



## Pendampingan implementasi GENTA dan monopoli nusantara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar

Dhuta Sukmarani\*, Sonia Safa Diandra, Aura Salsabila Dewima Hesta, Desiana Eka Wijayanti, Syifa Izzatul Fadhilah, Annisa Nurul Hidayah, Indra Cahyo Nugroho

Universitas Muhammadiyah Magelang, Jawa Tengah, Indonesia

\*Author korespondensi: [dhutasukmarani@unimma.ac.id](mailto:dhutasukmarani@unimma.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.65881/creative.v1i3.86>

### INFO ARTIKEL

#### History:

Submit: 31-05-2026

Revisi: 04-06-2026

Diterima: 05-06-2026

Terbit: 11-06-2026

#### Kata kunci:

genta;  
monopoli nusantara;  
*game-based learning*;  
motivasi belajar siswa;  
sekolah dasar.

### ABSTRAK

**Tujuan:** meningkatkan motivasi belajar siswa dan kapasitas guru melalui pendampingan implementasi media pembelajaran berbasis permainan GENTA dan Monopoli Nusantara di SDN Banyurojo 1.

**Metode:** menggunakan pendekatan partisipatif melalui tahapan identifikasi kebutuhan, pengembangan dan implementasi media pembelajaran GENTA dan Monopoli Nusantara, serta evaluasi menggunakan observasi partisipatif dan diskusi reflektif bersama guru untuk menilai efektivitas program.

**Hasil:** implementasi media GENTA dan Monopoli Nusantara mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya keterlibatan, partisipasi aktif, kerja sama, dan antusiasme dalam pembelajaran. Selain itu, guru merespons positif dan mampu mengadaptasi media tersebut sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

**Kesimpulan:** kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

**Kontribusi:** menyediakan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat kemampuan guru dalam pembelajaran interaktif sesuai Kurikulum Merdeka.



Artikel akses terbuka di bawah lisensi CC-BY-SA.



### Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan kemampuan kognitif, karakter, serta keterampilan sosial peserta didik. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran diarahkan agar lebih berpusat pada siswa (*student-centered*),

kontekstual, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Nurjanah & Syamsudin, 2023). Namun, karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret menuntut penggunaan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan melibatkan aktivitas langsung siswa menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta motivasi belajar peserta didik (Sabila et al., 2021).

SDN Banyurojo 1 kabupaten Magelang merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki komitmen kuat dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah, guru-guru menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menerapkan pembelajaran inovatif. Akan tetapi, implementasi pembelajaran yang memanfaatkan media edukatif interaktif masih menghadapi beberapa kendala. Keterbatasan waktu, padatnya beban administrasi, serta minimnya referensi media pembelajaran yang praktis dan mudah diterapkan menyebabkan guru belum optimal dalam mengembangkan media secara mandiri. Kondisi tersebut berdampak pada belum maksimalnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat memengaruhi motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa di kelas.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi dan *game-based learning* merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Fiqriah et al., 2025; Okra, 2023; Sari et al., 2026). Penggunaan *board game* dalam pembelajaran tidak hanya mendukung pencapaian aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial melalui interaksi dan kompetisi yang sehat antarpeserta didik (Evhintyas & Gundo, 2025). Media permainan edukatif seperti ular tangga terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara signifikan (Afifah & Hartatik, 2019; Diana & Widyawati, 2024). Selain itu, media Monopoli Nusantara dapat menjadi sarana pembelajaran kontekstual yang memperkenalkan keragaman budaya, geografis, dan nilai-nilai multikultural Indonesia kepada siswa sejak dini (Ivani & Sari, 2023; Maryono et al., 2024). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian berfokus pada pengembangan atau pengujian efektivitas media, sedangkan program pendampingan yang mengintegrasikan penggunaan media permainan edukatif sekaligus peningkatan kapasitas guru dalam implementasinya masih relatif terbatas. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya program yang tidak hanya menyediakan media, tetapi juga mendampingi guru dalam pemanfaatannya secara berkelanjutan.

