

Inovasi Media Monopoli Kebuyalo Sebagai Sarana Pembelajaran Keberagaman Budaya Lokal bagi Siswa Kelas IV SD

Ardila Kusuma Ningarum¹, Desy Anindia Rosyida², Ida Putri Rarasati³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Balitar Balitar

Email: ardilakusuma50@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa *Monopoli Kebuyalo* sebagai sarana pembelajaran keberagaman budaya lokal bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Sugiyono yang dibatasi hingga tahap ketujuh, meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi hasil uji coba. Media ini memadukan unsur permainan edukatif dengan konten budaya khas Blitar untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi IPAS. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Monopoli Kebuyalo* memenuhi kriteria kelayakan dengan persentase dari ahli materi sebesar 92,12%, ahli media 83,33%, dan ahli bahasa 87,77%, semuanya dalam kategori sangat layak. Uji keterbacaan juga memperoleh respon positif dari guru sebesar 88% dan siswa sebesar 90,62%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan efektif meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa. Selain itu, media ini berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti gotong royong, toleransi, dan cinta budaya lokal. Dengan demikian, *Monopoli Kebuyalo* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal yang dapat mendukung pembelajaran tematik dan penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Monopoli Kebuyalo, Keberagaman Budaya Lokal, Media Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter di sekolah dasar memainkan peran krusial dalam membentuk generasi yang berintegritas. Melalui implementasi nilai-nilai karakter dalam kurikulum, pendidikan dasar tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan akademik tetapi juga membangun fondasi etika dan moral yang kuat. Pendidikan karakter yang holistik mengintegrasikan nilai moral dalam metode pembelajaran, proyek, dan keterlibatan orang tua, yang mendorong siswa menunjukkan perilaku sosial yang baik, kepedulian lingkungan, dan kemampuan beradaptasi dalam masyarakat. Hal ini membentuk fondasi penting bagi karakter dan identitas bangsa (Hazmi et al., 2024).

Sekolah dasar dianggap sebagai gerbang awal dimana pondasi kepribadian dan nilai moral anak mulai dibentuk. Selain pengetahuan akademik, sekolah dasar berperan sebagai lingkungan sosial pertama di luar keluarga yang membentuk sikap kerja sama, penghormatan terhadap perbedaan, tanggung jawab, dan kejujuran. Guru sebagai teladan dan metode pembelajaran yang inovatif juga sangat berperan dalam memotivasi dan mengembangkan karakter anak secara optimal. Lingkungan sekolah yang kondusif mendukung pembentukan karakter anak dengan suasana belajar yang nyaman dan kegiatan ekstrakurikuler yang membantu pengembangan minat serta kepemimpinan (Sayyid, 2024).

Guru memiliki peran sentral dalam pendidikan karakter, sebagai panutan dan pengintegrasikan nilai karakter dalam aktivitas belajar sehari-hari. Pendidikan karakter pada masa dasar mempersiapkan siswa untuk tumbuh menjadi pribadi yang etis dan bertanggung jawab. Keberhasilan pendidikan karakter sangat bergantung pada bagaimana guru menerapkan nilai moral dan membimbing siswa dalam pengembangan perilaku sosial dan akademik. Dukungan orang tua dan komunitas juga esensial untuk menciptakan lingkungan yang mendukung karakter positif siswa (Sarah et al., 2021).

Pendidikan karakter yang diawali sejak pendidikan dasar merupakan kunci dalam membentuk manusia bernilai yang mampu menunjukkan jati diri bangsa dan bertanggung jawab. Pendidikan tidak hanya sebagai proses pencerdasan tetapi juga membentuk moral dan kredibilitas individu yang merupakan bagian penting dari identitas bangsa. Pendidikan karakter perlu diawali dalam keluarga dan dilanjutkan di sekolah sebagai lingkungan berikutnya yang membentuk karakter anak secara sistematis (Rahminda et al., 2023).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi keberagaman budaya di sekolah dasar seringkali masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional seperti ceramah dan media pembelajaran yang terbatas pada buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa serta keterbatasan pemahaman siswa terhadap materi. Kekurangan inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan metode yang lebih responsif terhadap keberagaman budaya agar pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik bagi siswa (Tsabita, 2025).

