agar tetap fokus saat menjawab pertanyaan. Media ini menginovasi permainan monopoli tradisional menjadi bentuk digital tanpa mengesampingkan keterbatasan sarana dan prasarana. Penggabungan bentuk digital dan cetak sebagai bentuk inovasi media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sederhana untuk memaksimalkan proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Reaserch and Development* (R&D) yang dilengkapi dengan model ADDIE yaitu tahapan penelitian: *Analysis* (analisis masalah dan kebutuhan), *Design* (desain monopoli digital beserta kartu soal, kartu tantangan, kartu keberuntungan dan kartu hukuman), *Development* (validasi ahli materi dan ahli media), *Implementation* (uji coba produk) dan *Evaluation* (analisis permasalahan, saran perbaikan). Lokasi penelitian di SDN 4 Bendo, Kecamatan Gondang, Kabupaten Tulungagung dengan subjek kelas 4 sebanyak 14 peserta didik. Subjek dipilih merupakan seluruh peserta didik kelas 4 baik dengan kemampuan tinggi maupun rendah. Kevalidan media diperoleh berdasarkan uji kevalidan oleh para ahli media dan materi. Pemaksimalan media diperoleh berdasarkan masukan dari para ahli terkait desain dan materi. Perolehan data uji keterterapan dengan ijin sekolah diperoleh melalui angket respon peserta didik. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif melalui cara diratakan. Teknik analisis kevalidan dan keterterapan media menggunakan pedoman skor skala Likert pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert Validasi dan Keterterapan

| Nilai | Kategori |
|-------|------------------------|
| 5 | Sangat Baik (SB) |
| 4 | Baik (B) |
| 3 | Cukup baik (C) |
| 2 | Kurang baik (K) |
| 1 | Sangat tidak baik (KS) |

Sumber: Khasanah dkk. (2022)

Skor dihitung dengan perhitungan rata-rata pada setiap komponen pada persamaan 1:

$$\text{Rata-rata (Me)} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

Skor rata-rata (Me) diperoleh dengan membagi jumlah skor yang diperoleh ($\sum x$) dengan jumlah item keseluruhan (n). Rumus perhitungan rata-rata digunakan untuk menghitung kevalidan dan respon peserta didik. Hasil dari perolehan perhitungan rata-rata digunakan untuk mengetahui kriteria kevalidan dan respon peserta didik. Tabel 2 menyajikan kriteria kevalidan dan kepraktisan media monopoli digital berbasis *genially*.

Tabel 2. Kategori Kevalidan dan Keterterapan Media

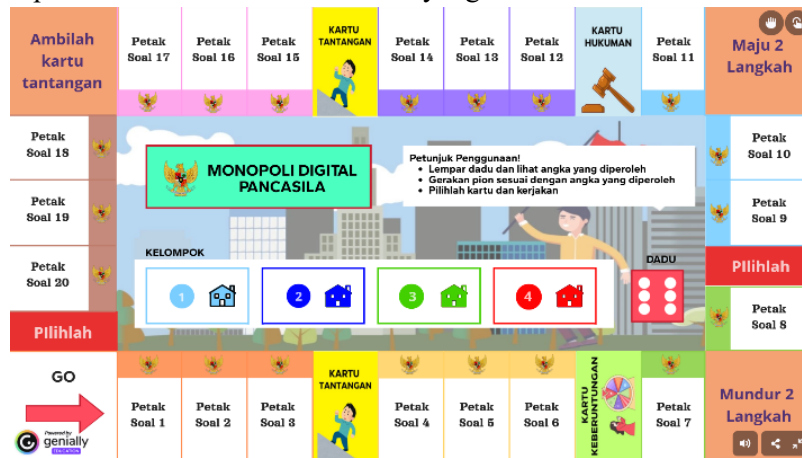
| Rata-rata Skor | Kriteria Kevalidan | Keterangan Kevalidan | Keterterapan Media |
|----------------|---------------------|-----------------------|--------------------|
| 4,22 – 5 | Sangat Valid | Tidak Revisi | Sangat Baik |
| 3,41 – 4,21 | Valid | Tidak Revisi | Baik |
| 2,61 – 3,40 | Cukup Valid | Revisi sebagian kecil | Cukup |
| 1,80 – 2,60 | Kurang Valid | Revisi sebagian besar | Kurang |
| 1 – 1,79 | Sangat Kurang Valid | Revisi total | Sangat Kurang |

Sumber: Widiyoko (2010) seperti yang dalam Utami (2021); Ananda et al. (2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media monopoli digital berbasis *genially* menggunakan model penelitian ADDIE dengan langkah menganalisis masalah untuk menentukan kebutuhan media pembelajaran. Media pembelajaran kemudian didesain sesuai kebutuhan peserta didik. Tampilan utama media monopoli digital berbasis *genially*

berisikan latar belakang gambar anak membawa bendera, petak-petak soal dan komponen monopoli. Warna yang dipilih dalam tampilan utama adalah warna-warna yang cerah.



