

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI MENGUNAKAN CANVA BERBASIS LINGKUNGAN SEKITAR PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Sabila Rahayu Ningsih¹, Nunu Nurfirdaus²

^{1, 2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA Moertasiah Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: sabilarahayu01@gmail.com

Article History

Received: 26-06-2026

Revision: 22-07-2026

Accepted: 27-07-2026

Published: 30-07-2026

Abstract. This study aims to develop and determine the feasibility of learning media in the form of a monopoly-type board game based on the surrounding environment created using the Canva application for Pancasila Education learning. This study uses the Research and Development (R&D) method by adapting the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through validation sheets from material experts and media experts as well as teacher and student response questionnaires. The results showed that the developed media obtained a feasibility percentage of 93% from material experts and 86% from media experts. In addition, teacher responses reached 88% and student responses were 82%, which indicates that the media is in the very feasible category and received a positive response from users. Based on these results, the developed environmental-based monopoly game media can be used as an alternative learning media for Pancasila Education that is relevant to students' lives. The use of this media has the potential to help teachers deliver learning that is more contextual, interactive, and relevant to students' experiences. Furthermore, the research findings can serve as a basis for developing similar learning media with different materials and environmental contexts.

Keywords: Learning Media, Monopoly Game, Canva, Surrounding Environment, Pancasila Education.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa permainan papan tipe monopoli berbasis lingkungan sekitar yang dibuat menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media serta angket respons guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 93% dari ahli materi dan 86% dari ahli media. Selain itu, respons guru mencapai 88% dan respons peserta didik sebesar 82%, yang menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak dan memperoleh respons positif dari pengguna. Berdasarkan hasil tersebut, media permainan monopoli berbasis lingkungan sekitar yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Penggunaan media ini berpotensi membantu guru menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan dekat dengan pengalaman peserta didik. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi dasar bagi pengembangan media pembelajaran sejenis dengan materi dan konteks lingkungan yang berbeda.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Monopoli, Canva, Lingkungan Sekitar, Pendidikan Pancasila

How to Cite: Ningsih, S.R & Nurfirdaus, N. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMPN 1 Karang. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 2994-3003. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.6775>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam konteks pendidikan dasar, Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Risma et al., 2019). Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 033/H/2022, pembelajaran Pendidikan Pancasila diarahkan agar peserta didik mampu mengenali karakteristik bangsa Indonesia dan kearifan lokal di lingkungan sekitarnya serta memiliki kesadaran untuk menjaga lingkungan dan mempertahankan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dikaitkan dengan pengalaman nyata dan lingkungan kehidupan peserta didik agar materi lebih mudah dipahami dan bermakna.

Namun, tujuan tersebut belum sepenuhnya tercapai dalam praktik pembelajaran. Berdasarkan hasil pra-penelitian di kelas IV SD Negeri 2 Babakanmulya, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh penjelasan guru dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif selama pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, dari 28 peserta didik, sebanyak 89% menunjukkan perilaku pasif, seperti jarang bertanya, kurang terlibat dalam diskusi, dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Hasil wawancara dengan guru kelas IV, Uhandi, S.Pd., pada 26 September 2025 juga menunjukkan bahwa peserta didik masih memerlukan pengulangan penjelasan untuk memahami materi. Selain itu, hasil ulangan harian menunjukkan nilai rata-rata sebesar 67, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 47%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minim penggunaan media menjadi salah satu permasalahan yang perlu diatasi.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materi. Media pembelajaran dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Ardhani et al., 2021). Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah permainan edukatif monopoli. Media monopoli dapat memadukan unsur permainan dengan materi pembelajaran melalui aktivitas menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi, dan menyelesaikan tantangan. Karakteristik tersebut berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik, melatih keberanian mengemukakan pendapat, serta membantu pemahaman terhadap materi pembelajaran (Aslam et al., 2021; Rusmiaty et al., 2020).

Pemanfaatan permainan dalam pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk berpikir, mengambil keputusan, dan menemukan solusi melalui aktivitas yang menyenangkan. Dengan demikian, media permainan monopoli berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendukung perkembangan kemampuan kognitif peserta didik (Sri et al., 2023). Penelitian Ulfaeni et al. menunjukkan bahwa pengembangan media Monergi (Monopoli Energi) dapat membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran dan meningkatkan keaktifan selama proses belajar.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu lebih banyak mengembangkan media monopoli untuk materi tertentu, seperti IPA, dan belum secara khusus mengembangkan media monopoli berbasis lingkungan sekitar untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam media permainan edukatif masih dapat dikembangkan lebih lanjut agar peserta didik memperoleh akses terhadap materi pembelajaran secara lebih fleksibel. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis Canva yang mengintegrasikan konteks lingkungan sekitar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang dikembangkan memiliki ukuran permainan yang lebih besar, dilengkapi kartu perintah dan pertanyaan, serta barcode yang terhubung dengan materi pembelajaran secara daring. Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran permainan monopoli berbasis Canva dengan konteks lingkungan sekitar untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi mengenal desa dan kelurahan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Babakanmulya. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada tahap *Analysis*, dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, penggunaan media, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, dan konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berkaitan dengan

pengenalan desa dan kelurahan. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan, kebutuhan, minat, serta karakteristik peserta didik kelas IV sebagai dasar dalam merancang media.