Penggunaan metode ceramah dan media terbatas memberikan dampak negatif seperti rendahnya partisipasi aktif siswa dan kurangnya pemahaman mendalam terhadap budaya lokal dan keragaman budaya bangsa. Media visual dan digital interaktif mulai banyak dikembangkan untuk pembelajaran IPAS agar siswa bisa lebih terlibat dan memahami keberagaman budaya secara lebih bermakna. Media yang interaktif dan relevan dengan budaya siswa mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep keberagaman budaya (Hakimah et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi di tiga sekolah dasar, yaitu UPT SD Negeri Maliran 01, UPT SD Negeri Maliran 03, dan UPT SD Negeri Bendo 02, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Guru berperan sebagai pusat informasi sementara siswa cenderung pasif. Kondisi ini menyebabkan suasana kelas kurang interaktif; banyak siswa terlihat tidak fokus, mengantuk, bahkan berbicara sendiri saat pembelajaran berlangsung.

Hasil angket terhadap 41 siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena keterbatasan media pembelajaran. Sebanyak 33 siswa mengaku sulit memahami materi yang diajarkan, dan hanya 10 siswa yang pernah menggunakan media pembelajaran dari guru. Sementara itu, 38 siswa

menyatakan setuju apabila dikembangkan media interaktif seperti monopoli, ular tangga, atau puzzle sebagai sarana belajar yang lebih menyenangkan.

Hasil wawancara dengan siswa, diketahui bahwa metode hafalan dan ceramah membuat mereka cepat bosan dan sulit memahami materi. Siswa menunjukkan minat tinggi terhadap media pembelajaran tiga dimensi yang berwarna dan dapat dimainkan, karena dianggap lebih menarik dan membantu pemahaman, khususnya pada materi keberagaman budaya lokal.

Wawancara dengan guru menguatkan temuan tersebut, bahwa rendahnya penggunaan media pembelajaran disebabkan oleh keterbatasan fasilitas, biaya, dan kreativitas guru. Proses belajar masih bergantung pada buku paket, LKS, dan metode penugasan. Guru berharap adanya media pembelajaran baru yang mampu memfasilitasi siswa dalam mengenal keberagaman budaya lokal, khususnya budaya daerah Blitar.

Berdasarkan keseluruhan hasil observasi, wawancara, dan angket kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami materi keberagaman budaya lokal karena pembelajaran yang monoton dan minim media interaktif. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran Monopoli Kebuyalo sebagai inovasi edukatif yang menggabungkan unsur *belajar sambil bermain* untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap budaya lokal Blitar.

Penelitian Eviyanti et al. (2025) menyatakan media monopoli dikembangkan dengan pendekatan kearifan lokal yang efektif memperkuat pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya. Media mudah digunakan, interaktif, dan meningkatkan motivasi serta aktivitas belajar siswa secara signifikan dalam pembelajaran tematik. Selain itu, Aisah et al. (2023) memperlihatkan bahwa media monopoli yang mengintegrasikan aspek kearifan lokal mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi geografis dan budaya. Media ini dinilai valid, praktis, dan efektif meningkatkan hasil belajar serta minat siswa dalam pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *Monopoli Kebuyalo* yang secara khusus memadukan konten keberagaman budaya lokal khas Blitar dalam bentuk permainan edukatif tiga dimensi berbasis papan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya mengangkat tema keberagaman budaya secara umum, media ini menghadirkan pengalaman belajar kontekstual yang berakar pada budaya daerah siswa. Selain itu, media *Monopoli Kebuyalo* dirancang tidak hanya sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter siswa melalui nilai-nilai kearifan lokal seperti gotong royong, toleransi, dan cinta budaya daerah. Dengan demikian, penelitian ini berjudul Inovasi Media Monopoli Kebuyalo sebagai Sarana Pembelajaran Keberagaman Budaya Lokal bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