Gambar 1. Tampilan Awal Media Pembelajaran Monopoli Digital

Petak-petak soal dalam media monopoli digital berbasis *genially* berjumlah 20 petak. Setiap petak soal berisikan infografis materi dan audio penjelasan. Setiap petak soal dilengkapi dengan tiga kartu soal berwarna merah, kuning dan biru yang merupakan soal dari materi yang disajikan. Masing-masing petak soal berisikan topik yang berbeda dari materi Pancasila.



Gambar 2. Petak Soal 1 Pengenalan Pancasila



Gambar 3. Petak Soal 11 Simbol Negara

Kartu soal didesain setelah menyelesaikan pembuatan petak soal. Kartu soal ini berbentuk fisik yang dicetak. Kartu soal memiliki pertanyaan yang berbeda namun sesuai dengan materi pada petak soal. Kartu soal dilengkapi dengan gambar untuk menarik perhatian peserta didik.



Gambar 4. Kartu Soal Petak Soal 1



Gambar 5. Kartu Soal Petak Soal 11

Media monopoli digital berbasis *genially* dilengkapi dengan kartu tantangan, kartu keberuntungan dan kartu hukuman. Kartu tantangan berbentuk cetak sebanyak 8 kartu yang berisikan tantangan untuk peserta didik yang mencapai petak tantangan. Tantangan dalam setiap kartu berbeda. Kartu hukuman berbentuk cetak sebanyak 4 kartu yang berisikan hukuman untuk peserta didik yang mencapai petak hukuman. Hukuman yang diberikan dalam setiap kartu berbeda. Kartu keberuntungan berbentuk cetak sebanyak 4 kartu yang berisikan

keberuntungan untuk peserta didik yang mencapai petak keberuntungan. Keberuntungan dalam setiap kartu berbeda. Seluruh kartu dibuat dengan warna yang cerah dan berisikan gambar yang bervariasi.



Gambar 6. Kartu Tantangan



Gambar 7. Kartu Hukuman



Gambar 8. Kartu Keberuntungan

Media sebelum digunakan terlebih dahulu divalidasi pada validator. Media yang telah tervalidasi dapat diimplementasikan pada peserta didik kelas 4. Media pembelajaran monopoli digital berbasis *Genially* divalidasi pada ahli media dan ahli materi. Hasil validasi media monopoli digital berbasis *Genially* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Monopoli Digital Berbasis *Genially*

| No | Aspek yang dinilai | Skor | | |
|---------------------------------------|---|----------------|----------------|----------------|
| | | V ₁ | V ₂ | V _R |
| Desain dan peralatan permainan | | | | |
| 1 | Kreativitas dalam media pembelajaran monopoli digital | 5 | 5 | 5 |
| 2 | Kesesuaian setiap komponen dalam <i>boardgame</i> | 4 | 4 | 4 |
| 3 | Kelengkapan peralatan permainan (dadu, kartu pertanyaan, kartu hukuman, kartu keberuntungan, dan kartu tantangan) | 5 | 5 | 5 |
| 4 | Peraturan permainan menarik dan mudah dipahami | 4 | 4 | 4 |
| 5 | Permainan mudah dimainkan | 5 | 5 | 5 |
| 6 | Kemudahan dalam pemahaman dalam setiap komponen | 5 | 5 | 5 |
| 7 | Permainan dapat digunakan secara fleksibel | 5 | 5 | 5 |

| No | Aspek yang dinilai | Skor | | |
|--|--|----------------|----------------|----------------|
| | | V ₁ | V ₂ | V _R |
| Materi Pelajaran | | | | |
| 8 | Memiliki tingkat kesulitan dalam pembuatan soal tentang Pancasila | 4 | 4 | 4 |
| 9 | Penyajian materi dalam bentuk infografis menarik perhatian peserta didik | 4 | 4 | 4 |
| 10 | Penjelasan materi dalam bentuk audio menambah pemahaman peserta didik | 4 | 4 | 4 |
| Akhir permainan | | | | |
| 11 | Seluruh pemain dalam kelompok bergantian menyelesaikan permainan | 5 | 5 | 5 |
| 12 | Durasi permainan monopoli digital Pancasila | 5 | 5 | 5 |
| Jumlah (n) | | | | 12 |
| Jumlah Total Skor (Σx) | | | | 55 |
| Rata-rata (\bar{X}_i) | | | | 4,58 |