Pada tahap *Design*, dilakukan perancangan media pembelajaran monopoli berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kurikulum. Perancangan meliputi penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan materi tentang desa dan kelurahan, penyusunan pertanyaan dan instruksi permainan, perancangan papan permainan, kartu permainan, aturan permainan, serta integrasi barcode yang terhubung dengan materi pembelajaran secara daring. Produk dirancang menggunakan Canva dengan mempertimbangkan aspek materi, media, bahasa, tampilan visual, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas IV. Pada tahap *Development*, rancangan produk direalisasikan menjadi media pembelajaran monopoli yang siap diuji. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan menggunakan lembar penilaian untuk menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan isi, kualitas tampilan media, kemudahan penggunaan, kejelasan bahasa, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik. Hasil penilaian dan saran dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk. Produk dinyatakan layak untuk diimplementasikan setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan hasil validasi.

Pada tahap *Implementation*, media pembelajaran yang telah direvisi diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Babakanmulya. Implementasi dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan tanggapan pengguna terhadap media yang dikembangkan. Guru dan peserta didik menggunakan media monopoli dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan aturan permainan yang telah disusun. Setelah penggunaan media, guru dan peserta didik mengisi angket respon untuk menilai kemudahan penggunaan, daya tarik, keterlibatan, kejelasan instruksi, serta kesesuaian media dengan proses pembelajaran. Pada tahap *Evaluation*, dilakukan evaluasi formatif dan evaluasi akhir terhadap produk. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan melalui hasil analisis kebutuhan, masukan validator, serta tanggapan guru dan peserta didik. Evaluasi akhir dilakukan dengan menganalisis hasil validasi dan respon pengguna untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran monopoli berbasis Canva yang dikembangkan. Penelitian ini tidak menguji efektivitas media melalui desain eksperimen karena tidak menggunakan kelompok kontrol atau desain *pretest-posttest* yang memadai untuk mengukur pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, validasi ahli, dan angket respon pengguna. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Data hasil validasi dan angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan mengubah skor penilaian ke dalam bentuk persentase menggunakan skala Likert. Persentase hasil penilaian kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan dan kepraktisan yang telah ditetapkan. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta tanggapan pengguna terhadap media yang dikembangkan.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran monopoli menggunakan canva berbasis lingkungan sekitar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Produk ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis siswa dan guru.

Tabel 1. Data hasil validasi ahli media dan bahasa

No	Indikator	Skor	Keterangan
1	Kesesuaian dengan CP/TP Pendidikan Pancasila	88%	Sangat Baik
2	Desian Media (Canva)	88%	Sangat Baik
3	Kelayakan Isi dan Bahasa	83%	Sangat Baik
4	Kepraktisan Media	79%	Baik
Jumlah		86%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan bahasa oleh Dosen Universitas Muhammadiyah Kuningan memperoleh hasil rata-rata 86% mendapatkan kategori “sangat baik” untuk digunakan sesuai dengan revisi saran dan perbaikan.

Tabel 2. Data hasil validasi ahli materi

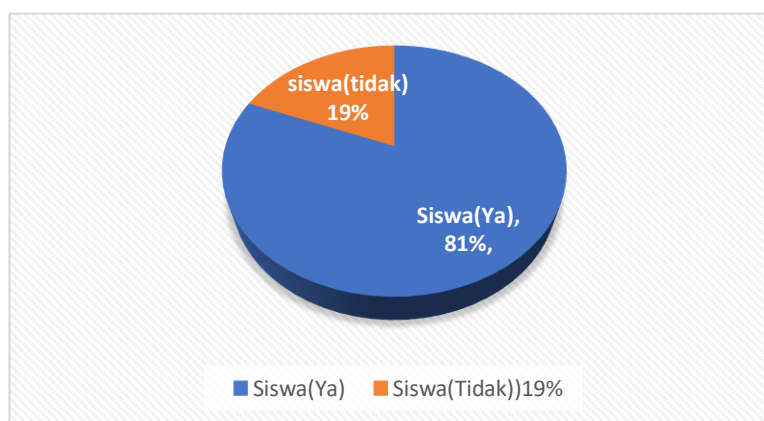
No	Indikator	Skor	Keterangan
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	92%	Sangat Baik
2	Keakuratan materi	93%	Sangat Baik
3	Kelengkapan materi	93%	Sangat Baik
4	Kontekstualitas materi	97%	Sangat Baik
5	Bahasa materi	90%	Sangat Baik
Jumlah		93%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi oleh Dosen Universitas Muhammadiyah Kuningan memperoleh hasil rata-rata 93% mendapatkan kategori “sangat baik” untuk digunakan sesuai dengan revisi saran dan perbaikan.

