



Pengembangan Media Monopoli Bermuatan Kearifan Lokal Sasambo untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 26 Cakranegara

Ririn Ika Andriana ^{1*}, Muhammad Erfan ², Ilham Handika ³, Nurwahidah ⁴

Correspondensi Author

^{1, 2, 3, 4} Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia.

Email:

ririnikaandriana@gmail.com

Keywords:

Pengembangan;

Media Pembelajaran;

Monopoli; Kearifan Lokal

Hasil Belajar IPAS;

Abstrak. Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV, mengingat rendahnya pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang kontekstual, sehingga pengembangan media monopoli berbasis kearifan lokal Sasambo diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli bermuatan kearifan lokal sasambo pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV yang telah diuji tingkat kelayakan dan keefektifannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Subjek dalam penelitian ini melibatkan 32 siswa kelas IV SDN 26 Cakranegara. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, angket dan tes. Adapun hasil validasi dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 89% dan dari ahli materi sebesar 85,7% dengan kriteria sangat layak. Kemudian, hasil angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 97,7% dengan kriteria sangat layak, angket respon siswa pada uji kelompok kecil tahap 1 sebesar 98,1% dan tahap 2 sebesar 90,6% dengan kriteria sangat layak serta hasil uji coba kelompok besar mendapatkan persentase sebesar 93,4% dengan kriteria sangat layak. Selain itu, hasil rata-rata pre test siswa memperoleh nilai 55,31 dan hasil rata-rata nilai post testnya yaitu 89,37. Hal tersebut menunjukkan bahwa media monopoli dikategorikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 26 Cakranegara. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli bermuatan kearifan lokal sudah layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.

Abstract. The urgency of this research lies in the importance of improving the IPAS learning outcomes of fourth-grade students, considering the low understanding of students regarding the material on cultural diversity and the limited use of contextual learning media. Therefore, the development of a Monopoly game based on the Sasambo local wisdom is expected to enhance the learning process, making it more engaging and effective. This research aims to develop monopoly game media containing

sasambo local wisdom in science and science learning for class IV students which has been tested for its level of feasibility and effectiveness. This research uses research and development (R&D) methods with the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The subjects in this research involved 32 class IV students at SDN 26 Cakranegara. The data collection techniques used were interviews, questionnaires and tests. The validation results from media experts obtained a percentage of 89% and from material experts 85.7% with very feasible criteria. Then, the results of the teacher response questionnaire obtained a percentage of 97.7% with very feasible criteria, the student response questionnaire in the small group test stage 1 was 98.1% and stage 2 was 90.6% with very feasible criteria and the results of the large group trial obtained a percentage of 93.4% with very feasible criteria. Apart from that, the students' average pre-test score was 55.31 and the average post-test score was 89.37. This shows that monopoly media is categorized as effective in improving science and science learning outcomes for class IV students at SDN 26 Cakranegara. Based on the results of this research, it can be concluded that monopoly game media containing local wisdom is feasible and effective in improving science and science learning outcomes for fourth grade elementary school students.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan adalah dasar penting bagi suatu negara, dan kualitas negara salah satunya ditentukan oleh pendidikannya. Siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkrit (7-11 tahun) sehingga contoh-contoh yang disajikan dalam pembelajaran harus konkrit, nyata dan ada dalam lingkungan sekitarnya (Rahmatih et al., 2020). Kemampuan berpikir siswa masih terbatas pada memahami situasi yang sebanding dengan dunia nyata dalam tahap ini (Juwantara, 2019). Oleh karena itu, pendidikan merupakan komponen penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, yang akan menentukan keberadaannya di masa yang akan datang.

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemandirian, pengendalian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan undang-undang tersebut, dapat diketahui bahwa salah satu tujuan pendidikan adalah membantu siswa mengembangkan potensi diri mereka. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam membantu peserta didik untuk mengaktualisasikan dirinya secara optimal sesuai dengan kemampuan yang ada (Nurfadhillah et al., 2021).