Berdasarkan Tabel 3, media pembelajaran monopoli digital berbasis *Genially* mendapatkan rata-rata kevalidan media oleh 2 ahli media adalah 4,58 sehingga media ini mendapatkan kriteria “sangat valid” dengan masukan. Hasil validasi materi monopoli digital berbasis *Genially* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi Monopoli Digital Berbasis *Genially*

| No | Aspek yang dinilai | Skor | | |
|--|--|----------------|----------------|----------------|
| | | V ₁ | V ₂ | V _R |
| Aspek kesesuaian dengan kurikulum | | | | |
| 1 | Kesesuaian dengan kurikulum | 4 | 4 | 4 |
| 2 | Kesesuaian materi sila-sila Pancasila dengan Capaian Pembelajaran (CP) | 4 | 4 | 4 |
| 3 | Kesesuaian materi sila-sila Pancasila dengan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) | 3 | 5 | 4 |
| Aspek keruntutan materi | | | | |
| 4 | Kejelasan penyampaian materi | 4 | 4 | 4 |
| 5 | Media yang disajikan menarik dalam penyampaian materi | 5 | 5 | 5 |
| 6 | Materi yang disajikan sesuai dengan materi sila-sila Pancasila | 3 | 5 | 4 |
| Aspek kesesuaian dengan karakteristik peserta didik | | | | |
| 7 | Penyajian materi sesuai karakteristik peserta didik | 4 | 4 | 4 |
| 8 | Penyajian materi menarik perhatian peserta didik | 4 | 4 | 4 |
| 9 | Penyajian materi mendorong keterlibatan peserta didik dalam permainan monopoli digital | 4 | 4 | 4 |
| 10 | Penyajian materi mendorong keterlibatan peserta didik dalam penyelesaian soal | 4 | 4 | 4 |
| Jumlah (n) | | | | 10 |
| Jumlah Total Skor (Σx) | | | | 41 |
| Rata-rata (\bar{X}_i) | | | | 4,1 |

Berdasarkan Tabel 4, materi yang disajikan pada monopoli digital berbasis *Genially* mendapatkan rata-rata kevalidan media oleh 2 ahli media adalah 4,1 sehingga materi ini mendapatkan kriteria “valid” dengan masukan. Monopoli digital berbasis *Genially* yang telah tervalidasi, di implementasikan melalui uji coba produk. Keterterapan monopoli digital berbasis *Genially* diperoleh dari angket respon peserta didik. Rekap data respon peserta didik terhadap uji coba monopoli digital berbasis *Genially* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekap Data Respon Peserta Didik dalam Uji Coba Produk

| No | Nama | Pernyataan | | | | | | | | | | | Total Skor | Rata-rata |
|----|------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|------------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | | |
| 1 | DS | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 49 | 4,45 |
| 2 | HRZ | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 49 | 4,45 |
| 3 | YJF | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 49 | 4,45 |
| 4 | DLA | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 51 | 4,63 |
| 5 | SDL | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 51 | 4,63 |
| 6 | FTS | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 51 | 4,63 |

| No | Nama | Pernyataan | | | | | | | | | | Total Skor | Rata-rata | |
|--|------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|------------|--------------|------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | 11 |
| 7 | SAAB | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 49 | 4,45 |
| 8 | AIA | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 49 | 4,45 |
| 9 | NKM | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 49 | 4,45 |
| 10 | TDAA | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 51 | 4,63 |
| 11 | YVW | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 49 | 4,45 |
| 12 | KNPA | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 52 | 4,72 |
| 13 | MA | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 52 | 4,72 |
| 14 | CAP | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 49 | 4,45 |
| Jumlah (n) | | | | | | | | | | | | | 14 | |
| Jumlah Total Skor (Σx) | | | | | | | | | | | | | 63,56 | |
| Rata-rata (\bar{X}) | | | | | | | | | | | | | 4,54 | |