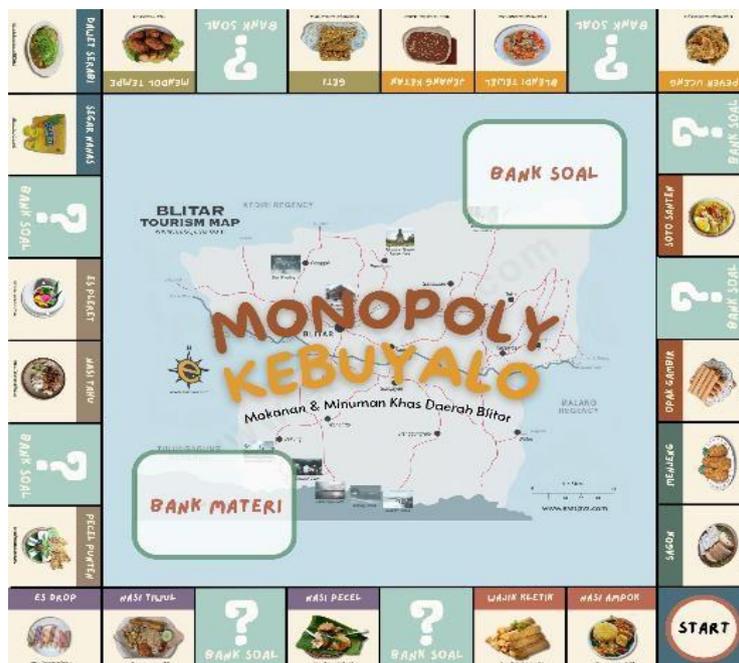
Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/RnD*) dengan pendekatan kombinasi (mixed methods) yang memadukan unsur kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak hanya berfokus pada pengumpulan data, tetapi juga pada proses

pengembangan dan pengujian efektivitas suatu produk pendidikan, yaitu media pembelajaran Monopoli Kebuyalo. Penelitian ini mengikuti model pengembangan Sugiyono (2013), namun dibatasi hanya sampai tahap ketujuh karena keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga. Tujuh tahapan tersebut meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi hasil uji coba.

Penelitian dimulai dengan melakukan observasi dan wawancara di tiga sekolah dasar di Maliran, yakni UPT SD Negeri Maliran 01, UPT SD Negeri Maliran 03, dan UPT SD Negeri Bendo 02, untuk menemukan permasalahan pembelajaran yang relevan. Berdasarkan temuan bahwa media pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya masih terbatas dan bersifat konvensional, peneliti mengembangkan media permainan monopoli berbasis budaya lokal Blitar. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakannya. Setelah validasi, dilakukan uji keterbacaan terhadap guru dan siswa menggunakan angket dan wawancara guna mengetahui sejauh mana media tersebut mudah dipahami dan menarik bagi pengguna. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara yang mendalam. Tahap akhir dari penelitian ini adalah evaluasi dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba dan masukan dari para validator serta pengguna di lapangan, sehingga dihasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Temuan dan Pembahasan

Hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Kebuyalo (Keberagaman Budaya Lokal) Blitar untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya lokal. Tahap awal penelitian menghasilkan rancangan media berupa permainan monopoli edukatif.



Gambar 1. Media Monopoli Kebuyalo



Gambar 2. Box Media Monopoli Kebuyalo



Gambar 3. Dadu

Media ini berbentuk papan kayu berukuran 40 x 40 cm dengan petak-petak berisi gambar dan soal mengenai budaya khas Blitar, seperti makanan, kesenian, dan adat istiadat. Setiap elemen dirancang berwarna cerah, menarik, dan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Proses validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi Tahap Pertama

No.	Total Skor per Butir	Keterangan
1	14	Layak
2	14	Layak
3	15	Sangat Layak
4	14	Layak
5	14	Layak
6	12	Cukup Layak
7	12	Cukup Layak
8	14	Layak
9	12	Cukup Layak
10	11	Cukup Layak
11	14	Layak
Total Skor	146	
Skor Ideal	165	
Persentase Kelayakan	88,48%	Layak