Era modern saat ini, banyak siswa yang kesulitan mempelajari hal-hal baru. Siswa pada hakikatnya mempunyai gaya belajar yang beragam atau berbeda-beda. Kurangnya minat belajar ditandai dengan cenderung pendiam, sering bermain sendiri ketika guru

sedang mengajar di kelas, sering mengganggu temannya, mengajak teman bicara, dan sibuk sendiri (Syamsijulianto, 2020). Hal ini berdampak pada siswa lain karena mereka akan lebih tertarik bermain bersama temannya dibandingkan memperhatikan guru. Kondisi ini dapat mengganggu proses pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang tidak kondusif dan kurang nyaman. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan yakni dengan memperbaiki proses pembelajaran (Ramdani et al., 2021).

Belajar merupakan keseluruhan kegiatan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam dirinya sebagai hasil pengalaman seseorang ketika bersosialisasi dengan lingkungannya, yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Cahyani & Suniasih, 2022). Kegiatan pembelajaran tidak hanya dapat dilaksanakan di dalam kelas saja, melainkan dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja. Hal penting dalam pembelajaran yang adalah proses, karena proses inilah yang menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran.

Pencapaian tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran saja, namun lebih dari itu seorang guru harus mampu membimbing siswa dari segi sikap, fisik dan juga psikisnya. Melalui proses pembelajaran, guru hendaknya dapat membuat suasana kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermakna bagi siswa yang diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Belajar merupakan sebuah kewajiban bagi setiap siswa, namun masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar (Hikmah et al., 2023). Kesulitan belajar disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah yang menyebabkan siswa kurang antusias mengikuti proses pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran menjadi monoton (Aslam et al., 2021).

Penerapan metode konvensional dalam proses pembelajaran masih sering digunakan. Guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah yang menuntut siswa untuk menilai pengetahuannya dalam bentuk ingatan dan hafalan tanpa mengembangkan wawasan berpikir dalam memecahkan masalah yang memungkinkan siswa belajar secara aktif. Proses pembelajaran seperti ini dapat menimbulkan kebosanan dan kelelahan pikiran bagi siswa. Hal ini menyebabkan lemahnya proses dan pengalaman belajar, sehingga siswa menjadi kurang berpartisipasi aktif sehingga membuat siswa kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Pembelajaran diartikan sebagai proses pemberian bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, dengan harapan pembelajaran akan membawa perubahan tingkah laku pada diri siswa dengan adanya pengetahuan baru (Yolandasari, 2020). Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar yang dikoordinasikan oleh guru. Guru mempunyai peranan penting dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi siswa serta harus mampu mendorong semangat, motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Sanjani, 2020). Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di kelas, salah satunya adalah pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat menunjang keberlangsungan proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih optimal (Apriliani et al., 2023). Media dalam proses pembelajaran digunakan sebagai perantara atau alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran kepada siswa, sehingga siswa mudah menerima informasi yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memberikan pengaruh psikologis pada siswa, seperti menumbuhkan keinginan dan semangat baru, meningkatkan motivasi untuk melakukan kegiatan belajar, dan bahkan meningkatkan motivasi belajar siswa (Norhaliza et al., 2023). Begitu pula dalam pembelajaran IPAS, media pembelajaran diperlukan untuk membantu guru menyampaikan informasi terkait materi yang dipelajari. Perpaduan antara mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS pada tingkat sekolah dasar karena siswa melihatnya secara terpadu dan berpikir sederhana. Namun, pada kenyataannya. Media pembelajaran kurang dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dapat menimbulkan permasalahan pembelajaran seperti halnya belum dapat mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV ditemukan bahwa dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, guru kelas IV sangat jarang menggunakan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS. Guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah yang sumber ajarnya hanya dari buku pegangan guru dan buku siswa serta beberapa gambar dari internet. Penggunaan media pembelajaran dalam mengajarkan IPAS sangat diperlukan untuk keberhasilan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat yang menjelaskan bahwa salah satu tujuan pembelajaran IPAS akan berhasil jika guru menggunakan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat atau rasa ingin tahu siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Rosdiana et al., 2017). Mata pelajaran IPAS kelas IV terdapat materi keragaman budaya pada bab 6 "Indonesiaku Kaya Budaya", sangat penting untuk diajarkan dan diperkenalkan kepada siswa tentang keberagaman suku dan budaya khususnya yang ada di daerah siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN 26 Cakranegara, penggunaan media pada mata pelajaran IPAS "Indonesiaku Kaya Budaya" terbatas, belum adanya media kontekstual bermuatan kearifan lokal karena guru hanya memuat sedikit gambaran keanekaragaman budaya dan masih bersifat nasional. Selain keterbatasan dari media pembelajaran, guru kelas IV juga menjelaskan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan dari ulangan IPAS siswa, menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian siswa yang hasil belajar IPASnya masih rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukannya pengembangan media Pembelajaran sebagai media pendukung yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menggunakannya, yaitu melalui pengembangan media berbasis permainan edukasi. menjelaskan bahwa penggunaan alat permainan edukasi memberikan pengalaman belajar sambil bermain karena bermain dapat menjadi sumber belajar yang paling efektif bagi anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan media yang cocok untuk menyampaikan materi dalam Bab 6 "Indonesiaku Kaya Budaya" pada mata pelajaran IPAS adalah permainan monopoli yang dikembangkan sedemikian rupa dengan memasukkan unsur keragaman budaya di daerah siswa sehingga dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif (Lestari et al., 2021). Permainan monopoli merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat merangsang suatu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menjadikan pembelajaran menjadi lebih aktif, dan permainan ini membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang ada (Sari & Listyarini, 2018).