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji coba produk monopoli digital berbasis *Genially* terhadap 14 peserta didik diperoleh nilai rata-rata respon peserta didik adalah 4,54 sehingga mendapatkan kriteria “sangat baik”. Hasil uji coba media monopoli digital berbasis *Genially* menunjukkan media ini sangat baik digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Media pembelajaran monopoli digital merupakan produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk web yang berisi materi Pancasila kelas 4 SD. Media monopoli digital dirancang dengan tampilan berbentuk digital dengan komponen pelengkap berbentuk fisik. Media pembelajaran monopoli digital adalah bentuk adaptasi dari permainan monopoli yang dikemas dalam format digital untuk tujuan pembelajaran yang sangat efektif dalam pendidikan masa kini (Amaliawati et al., 2024; Dyahpuspita, 2023). Pemilihan monopoli berbentuk digital didasarkan perlunya memberikan materi yang dikemas menarik. Komponen pelengkap media monopoli digital adalah kartu soal (kuning, merah dan biru), kartu hukuman, kartu tantangan dan kartu keberuntungan. Komponen pelengkap berbentuk fisik bertujuan untuk memberikan kesempatan peserta didik untuk memilih, sehingga rasa antusias mengikuti permainan. Media monopoli mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Fitriyawan seperti yang dikutip dalam Sudarta, 2024). Media pembelajaran monopoli digital berbasis *Genially* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila telah melalui berbagai tahap dimulai dari menganalisis masalah hingga produk diujicobakan sehingga diketahui bahwa media dapat digunakan dengan baik selama pembelajaran.

Permasalahan yang ditemukan terkait guru terbatas dalam menggunakan media pembelajaran saat mengajar khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila karena kurangnya kreativitas dan sarana prasarana yang mendukung. Keterbatasan ini berpengaruh kepada minat peserta didik untuk belajar di dalam kelas. Peserta didik cenderung acuh selama guru memberikan pembelajaran di kelas. Tidak jarang peserta didik terlihat jenuh saat guru memberikan materi tentang Pancasila. Kejenuhan ini disebabkan oleh pembelajaran yang diberikan guru bersifat monoton. Permasalahan yang dialami peserta didik yakni kebutuhan akan adanya variasi media inovatif agar pembelajaran tidak monoton dan lebih efisien. Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kondisi sarana prasarana kelas dan peserta didik. Media monopoli digital berbasis *genially* memadukan media dengan bentuk digital dan fisik yang disesuaikan dengan sarana prasarana. Media ini memberikan variasi belajar pada peserta didik (Millenniloper, 2022).

Monopoli digital secara tampilan mengadaptasi monopoli realistik. Amaliawati, Pratama, Limara dan Setiyawan (2024) mengemukakan beberapa karakteristik atau indikator monopoli digital yang didasarkan pada monopoli realistik. Indikator monopoli digital yang disajikan di atas di adaptasi dari monopoli digital yang dikembangkan oleh Amaliawati dkk (2024) dengan perbedaan di antaranya 1) kelengkapan permainan disesuaikan menjadi dadu, kartu pertanyaan, kartu hukuman, kartu keberuntungan dan kartu tantangan; 2) tingkat kesulitan difokuskan kepada tingkat kesulitan soal dan 3) pemahaman materi dikaitkan dengan materi yang dibahas dengan dikemas melalui wawasan singkat. Monopoli digital merupakan bentuk digitalisasi

monopoli realistik sebagai alternatif media pembelajaran Monopoli didesain dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik sekaligus memperhatikan materi yang disajikan. desain monopoli digital beserta kartu soal, kartu tantangan, kartu keberuntungan dan kartu hukuman. Monopoli digital didesain dengan warna-warna yang menarik, pemaparan materi yang singkat dan jelas pada petak soal, dilengkapi dengan audio, dilengkapi dengan berbagai macam kartu berbentuk fisik. Permainan monopoli dirancang dengan ukuran, gambar, dan warna yang menarik perhatian (Wahidah dan Kristin, 2023).

Monopoli digital dirancang dengan menggunakan template *Genially* yang dimodifikasi sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Monopoli digital berisikan petak soal sebanyak 20 petak dan petak kartu pelengkap. Setiap petak soal memuat materi Pancasila yang berbeda. Materi di masing-masing petak soal berbentuk infografis dan dilengkapi dengan audio. Penambahan audio yang berisikan penjelasan materi bertujuan agar peserta didik yang terbatas dalam membaca mampu mengikuti proses pembelajaran. Materi media pembelajaran monopoli terdiri sila-sila Pancasila, arti simbol Pancasila, makna sila-sila Pancasila, penerapan sila-sila Pancasila, simbol negara Indonesia, tokoh perumus Pancasila, nilai-nilai Pancasila dan hikmah pengamalan Pancasila. Materi telah disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran sebelum digunakan di media. Gambar yang digunakan pada media bersumber dari internet dan *Canva*. penyusunan media pembelajaran monopoli digital berbasis *genially* dimulai dengan membuat tampilan utama, mendesain petak soal, membuat kartu soal, membuat kartu tantangan, membuat kartu hukuman, membuat kartu keberuntungan dan menentukan aturan permainan.