Berdasarkan hasil validasi tahap pertama, total skor keseluruhan mencapai 146 dari skor ideal 165 dengan persentase 88,48%, yang termasuk dalam kategori layak. Artinya, konten materi pada media *Monopoli Kebuyalo* sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, namun masih diperlukan penyempurnaan minor terutama pada aspek kedalaman isi dan kejelasan penyajian. Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator, tahap validasi berikutnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aspek kelayakan materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi Tahap Kedua

No.	Total Skor per Butir	Keterangan
1	14	Sangat Layak
2	14	Sangat Layak
3	15	Sangat Layak
4	14	Sangat Layak
5	14	Sangat Layak
6	13	Layak
7	14	Sangat Layak
8	15	Sangat Layak
9	13	Layak
10	12	Layak
11	14	Sangat Layak
Total Skor	152	
Skor Ideal	165	
Persentase Kelayakan	92,12%	Sangat Layak

Hasil validasi materi tahap kedua menunjukkan peningkatan kualitas setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dari validator pada tahap sebelumnya. Total skor keseluruhan mencapai 152 dari skor ideal 165, dengan persentase 92,12%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Peningkatan nilai ini mencerminkan bahwa isi materi dalam media *Monopoli Kebuyalo* sudah sepenuhnya sesuai dengan kompetensi dasar, capaian pembelajaran, serta konteks budaya lokal Blitar. Dengan demikian, media ini dinyatakan layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar secara efektif dan menarik.

Tabel 3. Hasil Validasi Media Tahap Pertama

No.	Total Skor per Butir	Keterangan
1	11	Layak
2	10	Cukup Layak
3	11	Layak
4	12	Layak
5	12	Layak
6	10	Cukup Layak
7	10	Cukup Layak
8	10	Cukup Layak
9	10	Cukup Layak
10	10	Cukup Layak
Total Skor	106	
Skor Ideal	150	
Persentase Kelayakan	70,66%	Layak

Berdasarkan hasil validasi tahap pertama oleh tiga ahli media, diperoleh total skor sebesar 106 dari skor ideal 150 dengan persentase 70,66%, yang termasuk dalam kategori layak. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum desain dan tampilan media *Monopoli Kebuyalo* sudah sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran, namun masih memerlukan

beberapa penyempurnaan pada aspek visual, pemilihan warna, dan bahan dasar media. Saran dari validator pada tahap ini dijadikan dasar untuk melakukan revisi agar tampilan media menjadi lebih menarik, proporsional, dan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Tabel 4. Hasil Validasi Media Tahap Kedua

No.	Total Skor per Butir	Keterangan
1	12	Layak
2	12	Layak
3	13	Sangat Layak
4	12	Layak
5	12	Layak
6	13	Sangat Layak
7	11	Layak
8	13	Sangat Layak
9	13	Sangat Layak
10	11	Layak
Total Skor	122	
Skor Ideal	150	
Persentase Kelayakan	81,33%	Layak

Hasil validasi media tahap kedua menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibanding tahap pertama. Total skor yang diperoleh mencapai 122 dari skor ideal 150, dengan persentase 81,33%, yang termasuk kategori layak. Peningkatan nilai ini mencerminkan adanya perbaikan efektif pada aspek visual dan teknis media setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator sebelumnya. Beberapa penyesuaian yang dilakukan meliputi penyempurnaan tata letak elemen permainan, keseimbangan warna, dan kejelasan instruksi penggunaan media.