Tabel 3. Angket respon guru

No	Indikator	Skor	Keterangan
1	Kesesuaian materi	94%	Sangat Baik
2	Tampilan dan desain media	87%	Sangat Baik
3	Kemudahan penggunaan	90%	Sangat Baik
4	Kepraktisan	90%	Sangat Baik
5	Kebermanfaatan	80%	Baik
Jumlah		88%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel data hasil angket respons guru terhadap pengembangan media pembelajaran monopoli menggunakan Canva, dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai yang diperoleh, 41, dengan persentase 88%, mengacu pada tabel kelayakan produk berada pada rentang $80\% < V\% < 100\%$. Maka pengembangan media pembelajaran monopoli menggunakan canva ini dapat dikatakan sangat baik untuk diimplementasikan.

**Gambar 1.** Angket respon peserta didik

Berdasarkan hasil angket, sebanyak 81% peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli berbasis lingkungan sekitar, sedangkan 19% peserta didik memberikan respons negatif. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap media yang dikembangkan. Meskipun demikian, data respons peserta didik hanya digunakan untuk menggambarkan tingkat penerimaan dan kepraktisan media, sehingga belum dapat dijadikan dasar untuk menyimpulkan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar.

Tabel 4. Hasil *pre-test* dan *post-test*

Kelas	Keterangan	Nilai	
		Pretest	Pretest
Eksperimen	Jumlah	1240	1920
	Rata-Rata	57,27	86,36
	Nilai Max	70	100
	Nilai Min	40	70

Berdasarkan Tabel 4, terdapat perbedaan nilai hasil belajar peserta didik antara sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran monopoli berbasis lingkungan sekitar. Rata-rata nilai pretest sebesar 57,27, sedangkan rata-rata nilai posttest sebesar 86,36. Selain itu, nilai maksimum meningkat dari 70 pada pretest menjadi 100 pada posttest, sedangkan nilai minimum meningkat dari 40 menjadi 70. Deskripsi tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor hasil belajar setelah proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Namun, peningkatan rata-rata skor pretest dan posttest secara deskriptif belum cukup untuk menyimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli efektif meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, hasil tersebut perlu dianalisis lebih lanjut menggunakan analisis peningkatan hasil belajar yang sesuai dan/atau uji statistik untuk mengetahui apakah perbedaan skor yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, data pada Tabel 4 dalam penelitian ini terlebih dahulu digunakan untuk menggambarkan perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran.

DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, media pembelajaran monopoli berbasis Canva dengan konteks lingkungan sekitar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar telah dikembangkan melalui tahapan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, serta analisis karakteristik peserta didik dan guru. Kualitas dan kelayakan media ditinjau melalui validasi ahli, sedangkan penerimaan dan kepraktisan media ditinjau melalui respons guru dan peserta didik. Adapun perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media dianalisis secara deskriptif berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest.

Kelayakan media monopoli berbasis Canva diuji melalui validasi ahli untuk memastikan kesesuaian produk dari aspek bahasa, materi, penyajian visual, dan interaktivitas. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan bahasa, diperoleh persentase rata-rata sebesar 86% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil tersebut didukung oleh skor kesesuaian media dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Pendidikan Pancasila sebesar 88%, serta mutu desain media sebesar 88%. Sementara itu, aspek kelayakan isi dan bahasa memperoleh skor 83%, sedangkan aspek kepraktisan media memperoleh skor 79%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran monopoli berbasis Canva dinilai layak digunakan setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari validator.