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi implementasi GENTA (Game Edukasi Naga Tangga) dan Monopoli Nusantara sebagai media pembelajaran interaktif di SDN Banyurojo 1. Kegiatan pendampingan dirancang melalui pendekatan partisipatif yang melibatkan guru secara aktif mulai dari tahap penyelarasan media dengan capaian pembelajaran, pelatihan penggunaan media, simulasi pembelajaran, hingga implementasi langsung bersama siswa. Melalui kegiatan ini diharapkan guru memperoleh pengalaman praktis dalam mengintegrasikan media berbasis permainan ke dalam proses pembelajaran, sementara siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna.

Program pengabdian ini diharapkan memberikan kontribusi pada dua aspek utama. Pertama, meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, serta partisipasi aktif siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan yang edukatif dan kontekstual. Kedua, memperkuat kapasitas guru dalam merancang, memanfaatkan, dan

mengembangkan media pembelajaran inovatif yang selaras dengan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, implementasi GENTA dan Monopoli Nusantara tidak hanya menjadi solusi jangka pendek untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga diharapkan menjadi upaya berkelanjutan dalam membangun budaya pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik di SDN Banyurojo 1.

## Metode

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada "Kreasi Media Edukatif" di SDN Banyurojo 1 dirancang menggunakan pendekatan kemitraan partisipatif (*participatory-collaborative approach*) (Nashruddin et al., 2025). Pendekatan ini menempatkan tim pengabdian dan tenaga pendidik di sekolah mitra sebagai rekan setara yang bekerja sama secara aktif mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi akhir. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan secara bertahap pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 yang terbagi ke dalam tiga fase utama, yaitu: tahap pra-pelaksanaan dan koordinasi, tahap pelaksanaan kegiatan intervensi, dan tahap evaluasi serta keberlanjutan program.

### *Tahap pra-pelaksanaan dan koordinasi mitra*

Tahap awal ini difokuskan pada penyelarasan persepsi dan pemetaan kebutuhan kontekstual di lingkungan SD N Banyurojo 1. Kegiatan diawali dengan melakukan observasi kelas serta koordinasi formal bersama kepala sekolah dan dewan guru untuk menganalisis karakteristik belajar siswa. Berdasarkan hasil diskusi awal, diketahui bahwa guru-guru memiliki dedikasi yang tinggi namun memerlukan ruang penyegaran berupa variasi media pembelajaran interaktif yang siap pakai guna mengoptimalkan atensi, fokus, dan motivasi belajar siswa di tengah padatnya beban administrasi kurikulum.

Sebagai langkah solutif, tim pelaksana bersama perwakilan guru mengadakan *Focus Group Discussion* (FGD) terbatas. FGD ini bertujuan untuk menentukan mata pelajaran, indikator capaian pembelajaran, serta materi spesifik yang akan diintegrasikan ke dalam bank soal media permainan. Setelah materi disepakati, tim pengabdian melakukan proses perancangan visual dan mekanik permainan untuk dua media utama, yaitu GENTA (Game Edukasi Naga Tangga) berskala besar dan Monopoli Nusantara bertema wawasan kebangsaan. Tahap pra-pelaksanaan ini diakhiri dengan proses produksi fisik (pencetakan perangkat keras permainan) serta penyusunan draf buku panduan implementasi sebagai instrumen pendukung bagi guru.

### *Tahap pelaksanaan kegiatan intervensi di kelas*

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari program pengabdian yang menerapkan prinsip *learning by doing* (belajar melalui tindakan) dan *learning by playing* (belajar melalui permainan). Implementasi kedua media inovatif ini dilakukan secara langsung di ruang kelas dengan melibatkan siswa secara aktif dan dipantau langsung oleh guru kelas sebagai bahan refleksi pedagogis. Mekanisme implementasi media GENTA, pelaksanaan media GENTA dirancang untuk menstimulasi aspek taktil-visual dan motorik siswa sekolah dasar. Siswa di dalam kelas dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang bersifat heterogen. Papan permainan ular tangga yang telah dicetak dalam ukuran raksasa dihamparkan di lantai, di mana perwakilan siswa dari setiap kelompok akan bertindak langsung sebagai "pion" hidup. Secara bergantian, siswa melempar dadu besar dan melangkah sesuai angka