Tabel 5. Hasil Validasi Media Tahap Ketiga

No.	Total Skor per Butir	Keterangan
1	12	Layak
2	13	Sangat Layak
3	13	Sangat Layak
4	13	Sangat Layak
5	12	Layak
6	11	Cukup Layak
7	12	Layak
8	14	Sangat Layak
9	13	Sangat Layak
10	12	Layak
Total Skor	125	
Skor Ideal	150	
Persentase Kelayakan	83,33%	Sangat Layak

Hasil validasi media tahap ketiga memperlihatkan peningkatan kualitas dibanding tahap sebelumnya. Total skor yang diperoleh adalah 125 dari skor ideal 150, dengan persentase 83,33%, yang termasuk kategori sangat layak. Peningkatan ini menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan pada tahap kedua telah berhasil menyempurnakan aspek desain visual, kejelasan teks, dan kesesuaian warna. Para validator menilai media *Monopoli Kebuyalo* sudah menarik secara tampilan, mudah digunakan, dan memiliki daya tarik edukatif tinggi bagi siswa sekolah dasar.

Tabel 6. Hasil Validasi Bahasa Tahap Pertama

No.	Total Skor per Butir	Keterangan
1	12	Sangat Layak
2	12	Sangat Layak
3	10	Layak
4	11	Layak
5	11	Layak
6	10	Layak
Total Skor	76	
Skor Ideal	90	
Persentase Kelayakan	84,44%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi bahasa tahap pertama, diperoleh total skor 76 dari skor ideal 90 dengan persentase 84,44%, yang termasuk kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa pada media *Monopoli Kebuyalo* sudah baik dan komunikatif. Namun, validator memberikan beberapa saran perbaikan terkait kejelasan struktur kalimat, konsistensi ejaan, serta kesesuaian istilah agar lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Temuan ini menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan pada tahap validasi bahasa berikutnya sehingga kualitas bahasa dalam media semakin meningkat dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Tabel 7. Hasil Validasi Bahasa Tahap Kedua

No.	Total Skor per Butir	Keterangan
1	12	Layak
2	13	Sangat Layak
3	12	Layak
4	14	Sangat Layak
5	14	Sangat Layak
6	14	Sangat Layak
Total Skor	79	
Skor Ideal	90	
Persentase Kelayakan	87,77%	Sangat Layak

Hasil validasi bahasa tahap kedua menunjukkan peningkatan kualitas setelah dilakukan revisi sesuai saran validator pada tahap pertama. Total skor yang diperoleh adalah 79 dari skor ideal 90, dengan persentase 87,77%, yang termasuk kategori sangat layak. Hasil ini menegaskan bahwa bahasa yang digunakan dalam media *Monopoli Kebuyalo* telah memenuhi aspek keterbacaan, kejelasan, serta ketepatan ejaan. Validator menilai kalimat instruksi dan deskripsi dalam media sudah komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan hasil tersebut, aspek bahasa dinyatakan telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah tahap validasi selesai, dilakukan uji coba keterbacaan di UPT SD Negeri Maliran 01.

Tabel 8. Hasil Angket Keterbacaan Guru

No.	Total Skor per Butir	Keterangan
1	8	Sangat Layak
2	8	Sangat Layak
3	10	Sangat Layak
4	10	Sangat Layak
5	9	Sangat Layak
6	9	Sangat Layak
7	8	Layak
8	9	Sangat Layak
9	9	Sangat Layak
10	8	Layak
Total Skor	88	
Skor Ideal	100	
Persentase Kelayakan	88%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil angket keterbacaan yang diisi oleh dua guru kelas IV di UPT SD Negeri Maliran 01, diperoleh total skor 88 dari skor ideal 100, dengan persentase 88% yang termasuk kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Monopoli Kebuyalo* mudah dipahami, menarik, dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPAS. Para guru menilai petunjuk penggunaan media jelas, tampilan visual menarik, dan konten budaya lokal yang disajikan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, dari aspek keterbacaan guru, media ini telah memenuhi kriteria kelayakan dan siap diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar.