Permainan monopoli secara tidak langsung dapat melatih jiwa kerjasama dan tanggung jawab bagi setiap siswa karena permainan monopoli dimainkan secara berkelompok yang mengharuskan siswa berinteraksi dengan temannya. Permainan

monopoli juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran di kelas (Adilah & Minsih, 2022). Hal tersebut menyebabkan permainan monopoli ini cocok sebagai media pembelajaran untuk memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pelajaran sehingga dapat berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media monopoli berbasis kearifan lokal Sasambo, yang mengintegrasikan elemen budaya daerah dalam materi pembelajaran IPAS, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan bagi siswa, serta mendorong pemahaman yang lebih mendalam tentang keragaman budaya Indonesia, khususnya di wilayah Nusa Tenggara Barat, yang belum banyak diterapkan dalam penelitian sejenis.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Penelitian ini terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1) *Analysis* (Analisis) yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, analisis siswa dan analisis materi pembelajaran (2) *Design* (Desain) yang dikembangkan yaitu merancang desain media permainan monopoli bermuatan kearifan lokal dengan materi “Indonesiaku Kaya Budaya”, (3) *Development* (Pengembangan produk) yang dikembangkan dimulai dari kegiatan memodifikasi media sedemikian rupa sehingga menghasilkan media orisinal (asli) yang siap divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang berkompeten dibidangnya, (4) *Implementation* (Implementasi atau pelaksanaan) yang dikembangkan yaitu dengan melakukan uji coba media pada kelompok kecil melalui 2 tahap dan uji coba kelompok besar, (5) *Evaluation* (Evaluasi) yang dikembangkan yaitu menganalisis data hasil validasi media, menganalisis data hasil belajar dan angket respon siswa, sehingga menghasilkan produk akhir yaitu media permainan monopoli bermuatan kearifan lokal sasambo. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV SDN 26 Cakranegara yang beralamat di Jl. TGH. Lopan, Dasan Cermen, Kecamatan Sandubaya, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat.