yang muncul. Namun, sebelum pion dapat menempati petak baru, kelompok tersebut diwajibkan menjawab tantangan atau pertanyaan edukatif yang dibacakan oleh tim pengabdian atau guru. Jika jawaban benar, pion diperbolehkan menetap, dan jika salah, pion harus mundur satu langkah. Mekanisme kompetisi yang sehat ini sengaja dikembangkan untuk melatih keberanian berpendapat, konsentrasi, serta pemahaman konsep materi secara spontan dan menyenangkan.

Mekanisme implementasi media Monopoli Nusantara, berbeda dengan media sebelumnya, Monopoli Nusantara difokuskan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, manajemen strategi, dan kerja sama kelompok (*teamwork*). Siswa bermain di atas meja kelompok menggunakan papan komparatif, dadu, dan berbagai kelengkapan kartu. Alur permainan mengikuti kaidah monopoli konvensional, namun kepemilikan petak tanah digantikan dengan nama-nama pulau, kekayaan kebudayaan, dan ikon geografis di Indonesia. Setiap kali siswa berhenti di suatu petak, mereka harus menyelesaikan persoalan tematik atau membaca kartu tantangan berisi pengetahuan umum nusantara. Dalam skenario ini, guru mengambil peran strategis sebagai fasilitator yang mengawasi dinamika diskusi antar-siswa dan bertugas memberikan penguatan materi (*reinforcement*) di akhir sesi permainan agar substansi akademik tetap terjaga. Sebagai penunjang lingkungan belajar yang kreatif, program ini juga mengintegrasikan aktivitas literasi siswa melalui pembuatan majalah dinding mini di akhir kegiatan.

#### *Tahap evaluasi dan rencana keberlanjutan (sustainability)*

Tahap terakhir dari metode pelaksanaan ini adalah evaluasi komprehensif menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengukur efektivitas intervensi serta menjamin keberlanjutan program. Evaluasi dilakukan melalui dua instrumen utama: (a) Observasi partisipatif, tim pengabdian bersama guru model melakukan pengamatan langsung secara terstruktur selama jalannya permainan untuk menilai dinamika perubahan perilaku siswa, yang meliputi aspek atensi (fokus), keterlibatan aktif (*engagement*), dan antusiasme belajar. (b) Diskusi reflektif (*reflective dialogue*): dilakukan wawancara dan diskusi mendalam bersama guru kelas pasca-implementasi media untuk mengevaluasi dampak psikologis pada siswa, kendala teknis di lapangan, serta tingkat kepraktisan buku panduan yang dihibahkan.

### **Hasil dan pembahasan**

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat melalui skema "Kreasi Media Edukatif" di SDN Banyurojo 1, kecamatan Mertoyudan, kabupaten Magelang, telah diselesaikan dengan capaian yang optimal. Pelaksanaan program yang berlangsung pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 ini berhasil mengintegrasikan aspek hibah media, pelatihan guru, dan intervensi langsung di kelas. Hasil nyata dari program pengabdian ini dijabarkan ke dalam beberapa capaian utama yang saling berkesinambungan, meliputi luaran produk fisik, dampak implementasi terhadap motivasi siswa, peningkatan kapasitas pedagogis tenaga pendidik, serta keberlanjutan program

#### *Luaran produk fisik media pembelajaran inovatif dan panduan kurikuler*

Salah satu capaian utama program pengabdian kepada masyarakat ini adalah terwujudnya produk fisik berupa media pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif yang dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran di SDN Banyurojo 1. Produk yang dihasilkan terdiri atas dua media utama, yaitu GENTA dan Monopoli

Nusantara. Kedua media tersebut dirancang berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan sekolah serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas bermain, interaksi sosial, dan pengalaman belajar yang bersifat konkret.