Media monopoli digital telah tervalidasi oleh validator. Aspek validasi media monopoli digital berbasis *Genially* mencakup desain dan peralatan permainan, materi pembelajaran dan akhir permainan (Amaliawati, 2024). Kevalidasi media mendapatkan nilai rata-rata 4,58 dengan kriteria “sangat valid” dan kevalidan materi mendapatkan nilai rata-rata 4,1 sehingga mendapatkan kriteria “valid” setelah melakukan saran atau revisi. Masukan yang diberikan berupa pemberian warna yang berbeda pada pojok monopoli. Hasil validasi media ini selaras dengan Amaliawati et al. (2024) dalam penelitiannya yang menyatakan pada aspek desain dan peralatan permainan memperoleh rata-rata 4,81; materi pembelajaran dengan rata-rata 4,45; dan akhir permainan sebesar 4,56. Aspek validasi materi monopoli digital berbasis *Genially* mencakup kesesuaian dengan kurikulum, ke runtutan materi dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik (Andreansyah, 2024). Perbaikan dalam uji kevalidan materi dengan mengubah materi sejarah lahirnya Pancasila menjadi hakikat penerapan nilai Pancasila agar tidak mengulangi materi pada petak sebelumnya. Hasil uji validasi menunjukkan media monopoli digital berbasis *Genially* telah tervalidasi dapat digunakan pada tahap uji coba.

Selama melakukan uji coba, aturan permainan yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan monopoli digital mengadaptasi monopoli realistik. Monopoli versi digital tetap memiliki aturan permainan yang sama dengan monopoli realistik, perbedaannya terletak pada tampilan fisik dengan beberapa fitur dalam petak soal (Amaliawati et al., 2024). Peserta didik dapat berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran sambil mengerjakan berbagai soal yang telah disediakan melalui monopoli digital (Fajriah seperti yang dikutip dalam Pratiwi et.al, 2024). Aturan permainan media monopoli digital berbasis *genially* yaitu (1) peserta didik dalam kelompok secara bergantian melempar dadu dan menggerakkan pion; (2) setiap pion yang mencapai petak soal, maka peserta didik dapat memilih soal berdasarkan warna kartu yang dipilih untuk dikerjakan; (3) kartu soal yang telah dipilih oleh satu kelompok, tidak dapat dipilih kembali oleh kelompok lain; (4) jika dalam satu petak soal, kartu soal telah habis, maka peserta didik akan melempar dadu sekali lagi; (5) jika pion peserta didik yang mencapai petak tantangan, hukuman dan keberuntungan, maka dapat memilih satu kartu secara acak; (6) jika pion berhenti petak kosong (pojok), maka pion mengikuti perintah petak kosong; (7) jika pion berhenti di petak pilihlah, maka kelompok berhak memilih kartu dan (8) jika kelompok sudah mendapatkan 14 kartu soal maka kelompok tidak lagi mendapatkan kartu soal. Selama uji coba produk, kelompok yang terbentuk yaitu sebanyak 2 kelompok. Masing-masing kelompok berisikan 7 anggota. Ketentuan pemilihan anggota kelompok didasarkan pada saran guru kelas dengan pertimbangan kemampuan akademik peserta didik. Kelompok bermain

monopoli digital sesuai dengan aturan permainan sampai mendapatkan 14 kartu. Kelompok 1 mendapatkan kartu soal sebanyak 14 kartu soal, 1 kartu keberuntungan, 1 kartu tantangan dan 2 kartu hukuman. Kelompok 2 mendapatkan 14 kartu soal, 2 kartu tantangan dan 1 kartu hukuman. Media monopoli mendorong dan mendukung peserta didik dalam menjawab pertanyaan dengan lebih mudah (Ulfaeni seperti yang dikutip dalam Hikmah dkk., 2023).

Hasil respon peserta didik dengan jumlah 14 peserta didik memperoleh total skor 63,56 dengan rata-rata respon peserta didik 4,54, sehingga mendapatkan kriteria “sangat baik”. Secara keseluruhan, rata-rata peserta dapat menjalankan monopoli hingga selesai dan memahami materi yang disajikan. Hasil penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian oleh Mariana et al. (2024) dimana peserta didik pada pra siklus ketuntasan dengan pemahaman materi memperoleh 23,8%; siklus I setelah penerapan media memperoleh 71,4%; dan siklus II sebesar 100%. Hasil penelitian yang dilakukan telah dilakukan oleh peneliti dan Mariana et al. (2024) menunjukkan penerapan media monopoli digital berbasis *Genially* dapat meningkatkan pemahaman materi.