Adapun subjek dari penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 32 orang siswa. Objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu media permainan monopoli bermuatan kearifan lokal sasambo untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, kuesioner (angket) yang meliputi angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru dan angket respon siswa serta tes untuk siswa. Selain itu, analisis data yang digunakan yaitu analisis data kelayakan dan analisis data keefektifan. Analisis data kelayakan didapatkan dari hasil validator ahli yaitu ahli media dan materi yang kemudian dianalisis ke dalam data kuantitatif yang berskala likert 1 sampai 5. Setelah dilakukan perhitungan, selanjutnya pemberian keputusan mengenai kualitas kelayakan dengan menggunakan konversi skala tingkat pencapaian yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. *Kualifikasi Tingkat Kelayakan Produk*

Persentase (%)	Tingkat Pencapaian
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Kurang Layak
0% – 20%	Tidak Layak

Kemudian, untuk analisis data keefektifan menggunakan Uji *Paired Sample T-test* dan Uji *N-gain*. Uji *Paired Sample T-test* bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terhadap media monopoli yang telah dikembangkan. Selanjutnya untuk Uji *N-gain* dilakukan untuk menghitung skor kemampuan siswa, antara skor *Pre test* dan *Post test*. Penggunaan ini merupakan metode yang cocok untuk diterapkan dalam menentukan ada tidaknya kemajuan atau perkembangan belajar siswa, baik berupa peningkatan maupun penurunan. Untuk kriteria nilai *N-gain* ditentukan berdasarkan tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Skor *N-gain*

Nilai <i>N-gain</i>	Kriteria
$G > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq G < 0,70$	Sedang
$G < 0,30$	Rendah

Selanjutnya, kriteria nilai *N-gain* dalam bentuk persentase (%) dapat mengacu pada tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Tingkat Pencapaian Efektivitas *N-gain* (Rahmi et al, 2021)

Persentase (%)	Tingkat Pencapaian
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media monopoli bermuatan kearifan lokal ini menggunakan metode R&D (*Reaserch and Development*), dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Analysis (Analisis)

Tahap analisis ini terdapat 3 tahapan yaitu tahap analisis kebutuhan media, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi pembelajaran. Analisis yang pertama yaitu analisis kebutuhan media dalam pembelajaran IPAS diketahui bahwa guru kelas IV sangat jarang menggunakan media. Saat proses belajar mengajar, guru hanya menggunakan buku pegangan guru dan siswa serta beberapa gambar dari internet. Penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi aspek penting karena dapat menumbuhkan semangat, motivasi serta rasa ingin tau siswa ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa dengan adanya media siswa akan lebih termotivasi dalam belajar, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, serta dapat merangsang imajinasinya selama pembelajaran berlangsung (Nurfadhillah et al., 2021). Sejalan dengan itu, pendapat lain menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, minat, perasaan, dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadinya proses pembelajaran (Pagarra et al., 2022).

Analisis yang kedua yaitu analisis karakteristik siswa kelas IV SDN 26 Cakranegara. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, Saat pembelajaran berlangsung guru menjadi satu-satunya sumber informasi bagi siswa yang hanya berpedoman pada buku

tanpa menggunakan media yang dapat menarik motivasi dan rasa ingin tau siswa dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa kurang fokus, mudah bosan dan kurang memahami materi karena hanya terpaku pada penjelasan guru. Hal tersebut terlihat ketika proses pembelajaran, ada beberapa siswa yang serius mendengarkan penjelasan guru dan ada juga siswa yang tidak memperhatikan seperti sedang berbicara dengan teman sebangkunya, meninggalkan bangku menuju bangku temannya yang lain dan ada juga siswa yang sedang tidur. Selain itu, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV menyampaikan bahwa masih terdapat sebagian siswa yang hasil belajar IPASnya rendah. Sehingga, dalam hal itu diperlukannya media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas agar dapat menarik perhatian dan motivasi siswa dalam belajar. Sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa dengan bantuan media, motivasi siswa dalam belajar dapat ditingkatkan, siswa akan lebih konsentrasi bahkan dapat berperan aktif selama pembelajaran berlangsung (Istiningsih et al., 2021). Harapannya proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga pada akhirnya hasil belajar siswa dapat meningkat. Selain itu, studi lain menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran tidak hanya membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, akan tetapi juga dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa sehingga kebutuhan siswa dalam belajar dapat terpenuhi serta materi yang diajarkan dapat diterima dengan baik oleh siswa (Mahfud & Yuliandra, 2020).