Media GENTA dikembangkan melalui modifikasi permainan ular tangga konvensional menjadi media pembelajaran berukuran besar (*giant board game*) yang memungkinkan siswa berperan langsung sebagai "pion" permainan. Papan permainan dirancang dengan visual yang menarik, warna yang kontras, dan petak-petak yang terintegrasi dengan kartu soal sesuai capaian pembelajaran yang telah disepakati bersama guru. Melalui desain tersebut, siswa tidak hanya berpartisipasi secara kognitif dalam menjawab pertanyaan, tetapi juga terlibat secara fisik melalui aktivitas bergerak, berjalan, dan berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Karakteristik ini menjadikan GENTA sebagai media pembelajaran yang mampu mengombinasikan unsur belajar, bermain, dan aktivitas motorik sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Selain GENTA, tim pengabdian juga menghasilkan media Monopoli Nusantara yang dirancang sebagai *board game* edukatif berbasis wawasan kebangsaan. Media ini mengadaptasi konsep permainan monopoli dengan mengganti komponen properti menjadi berbagai representasi kekayaan Indonesia, seperti pulau-pulau besar, budaya daerah, ikon geografis, serta potensi sumber daya nusantara. Setiap petak permainan dilengkapi dengan kartu tantangan dan kartu informasi yang memuat pertanyaan tematik maupun pengetahuan umum yang relevan dengan materi pembelajaran sekolah dasar. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman bermain yang kompetitif dan kolaboratif, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih kontekstual mengenai keberagaman Indonesia. Kehadiran media ini diharapkan dapat mendukung penguatan profil pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi berkebinekaan global, bernalar kritis, dan gotong royong.

Keunggulan kedua media tersebut terletak pada fleksibilitas penggunaannya dalam berbagai mata pelajaran. Bank soal yang tersedia dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru sehingga media tidak terbatas pada satu tema atau satu jenjang kelas tertentu. Guru dapat memanfaatkan media yang sama untuk materi Bahasa Indonesia, Matematika, IPAS, Pendidikan Pancasila, maupun pembelajaran tematik lainnya dengan melakukan penyesuaian pada kartu pertanyaan. Fleksibilitas ini menjadikan media lebih ekonomis, adaptif, dan berpotensi digunakan secara berkelanjutan dalam berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah.

Sebagai upaya mendukung keberlanjutan pemanfaatan media, program pengabdian ini juga menghasilkan buku panduan implementasi media edukatif yang disusun secara sistematis dan aplikatif. Buku panduan tersebut memuat deskripsi media, tujuan pembelajaran, prosedur penggunaan, mekanisme permainan, strategi pengelolaan kelas, contoh skenario pembelajaran, serta panduan penyusunan dan pengembangan bank soal. Selain itu, panduan juga dilengkapi dengan rekomendasi modifikasi permainan sesuai karakteristik kelas dan tingkat kemampuan siswa sehingga guru memiliki keleluasaan dalam mengadaptasi media berdasarkan kebutuhan pembelajaran masing-masing.

Keberadaan buku panduan tersebut memiliki peran strategis karena tidak hanya berfungsi sebagai petunjuk teknis penggunaan media, tetapi juga sebagai instrumen penguatan kapasitas guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Dengan adanya panduan yang terdokumentasi secara sistematis, guru dapat

mengoperasikan media secara mandiri tanpa ketergantungan pada tim pengabdian. Kondisi ini menjadi indikator penting keberlanjutan program karena aset yang telah dihibahkan kepada sekolah dapat terus dimanfaatkan, direplikasi, bahkan dikembangkan lebih lanjut oleh guru pada tahun-tahun berikutnya.