Monopoli digital berbasis *Genially* jika ditinjau dari segi efektivitas dinilai sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas 4. Seluruh peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah dapat mengikuti pembelajaran dengan maksimal. Peserta didik dengan kemampuan rendah yang memiliki keterbatasan dalam membaca dapat memahami materi yang disajikan pada infografis materi pada petak soal melalui audio penjelasan. Ditinjau dari segi daya tarik visual, desain dan isi media ini disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Isi media ini berupa infografis materi dan audio pada petak soal. Infografis materi yang memberikan kemasan baru yang ringkas, menarik dan mudah dipahami secara bertahap dalam penyampaian materi. Selain itu, komponen kartu soal didesain dan dibuat untuk memberikan kesempatan peserta didik memilih soal yang secara acak guna memberikan efek penasaran. Dari segi interaktivitasnya, media ini memberikan kesempatan interaksi baik antar peserta didik dengan media; peserta didik dengan kelompoknya dan peserta didik dengan guru. Interaksi dengan media ditunjukkan dengan peserta didik memainkan media ini secara bergantian. Permainan ini dimulai dengan mengocok dadu kemudian menjalankan pion pada petak soal atau petak kartu lainnya. Dalam petak soal yang diklik, akan muncul infografis beserta audio penjelasannya. Setelah peserta didik membaca dan mendengarkan audio, guru memberikan 3 pilihan kartu untuk dipilih kemudian dijawab oleh peserta didik. Namun jika peserta didik mendapatkan nilai dadu dan pion berhenti di petak kartu hukuman atau tantangan atau keberuntungan maka peserta didik dapat memilih kartu dalam petak kartu tersebut. Interaksi peserta didik dengan kelompoknya ditunjukkan dengan seluruh anggota kelompok melakukan perintah baik di petak soal maupun petak soal lainnya secara bersama-sama. Interaksi dengan guru ditunjukkan dengan guru menjadi fasilitator penyedia kartu dan informan materi yang dianggap kurang dipahami.

Dampak yang sangat terlihat berdasarkan penerapan media terletak pada pemahaman materi dan penerapan nilai Pancasila dalam kelas. Secara tidak langsung peserta didik akan memahami tentang menghargai, disiplin, tanggung jawab, berkolaborasi dan nilai-nilai Pancasila lainnya. Lebih dalam lagi, penelitian yang dilakukan peneliti memberikan kontribusi dalam penerapan media monopoli digital dengan memanfaatkan *Genially*. Hasil penelitian ini melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya. Penyesuaian kebutuhan seperti penggunaan kartu berbentuk cetak dan monopoli berbentuk digital memungkinkan peserta didik tidak hanya mendapatkan pengalaman memanfaatkan teknologi melainkan juga sebagai proses penyesuaian perubahan dari media konvensional (realitis) menjadi bentuk digital. Tidak hanya itu, desain kartu berbentuk cetak sebanyak 3 kartu dengan berbeda warna, memberikan kesan bermain dan penasaran secara bersamaan. Pertimbangan penggunaan kombinasi digital dan cetak ini selain sebagai bentuk kebaruan juga didasarkan pada penyesuaian pada keterbatasan di lapangan seperti kurangnya sarana prasana yang menunjang pembelajaran dengan teknologi yang mumpuni dan perlunya penyesuaian oleh guru dan peserta didik pada media dengan bentuk digital.

Penerapan monopoli digital berbasis *Genially* oleh peneliti sangat baik digunakan dalam model *Team Games Tournament* (TGT). Media pembelajaran monopoli digital merupakan media yang dapat memberikan pengalaman belajar dan bermain pada peserta didik sehingga sesuai dengan model TGT (Sa'id dan Aini S., 2024). Model pembelajaran ini mengaitkan sebuah permainan ke dalam proses belajar mengajar, sehingga peserta didik akan lebih tertarik ketika belajar (Purba, Sihombing dan Sijabat., 2024). Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), yang difasilitasi oleh media monopoli, memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Kamila et al., 2024). Ada lima indikator penting dalam TGT, yaitu: persiapan ruang kelas, pembelajaran dalam kelompok, permainan yang diberikan oleh guru, turnamen antar kelompok, dan pencapaian untuk kelompok yang berhasil (Nugraha dan Subroto, 2020). Pemanfaatan media *Genially* dengan model TGT memberikan motivasi baru dalam belajar.