Tabel 9. Hasil Angket Keterbacaan Siswa

No.	Total Skor per Butir	Keterangan
1	16	Sangat Layak
2	16	Sangat Layak
3	16	Sangat Layak
4	11	Layak
5	16	Sangat Layak
6	15	Sangat Layak
7	11	Layak
8	15	Sangat Layak
Total Skor	116	
Skor Ideal	128	
Persentase Kelayakan	90,62%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil angket keterbacaan yang diberikan kepada 16 siswa kelas IV di UPT SD Negeri Maliran 01, diperoleh total skor 116 dari skor ideal 128 dengan persentase 90,62%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Monopoli Kebuyalo* mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Mereka merasa tertarik dengan desain media yang berwarna, isi permainan yang menampilkan budaya lokal Blitar, serta aturan permainan yang sederhana. Media ini dinilai tidak hanya membantu siswa memahami materi keberagaman budaya, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, dari aspek keterbacaan siswa, media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, Media ini dinyatakan layak dari segi isi, tampilan, dan bahasa. Dari segi isi, ahli materi menilai bahwa *Monopoli Kebuyalo* menyajikan materi

keberagaman budaya Blitar secara lengkap, kontekstual, dan sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum. Soal-soal dan informasi dalam permainan juga mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap budaya lokal. Dari segi tampilan, ahli media menilai media ini sangat layak karena tampilannya menarik, menggunakan warna cerah, desain tiga dimensi yang interaktif, serta mudah digunakan oleh guru dan siswa. Aspek teknis seperti kejelasan petunjuk penggunaan, bahan yang kuat, dan ukuran papan juga memenuhi kriteria kualitas media pembelajaran. Sementara itu, dari segi bahasa, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan komunikatif, sederhana, tidak menimbulkan makna ganda, serta sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Hasil uji keterbacaan menunjukkan respon positif baik dari guru maupun siswa. Guru menilai media ini mudah digunakan dan membantu proses pembelajaran, sementara siswa merasa tertarik, mudah memahami materi, dan aktif selama permainan. Indikator keterbacaan seperti kejelasan gambar, kemudahan memahami petunjuk, serta keterpaduan antara soal dan materi juga masuk kategori “sangat layak.”

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media *Monopoli Kebuyalo* telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, dan bahasa. Validasi para ahli menunjukkan peningkatan signifikan di setiap tahap, sedangkan hasil uji keterbacaan memperlihatkan respons positif dari guru dan siswa. Melalui permainan ini, siswa belajar mengenal dan menghargai budaya lokal Blitar secara interaktif. Dengan demikian, media *Monopoli Kebuyalo* dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran tematik berbasis budaya lokal pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian Rahayuningsih et al. (2024) memperlihatkan hasil serupa berupa kelayakan media dengan persentase kelayakan materi mencapai 88,02%, media 83,75%, dan bahasa 84,86%. Media monopoli ini efektif meningkatkan hasil belajar siswa dan minat belajar meningkat secara signifikan. Hal ini mendukung pernyataan bahwa media monopoli bertema budaya, jika dikembangkan dengan memperhatikan aspek isi, tampilan, dan bahasa yang komunikatif, dapat mengoptimalkan proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa terhadap materi budaya lokal secara menyenangkan dan menarik.

Selain itu, penelitian Janah et al. (2023) menyatakan bahwa media permainan monopoli dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar tema sosial budaya. Media ini dinilai layak dari segi materi dan media, serta terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan ketertarikan siswa terhadap materi. Kerangka kerja pengembangan media monopoli yang memperhatikan kejelasan petunjuk, desain yang menarik, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan usia anak membantu media menjadi alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Temuan ini memperkuat pentingnya media pembelajaran monopoli dalam konteks pendidikan karakter dan budaya yang kontekstual dan interaktif untuk siswa sekolah dasar.

Dalam penelitian Fitrianingtyas et al. (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif dengan

desain pretest-posttest kontrol group dan menunjukkan bahwa nilai posttest siswa yang menggunakan media monopoli lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, media monopoli yang dikembangkan menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa dalam memahami materi sosial budaya secara interaktif. Temuan ini mendukung kesimpulan bahwa media monopoli yang interaktif dan kontekstual, seperti Monopoli Kebuyalo, efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi budaya lokal.