Luaran berupa media GENTA, Monopoli Nusantara, dan buku panduan implementasi tidak hanya menghasilkan produk fisik yang dapat digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga membangun fondasi pengembangan inovasi pembelajaran yang berkelanjutan di SDN Banyurojo 1. Produk-produk tersebut menjadi sarana strategis untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik, sekaligus mendukung peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

#### *Implementasi media dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa*

Intervensi media pembelajaran dilaksanakan secara langsung di dalam kelas melalui implementasi GENTA dan Monopoli Nusantara. Kedua media diterapkan secara bergantian dengan melibatkan siswa dalam aktivitas belajar berbasis permainan (*game-based learning*) yang dirancang sesuai karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Mengingat siswa sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret, evaluasi dampak program terhadap motivasi belajar dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi partisipatif. Fokus observasi diarahkan pada perubahan perilaku belajar siswa yang meliputi aspek perhatian (*attention*), keterlibatan aktif (*engagement*), antusiasme, keberanian berpendapat, kemampuan bekerja sama, serta ketekunan dalam mengikuti proses pembelajaran.



**Gambar 1 simulasi penggunaan media GENTA**

Sumber: data primer

Berdasarkan dokumentasi pada Gambar 1, implementasi media GENTA dilakukan dengan melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Papan permainan ular tangga berukuran besar ditempatkan di lantai kelas sehingga siswa dapat berperan langsung sebagai pion hidup. Setiap perwakilan kelompok melempar dadu dan bergerak sesuai angka yang diperoleh. Namun, sebelum dapat menempati petak tujuan,

kelompok diwajibkan menyelesaikan pertanyaan atau tantangan edukatif yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Mekanisme ini menciptakan perpaduan antara aktivitas fisik, kompetisi sehat, dan pemecahan masalah yang berlangsung secara simultan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan GENTA mampu menciptakan perubahan atmosfer pembelajaran yang cukup signifikan. Pada awal kegiatan, sebagian siswa masih menunjukkan sikap pasif dan cenderung menunggu instruksi guru. Akan tetapi, setelah permainan berlangsung, siswa mulai menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi. Mereka tampak aktif berdiskusi dengan anggota kelompok, mengajukan pendapat, serta berinisiatif menjawab pertanyaan yang diberikan. Bahkan beberapa siswa yang sebelumnya kurang percaya diri terlihat berani tampil di depan teman-temannya untuk mewakili kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa media GENTA mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman dan menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi tanpa merasa tertekan.

Selain meningkatkan partisipasi, keterlibatan fisik sebagai pion permainan juga memberikan dampak positif terhadap fokus dan konsentrasi belajar siswa. Aktivitas bergerak di atas papan permainan membuat siswa tetap terlibat sepanjang proses pembelajaran dan mengurangi kecenderungan kehilangan perhatian yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional. Siswa terlihat menunggu giliran dengan antusias, memperhatikan jalannya permainan, serta mengikuti setiap pertanyaan yang diberikan kepada kelompok lain. Tingginya tingkat perhatian tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang ditandai oleh keinginan siswa untuk terus terlibat dalam aktivitas pembelajaran hingga permainan berakhir. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nursofa & Astuti (2023); Cahyani & Maimunah (2025) yang menyatakan bahwa modifikasi permainan ular tangga edukatif mampu meningkatkan ketertarikan, keaktifan, dan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui kombinasi unsur visual, kinestetik, dan interaktif yang dimiliki media tersebut.



**Gambar 2 simulasi penggunaan media Monopoli Nusantara**

Sumber: data primer

Gambar 2 menunjukkan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Monopoli Nusantara. Berbeda dengan GENTA yang lebih menekankan aktivitas gerak dan respons

cepat, media ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama kelompok. Dalam pelaksanaannya, siswa bermain secara berkelompok dengan memanfaatkan papan permainan yang berisi berbagai representasi wilayah, budaya, dan kekayaan Indonesia. Setiap petak permainan dilengkapi kartu tantangan yang mengharuskan siswa mendiskusikan jawaban secara bersama-sama sebelum mengambil keputusan dalam permainan.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa Monopoli Nusantara mampu memunculkan interaksi sosial yang lebih intensif di antara siswa. Selama permainan berlangsung, siswa terlihat aktif bertukar pendapat, menyampaikan argumentasi, serta saling membantu dalam menyelesaikan pertanyaan yang diberikan. Intensitas diskusi yang tinggi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya terlibat secara fisik, tetapi juga secara kognitif dan sosial. Aktivitas belajar berlangsung secara alami melalui proses negosiasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan bersama. Kondisi ini memperlihatkan bahwa motivasi belajar siswa tidak hanya muncul karena adanya unsur permainan, tetapi juga karena adanya kesempatan untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman sebaya.