Hasil penilaian ahli materi menunjukkan persentase rata-rata sebesar 93% dengan kategori “Sangat Baik”. Aspek kontekstualitas materi memperoleh skor tertinggi, yaitu 97%. Hasil ini menunjukkan bahwa penyajian materi Pendidikan Pancasila yang dikaitkan dengan lingkungan sekitar telah dinilai relevan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Aspek lainnya juga memperoleh penilaian yang baik, meliputi kesesuaian materi dengan CP dan TP sebesar 92%, keakuratan materi sebesar 93%, kelengkapan materi sebesar 93%, serta kualitas bahasa materi sebesar 90%. Dengan demikian, berdasarkan penilaian ahli materi, media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian dan kelayakan materi untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain penilaian dari para ahli, kepraktisan dan penerimaan media juga ditinjau melalui respons guru dan peserta didik sebagai pengguna media. Hasil angket respons guru memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian tersebut meliputi kesesuaian materi sebesar 94%, kemudahan penggunaan sebesar 90%, kepraktisan media sebesar 90%, tampilan dan desain media sebesar 87%, serta kebermanfaatan media sebesar 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa media monopoli berbasis Canva dinilai mudah digunakan dan dapat membantu pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan media membantu dalam penyampaian materi dan mendorong peserta didik untuk lebih fokus serta aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket respons peserta didik kelas IV yang berjumlah 22 orang, diperoleh persentase rata-rata sebesar 82% dengan kategori “Baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli berbasis Canva dengan konteks lingkungan sekitar. Selama proses pembelajaran, peserta didik tampak lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi dengan teman. Peserta didik juga menunjukkan antusiasme dalam mengikuti aktivitas pembelajaran menggunakan media monopoli. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan mendukung terciptanya suasana pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif.

Perubahan hasil belajar peserta didik ditinjau secara deskriptif melalui perbandingan hasil pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest sebesar 57,27 meningkat menjadi 86,36 pada posttest. Selain itu, nilai maksimum meningkat dari 70 menjadi 100, sedangkan nilai minimum meningkat dari 40 menjadi 70. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara deskriptif setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media monopoli berbasis Canva dengan konteks lingkungan sekitar. Namun, peningkatan nilai rata-rata pretest dan posttest belum dapat dijadikan dasar untuk menyimpulkan efektivitas media secara statistik

karena penelitian ini tidak melakukan analisis inferensial untuk menguji signifikansi perbedaan hasil belajar. Oleh karena itu, temuan tersebut dibatasi pada adanya peningkatan hasil belajar secara deskriptif setelah penggunaan media. Meskipun terdapat peningkatan nilai hasil belajar secara deskriptif, nilai minimum posttest masih berada pada angka 70. Hal ini menunjukkan bahwa capaian hasil belajar peserta didik belum sepenuhnya seragam. Perbedaan tersebut dapat berkaitan dengan keragaman kemampuan awal, pengalaman belajar, dan motivasi peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media monopoli berbasis Canva dapat dipadukan dengan bimbingan individual dan pembelajaran berdiferensiasi untuk mengakomodasi perbedaan karakteristik serta kebutuhan belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran monopoli berbasis Canva dengan konteks lingkungan sekitar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar telah berhasil dikembangkan melalui tahapan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, perancangan, pengembangan, dan uji coba. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik, dengan persentase penilaian ahli media dan bahasa sebesar 86% serta ahli materi sebesar 93%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan dari segi materi, bahasa, penyajian, dan desain setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran validator. Media yang dikembangkan juga memperoleh respons positif dari pengguna. Respons guru memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat baik, sedangkan respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media monopoli berbasis Canva dapat diterima dengan baik, mudah digunakan, dan mendukung terciptanya pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif.

Hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan secara deskriptif, dengan rata-rata nilai yang meningkat dari 57,27 pada pretest menjadi 86,36 pada posttest. Nilai maksimum meningkat dari 70 menjadi 100, sedangkan nilai minimum meningkat dari 40 menjadi 70. Namun, karena penelitian ini tidak melakukan analisis inferensial, peningkatan tersebut belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas media secara statistik. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli berbasis Canva dengan konteks lingkungan sekitar dapat dinyatakan layak dan memperoleh respons positif dari pengguna, serta menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara deskriptif setelah digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

REKOMENDASI

Media pembelajaran monopoli menggunakan *canva* berbasis lingkungan sekitar dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media monopoli dengan materi yang lebih luas dan desain lebih menarik lagi apalagi media monopoli ini menggunakan *canva* sehingga mudah dikembangkan kembali sehingga penggunaan media pembelajaran ini bisa menjadi lebih optimal.

REFERENSI

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25–32. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Risma, Bua, A. T., Kartini, & Annisa, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 92. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.301>
- Riyadi, A., Usmanto, H., & Opeska, Y. (2026). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas VIII SMPN 7 Muaro Jambi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 168–178.
- Sartika, R., & Ndonga, J. (2024). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Implementasi Pendidikan Karakter Di Era 4.0. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 121–134.
- Sri, M., Tiara, W., & Nurhamidah, D. (2023). Monopoli Learning : Efektivitas Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Monopoli Learning: Efektivitas Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 18, 1–9.
- Sugiyono. (2019a). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Sutopo (ed.); Cetakan ke). ALFABETA CV.
- Sugiyono. (2019b). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Sutopo (ed.); Cetakan ke). ALFABETA.