Dalam mempersiapkan kelas, guru menyampaikan sekilas materi (Sururi dan Wahid, 2022). Materi yang disampaikan merupakan materi yang nantinya akan dipergunakan dalam permainan monopoli. Belajar bersama kelompok (team), dimana peserta didik masuk kedalam kelompok yang beranggotakan 4-6 orang yang beragam jenis kelamin, kemampuan akademik dan ras. Guru mengakomodasi adanya keberagaman suku, ras, agama, dan budaya (Kamila et al., 2024). Turnamen antar kelompok, di mana permainan ini terdiri dari soal yang dibuat berdasarkan materi yang disampaikan untuk menguji pemahaman dari peserta didik (Kamila et al., 2024). Pada fase ini, para peserta didik berdiskusi dengan kelompok mereka mengenai pertanyaan yang disampaikan dalam permainan monopoli digital. Kompetisi antar kelompok berlangsung, di mana para peserta didik mempresentasikan hasil diskusi mereka dan kemudian menerima penilaian (Kamila et al., 2024). Evaluasi ini dapat dilakukan peserta didik memaparkan jawaban dari kartu soal yang telah diterimanya. Penghargaan untuk kelompok bisa dilaksanakan dengan memberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi (Kamila et al., 2024). Pada tahap ini, pendidik dapat menginformasikan kepada kelompok yang berhasil untuk menerima hadiah berubah persepsi. Peran guru dalam proses ini dapat menjadi fasilitator ketika proses penyelesaian soal yang diterima sekaligus membantu mengkondisikan kelompok belajar. Masing-masing kelompok yang telah menyelesaikan pertanyaan dari bermain monopoli memungkinkan untuk menyampaikan hasil diskusi tentang jawaban dari soal yang telah diterima.

Penerapan media pembelajaran monopoli digital berbasis *Genially* pada mata pelajaran Pendidikan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Ini dapat mengatasi masalah kemonotonan proses belajar dan kejenuhan dalam proses belajar mengajar. Hasilnya menunjukkan bahwa produk ini dapat menjadi alat pembelajaran yang mampu memaksimalkan pembelajaran. Monopoli digital dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga menumbuhkan semangat belajar. Media monopoli digital dalam penggunaannya dapat (1) digunakan kelompok kecil atau dalam kelompok besar; (2) menjadi alternatif media pembelajaran dengan permainan; (3) digunakan oleh peserta didik dan guru; (4) membantu guru sebagai media penunjang pembelajaran yang menarik; dan (5) media ini memuat materi makna sila-sila Pancasila (Cahyaningrum et al., 2023; Rahmadani et al., 2023; Sukmanasa et al., 2017). Hal ini dikuatkan Dyahpuspita (2023) yang menyatakan permainan monopoli dapat membuat aktivitas belajar menjadi menarik dan menyenangkan dengan melibatkan peserta didik secara aktif.

Media ini memberikan efek kemudahan pemahaman materi karena penyajiannya yang sesuai dengan Tingkat pemahaman peserta didik kelas 4. Penelitian mendukung penelitian oleh R. Wulandari (2021) yang menyatakan media monopoli efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Penemuan ini didasarkan pada hasil penelitian media monopoli interaksi manusia terhadap lingkungan kepada para ahli memperoleh nilai 97,5% untuk ahli materi dan 100% untuk ahli media. Untuk hasil uji coba kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata sedangkan pada post-test nilai rata-rata meningkat menjadi 82,65. Pada perhitungan dengan uji n-gain juga terjadi peningkatan rata-rata nilai yaitu 0,566176 (R. Wulandari, 2021). Hermawati dan Lestari (2024) menguatkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran, yang membuktikan bahwa permainan edukatif seperti monopoli bisa menjadi pilihan pembelajaran yang efektif di

tingkat sekolah dasar. Monopoli digital dapat menciptakan proses belajar mengajar yang menarik, dinamis, menyenangkan dan nyaman serta memiliki kemampuan untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan Pancasila.