Selain meningkatkan interaksi sosial, penggunaan Monopoli Nusantara juga menunjukkan peningkatan daya tahan belajar siswa selama kegiatan berlangsung. Siswa mampu mempertahankan fokus dan keterlibatan dalam durasi yang relatif panjang tanpa menunjukkan tanda-tanda kejenuhan sebagaimana yang sering dijumpai pada pembelajaran satu arah. Antusiasme siswa terlihat dari keinginan untuk terus melanjutkan permainan, rasa ingin tahu terhadap kartu tantangan berikutnya, serta semangat untuk memperoleh poin atau keuntungan bagi kelompoknya. Situasi tersebut mengindikasikan munculnya motivasi intrinsik yang ditandai dengan keterlibatan belajar karena adanya rasa senang dan kepuasan dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan ini mendukung hasil penelitian Nadila & Penggabean (2025) yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mempertahankan fokus belajar lebih lama dibandingkan metode ceramah konvensional.

Secara lebih luas, implementasi Monopoli Nusantara juga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual karena siswa memperoleh pengetahuan mengenai keragaman budaya, geografis, dan potensi daerah di Indonesia melalui aktivitas bermain. Materi yang sebelumnya disampaikan secara abstrak menjadi lebih mudah dipahami karena dikemas dalam bentuk pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Perubahan suasana kelas yang lebih hidup, kolaboratif, dan partisipatif ini sejalan dengan temuan Isnaini et al. (2025); Oktavia & Hasmidyani (2025) yang menyatakan bahwa media monopoli modifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, memperkuat keterampilan sosial, serta membantu proses konkretisasi konsep-konsep pembelajaran yang abstrak.

Implementasi GENTA dan Monopoli Nusantara menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa di SDN Banyurojo 1. Peningkatan motivasi tersebut tercermin dari bertambahnya partisipasi aktif siswa, meningkatnya keberanian dalam mengemukakan pendapat, tumbuhnya kerja sama antarsiswa, meningkatnya fokus selama pembelajaran, serta munculnya antusiasme yang tinggi dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan edukatif, tetapi juga menjadi instrumen pedagogis yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

*Evaluasi program dan rencana keberlanjutan*

Tahap evaluasi dilakukan setelah seluruh rangkaian implementasi media GENTA dan Monopoli Nusantara selesai dilaksanakan. Evaluasi bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas program dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus menilai tingkat kepraktisan media yang telah dihibahkan kepada sekolah. Pendekatan evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi partisipatif selama kegiatan berlangsung dan diskusi reflektif bersama guru setelah pelaksanaan program. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap dinamika pembelajaran di kelas, baik dari sisi siswa maupun guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi partisipatif, terjadi perubahan perilaku belajar siswa yang cukup signifikan selama implementasi media. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian siswa terhadap instruksi pembelajaran, tingginya keterlibatan dalam aktivitas permainan, serta munculnya antusiasme yang konsisten hingga kegiatan berakhir. Siswa tampak lebih fokus dalam mengikuti jalannya pembelajaran karena setiap aktivitas permainan menuntut partisipasi aktif dan kerja sama antarteman. Selain itu, siswa menunjukkan keberanian yang lebih tinggi dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Kondisi ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mengurangi kecenderungan siswa untuk pasif selama proses pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa pendekatan *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Unsur kompetisi, kolaborasi, serta penghargaan yang terdapat dalam permainan terbukti dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa terhadap proses belajar sehingga mereka lebih terdorong untuk berpartisipasi secara aktif. Penelitian Okra (2023); Fiqriah et al. (2025) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Temuan tersebut memperkuat hasil pengabdian ini bahwa media GENTA dan Monopoli Nusantara tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan edukatif, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang efektif dalam meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran.