Selain itu, Zahro et al. (2025) juga melaporkan hasil penelitian dengan desain kuasi-eksperimen yang menguji perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen menggunakan media monopoli dan kelas kontrol. Hasil analisis statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan media monopoli memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar. Media monopoli ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi budaya Indonesia secara efektif. Ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis monopoli dapat menjadi alternatif inovatif yang layak dan efektif dalam pembelajaran tematik berbasis budaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli Kebuyalo layak dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya lokal bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Media ini berhasil dikembangkan melalui tahapan penelitian dan pengembangan model Sugiyono, yang meliputi analisis kebutuhan, desain, validasi ahli, revisi, dan uji keterbacaan. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan persentase kelayakan berturut-turut sebesar 92,12%, 83,33%, dan 87,77% dengan kategori “sangat layak”. Selain itu, hasil uji keterbacaan menunjukkan respon positif dari guru dengan persentase 88% dan dari siswa sebesar 90,62%, menandakan bahwa media ini menarik, mudah dipahami, serta praktis digunakan dalam pembelajaran. Media Monopoli Kebuyalo mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui pendekatan belajar sambil bermain yang interaktif dan menyenangkan. Dengan mengangkat nilai-nilai kearifan lokal Blitar, media ini tidak hanya membantu siswa memahami keberagaman budaya tetapi juga menanamkan sikap cinta budaya daerah, toleransi, dan gotong royong. Dengan demikian, Monopoli Kebuyalo dinyatakan layak dan efektif sebagai inovasi media pembelajaran tematik berbasis budaya lokal yang mendukung penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, A. N., Permana, E. P., & Widodo, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Kediri Materi Letak Geografis Indonesia Kelas V SDN Mojoroto 2*. 1242–1249.
- Eviyanti, Anjarini, T., & Suyoto. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Keberagaman Budaya Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Sidosari. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11.
- Fitrianingtyas, I., Suryandari, K. C., & Tatminingsih, S. (2023). Pengaruh Media

- Pembelajaran Monopoli Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar. *DWIJA CENDEKLA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2).
- Hakimah, N., Nasution, & Gunansyah, G. (2024). Media Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Yang Dikaitkan Dengan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Rivew. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 413–430.
- Hazmi, J., Akbar, M. A., Hastuti, Roeslani, R. D., Adningsih, B. S., Faida, N., Wardani, U., & Juliana. (2024). Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Fondasi Bagi Generasi Berintegritas. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 7(2), 377–387. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.27504>
- Janah, S. N. T. N., Finali, Z., & Puspitaningrum, D. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sosial Budaya (MOSIDA) Berbasis Kearifan Lokal Jember. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(4), 443–457. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v13i4.48496>
- Rahayuningsih, S. H., Firdiawan, Y., Zulfiati, H. M., Hasanah, D., & Susanto, M. R. (2024). Pengembangan Media Monopoli Cerdas (MONCER) Bertema Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 443–450. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1257>
- Rahminda, P., Umairoh, A., & Islaura, W. (2023). Menilai Peran Pendidikan Dalam Membentuk Karakter Dan Kredibilitas Individu. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 73–77. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i3.3015>
- Sarah, S., Wardatunnissa, Y., Ratnasari, Yuningsih, Y., & Nursa'ban, E. (2021). Peran Guru dalam Menerapkan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 01(02), 7–8.
- Sayyid. (2024). *Mengenal Peran Sekolah Dasar dalam Pembentukan Karakter Anak*. Universitas Ala Ata. <https://fitk.almaata.ac.id/mengenal-peran-sekolah-dasar-dalam-pembentukan-karakter-anak/>
- Tsabita, P. S. (2025). *Pengembangan Media Interaktif IPAS Berbasis Pendekatan Culturally Responsif Teaching Pada Materi Keragaman Budaya di Kelas IV Sekolah Dasar*. Univeristas Muhammadiyah Malang.
- Zahro, L. F., Alfiansyah, I., & Subayani, N. W. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Journal Innovation In Education*, 3(3), 210–220. <https://doi.org/10.59841/inoved.v3i3.3242>