KESIMPULAN

Media monopoli digital memberikan inovasi baru dengan mengubah monopoli realistik menjadi digital menggunakan Genially dengan keunikan penambahan materi dan audio dalam media serta menambahkan komponen kartu berbentuk cetak. Kebaharuan terletak 1) kelengkapan permainan disesuaikan menjadi dadu, kartu pertanyaan, kartu hukuman, kartu keberuntungan dan kartu tantangan; 2) tingkat kesulitan difokuskan kepada tingkat kesulitan soal dan 3) materi dikemas pada petak soal melalui infografis dan audio wawasan singkat. Fokus penyampaian materi melalui permainan merangsang peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan adanya monopoli digital, penggunaan media dikelas 4 lebih bervariasi dengan memanfaatkan teknologi. Kemudahan dalam pembuatan dan penggunaan dapat memotivasi guru memberikan peluang variasi media yang mampu menarik antusias dan motivasi belajar peserta didik. Diharapkan kedepannya dapat menyempurnakan media monopoli digital berbasis *Genially* dapat dikembangkan dari segi penggunaan dan desain maupun komponen pendukungnya. Guna memberikan penyempurnaan yang maksimal, kedepannya perlu dilakukan pelatihan guru dalam penggunaan media Genially dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila atau mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliawati, Y. H., Pratama, A. A. R. P., Limara, F. A., & Setiyawan, M. (2024). Analisa dan Perancangan Desain Interface Boardgame Monopoli Digital untuk Pembelajaran Interaktif Siswa pada SD Negeri Pucangan 1. *Seminar Nasional Amikom Surakarta (SEMNAS) 2024, November*, 987–998.
- Ananda, R. A., Ardhyantama, V., & Sugiyono. (2022). Pengembangan Media Booklet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Segi Banyak. *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(3), 254–264.
- Andreansyah, R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pop-up Book pada materi bangun ruang bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Wajak Lor Tulungagung* [Universitas Bhinneka PGRI]. <https://doi.org/https://doi.org/10.51276/edu.v5i3.10011672>
- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731–3742. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Ayuningtyas, G., Bilqis, N. M., Permatasari, A. D., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2404–2407. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3697>
- Cahyaningrum, Y., Cuhanazriansyah, M. R., Hendrawan, A., & Nafi'ah, N. (2023). Implementasi Game Based Learning (GBL) Monopoli Digital (MonDig) dalam pembelajaran mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1), 70. <https://doi.org/10.29210/30032935000>
- Dyahpuspita, N. (2023). Membaca dan Menulis Berbantuan Media Monopoli Kata. *Primary*, 2(4), 208–218.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hermawati, E., & Myrna Apriany Lestari. (2024). Pengembangan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi di Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*,

- 1401 *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Digital Berbasis Genially pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila – Ananda Rizki Purnama Putri, Frita Devi Asriyanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10399>
- 3(2), 67–71. <https://doi.org/10.25134/jise.v3i2.47>
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Hoirotul Hasanah, Siti Fatimah, Nadhea Pratiwi, & Maisin Dila Saputri. (2024). Strategi Manajemen Kurikulum Dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 236–243. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.249>
- Kamila, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1545–1553. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7391>
- Khasanah, Q., Prasasti, P. A. T., & Kusumawati, N. (2022). Kelayakan Berbasis Dalam Memberdayakan Literasi Sains Pada Siswa Kelas IV SDN Pilangbango. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3.
- Mariana, M., Harahap, Y. S., Yarshal, D., Nurhafni, N., & Fadila, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SDN 101766 Bandar Setia. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 7278–7282. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2110>
- Millennialoper, M. A. (2022). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital Pada Tema 9 Sub Tema 2 Untuk Siswa Kelas VI SDN 193 Pekan Baru*. Universitas Islam Riau.
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrun Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nugraha, C. P., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 70–75. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p70-75>
- Nurmalia, L., Iswan, Emorad, A. I., Lestari, C. A., & Qonita, D. N. (2022). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Pratiwi, D. H., Islam, U., Ulama, N., Saefudin, A., Islam, U., & Ulama, N. (2024). *Evaluasi pembelajaran fiqh melalui media monopoli win or challenge mts darul istiqomah ketilengsingolelo*. 11, 61–84.
- Purba, Y. Y. R., Sihombing, L. N., & Sijabat, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Tema 2 Subtema 1 di UPTD SD Negeri 122357 Pematang Siantar. *Pande Nami Jurnal*, 1(2), 178–184.
- Rahayuningsih, S. H., Firdiawan, Y., Zulfiati, H. M., Hasanah, D., & Susanto, R. (2025). Pengembangan Media Monopoli Cerdas (MONCER) Bertema Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 443–450. <https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1257>
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Shofia Rohmah, N. N., Maftuhah Hidayati, Y., & Dessty, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>
- Sa'id, M., & Aini S., N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Miftahul Huda. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1785–1793. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3314>
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>

- 1402 *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Digital Berbasis Genially pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila – Ananda Rizki Purnama Putri, Frita Devi Asriyanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10399>
- Sururi, I., & Wahid, A. (2022). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Utami, T. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Multikultural Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pkn Dan Sikap Cinta Tanah Air Siswa Kelas Iv a Sd Negeri Jageran Multicultural Based Monopoly Media Development To Improve the Understanding of the Civic Education Conc. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2, 202–212.
- Wahidah, & Kristin. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, R. (2021). Pengembangan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Interaksi Manusia Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 10(1), 13–18. <https://doi.org/10.15294/jlj.v10i1.42733>
- Yolanda, A., Santa, & Indriani, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6246–6247.