Selain observasi terhadap siswa, evaluasi juga dilakukan melalui diskusi reflektif bersama guru kelas yang terlibat dalam kegiatan. Hasil diskusi menunjukkan bahwa guru memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan kedua media tersebut. Guru menilai bahwa GENTA dan Monopoli Nusantara mampu membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik. Guru juga mengamati adanya peningkatan keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, terutama pada siswa yang sebelumnya cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Menurut guru, media permainan memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Dari aspek kepraktisan, guru menyatakan bahwa media yang dihibahkan relatif mudah digunakan dan dapat disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran. Fleksibilitas bank soal yang dapat dimodifikasi memungkinkan media digunakan pada berbagai mata pelajaran tanpa harus membuat perangkat baru. Temuan ini sejalan dengan

penelitian Herliana et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi apabila mudah diadaptasi oleh guru sesuai kebutuhan pembelajaran. Selain itu, keberadaan buku panduan implementasi dinilai sangat membantu karena memberikan petunjuk teknis yang jelas mengenai mekanisme permainan, pengelolaan kelas, serta cara mengembangkan variasi soal yang relevan dengan capaian pembelajaran.

Meskipun demikian, hasil refleksi juga mengidentifikasi beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam implementasi selanjutnya. Guru menyarankan agar jumlah kartu soal terus diperbarui dan disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari agar tingkat kebaruan media tetap terjaga. Selain itu, diperlukan pengaturan waktu yang lebih terstruktur ketika jumlah siswa dalam kelas cukup besar sehingga seluruh kelompok memperoleh kesempatan bermain secara proporsional. Masukan tersebut menjadi bahan evaluasi penting dalam penyempurnaan penggunaan media pada periode berikutnya.

Dari perspektif keberlanjutan program, hasil evaluasi menunjukkan adanya komitmen yang kuat dari pihak sekolah untuk terus memanfaatkan media yang telah dihasilkan. Keberlanjutan program didukung oleh tiga faktor utama. Pertama, media yang dihibahkan berbentuk fisik sehingga dapat digunakan berulang kali pada berbagai kegiatan pembelajaran. Kedua, guru telah memperoleh pengalaman langsung melalui proses pendampingan sehingga memiliki kemampuan untuk mengoperasikan media secara mandiri. Ketiga, buku panduan implementasi yang disusun oleh tim pengabdian memungkinkan guru melakukan adaptasi dan pengembangan media sesuai kebutuhan sekolah tanpa ketergantungan pada tim pelaksana.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa program tidak hanya menghasilkan produk berupa media pembelajaran, tetapi juga menghasilkan transfer pengetahuan dan peningkatan kapasitas guru. Temuan ini sejalan dengan Nashruddin et al. (2025) yang menegaskan bahwa keberhasilan program pengabdian masyarakat tidak hanya diukur dari terlaksananya kegiatan, tetapi juga dari kemampuan mitra untuk melanjutkan dan mengembangkan inovasi yang telah diperkenalkan. Dengan adanya rasa memiliki (*sense of ownership*) dari guru serta dukungan sekolah terhadap pemanfaatan media, implementasi GENTA dan Monopoli Nusantara memiliki peluang yang besar untuk terus digunakan sebagai bagian dari praktik pembelajaran inovatif di SDN Banyurojo 1.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa program pendampingan implementasi GENTA dan Monopoli Nusantara berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkaya strategi pembelajaran guru, serta membangun fondasi keberlanjutan inovasi pembelajaran di sekolah mitra. Program ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek berupa meningkatnya antusiasme dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung, tetapi juga menghasilkan dampak jangka panjang berupa peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

## **Kesimpulan**

Program pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan implementasi GENTA dan Monopoli Nusantara di SDN Banyurojo 1 telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperkuat kapasitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif berbasis permainan. Program ini menghasilkan luaran berupa media pembelajaran GENTA dan

Monopoli Nusantara beserta buku panduan implementasi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar. Keterlibatan aktif guru sejak tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan program dan relevansi media yang dihasilkan dengan kebutuhan sekolah.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan kedua media tersebut memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi terlihat dari bertambahnya perhatian siswa selama pembelajaran, meningkatnya partisipasi aktif dalam diskusi dan permainan, tumbuhnya keberanian dalam mengemukakan pendapat, serta berkembangnya kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Pembelajaran yang dikemas melalui pendekatan game-based learning mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru.

Selain memberikan manfaat bagi siswa, program ini juga berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan pembelajaran yang kreatif serta inovatif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media yang dihibahkan memiliki tingkat kepraktisan yang baik, mudah diadaptasi pada berbagai mata pelajaran, dan didukung oleh buku panduan yang memfasilitasi penggunaan secara mandiri. Dengan adanya komitmen sekolah untuk terus memanfaatkan dan mengembangkan media tersebut, program ini tidak hanya menghasilkan dampak jangka pendek berupa peningkatan motivasi belajar siswa, tetapi juga membangun fondasi keberlanjutan inovasi pembelajaran yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Banyurojo 1.

### Daftar pustaka

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Cahyani, P. A., & Maimunah, M. (2025). Penerapan Model Gambira dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(3), 1221–1233. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.3.2025.6740>
- Diana, Q., & Widyawati, S. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi Untuk di SD Negeri 11 Lubuk Jaya. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(11), 1797–1801. <https://doi.org/10.59837/wkzhr032>
- Evhintyas, A. S., & Gundo, A. J. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Board Game Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMP Negeri 1 Pringapus. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(7D), 356–371. <https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12070>
- Fiqriah, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(1), 230–238. <https://doi.org/10.51178/invention.v6i1.2466>
- Herliana, D. D., Riskiyana, N., & Zakkiyah, Z. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 560–567.

- <https://ejurnal.kampusakademik.my.id/index.php/jipm/article/view/752>
- Isnaini, M., Nurirrohmah, M. F., Muslim, M. K., Anam, M. M., Bashiruddin, M., Setyawan, K. G., & Sukarti, S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.58706/jipp.v4n2.p1-12>
- Ivani, N., & Sari, A. K. P. (2023). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Petualangan Nusantara terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Timbang. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 284–294. <https://doi.org/10.60132/jip.v1i2.52>
- Maryono, M., Rejokirono, R., Purbonuswanto, W., Setiejana, B., Mulyono, R., & Djufri, E. (2024). Implementasi Monopoli Nusantara untuk menggali budaya negara multikultural. *AMONG: Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 56–68.
- Nadila, A., & Penggabean, D. S. (2025). Efektivitas Media Board Game Cerita Anak untuk Mengasah Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 166325. *PEMA*, 5(3), 146–155. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i3.1615>
- Nashruddin, N., Aisyah, S., Tanasy, N., Saparuddin Saparuddin, Hikmah, M., Sukmawati Sukmawati, Nurhaliza Nurhaliza, & Nasir, M. (2025). Participatory Collaboration between University and School in Improving the Quality of Learning in MAS Darussalam Maros. *Karya Nyata: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 41–54. <https://doi.org/10.62951/karyanyata.v2i4.2499>
- Nurjanah, N., & Syamsudin, S. (2023). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Matematika Di SD Negeri 1 Imbanagara Raya. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(1), 53–57. <https://doi.org/10.33751/jmp.v11i1.7707>
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 9(1), 22–28. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>
- Okra, R. (2023). The development of educational game-based learning media in natural science subject for elementary school students. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 122–132. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i2.54890>
- Oktavia, M. N., & Hasmidyani, D. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Belajar Ekonomi Kelas X MA Muqimus Sunnah Palembang. *Jurnal Economic Edu*, 6(1), 50–58. <https://doi.org/10.36085/jee.v6i1.8153>
- Sabila, S., Nabila, K., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 499–518. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semal/en/article/view/439>
- Sari, D. I., Milawati, M., Agustin, N. D., & Kamila, A. N. (2026). Stimulasi perkembangan kognitif dan motorik dalam meningkatkan literasi warna anak dini melalui permainan edukatif dan mewarnai. *CREATIVE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 108–118. <https://doi.org/10.65881/creative.v1i2.32>