Analisis yang ketiga yaitu analisis materi pembelajaran IPAS di bab 6 “Indonesiaku Kaya Budaya”. Materi pada bab 6 ini sangat penting untuk diajarkan dan diperkenalkan kepada siswa tentang keberagaman suku dan budaya khususnya 3 suku yang ada di daerah siswa di Nusa Tenggara Barat (NTB) yaitu Suku Sasak, Suku Samawa dan Suku Mbojo mulai dari rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian tradisional dan makanan khas tradisional. Materi tersebut sangat penting diajarkan kepada siswa untuk menambah pengetahuan siswa tentang budaya di daerahnya, menanamkan rasa cinta tanah air, dan memiliki nilai atau perilaku yang sesuai dengan peraturan yang ada di daerah tempat tinggalnya. Oleh sebab itu, Pembelajaran bermuatan kearifan lokal sangatlah penting untuk diajarkan oleh guru karena sesuai dengan tujuan pendidikan sebagai salah satu upaya pewarisan budaya. Pernyataan tersebut didukung oleh temuan yang menyatakan bahwa melalui pendidikan, nilai-nilai luhur kebudayaan yang harus diperkenalkan kepada peserta didik dan dapat dikembangkan agar peserta didik mampu menjadi pewaris kebanggaan dan mampu mengembangkan kebudayaan bangsa (Muhroji & Yusrina, 2018).

Berdasarkan hasil dari ketiga analisis tersebut maka perlu adanya media yang cocok untuk digunakan sesuai dengan analisis kebutuhan, karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Media yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPAS tentang keragaman budaya yaitu media monopoli bermuatan kearifan lokal sasambo yang dikembangkan sedemikian rupa dengan memasukkan unsur-unsur keragaman budaya di daerah siswa sehingga dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif. Penggunaan media monopoli dalam proses pembelajaran IPAS dapat membuat siswa tidak cepat bosan dan jenuh karena terlibat langsung dalam penggunaannya sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dan lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung.

Design (Perancangan)

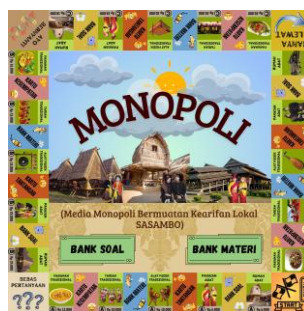
Tahap desain, dilakukannya perancangan produk menggunakan aplikasi Canva, dimulai dengan mendesain mengenai bentuk, warna, ukuran, gambar-gambar visual

sesuai dengan komponen-komponen dalam media monopoli yang dibuat semenarik mungkin, pemilihan warna yang digunakan juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar. Hal ini diperkuat dengan teori tentang kriteria pemilihan media pembelajaran yang mengungkapkan bahwa dalam menggunakan media pembelajaran hendaknya memperhatikan keadaan peserta didik (Cahyani & Suniasih, 2022). Artinya media yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik peserta didik, baik kemampuan berpikir, pengalaman, atau menarik tidaknya media bagi peserta didik.

Terdapat beberapa jenis desain perancangan media monopoli yang dibuat yaitu: papan monopoli, buku panduan monopoli, kartu bank materi, kartu bank soal, kartu jawaban dari bank soal, kartu tantangan, kartu jawaban dari soal tantangan, kartu kesempatan, kartu pertanyaan, kartu jawaban dari pertanyaan, kartu bebas pertanyaan, kartu hak milik, kartu poin, uang monopoli serta rumah, hotel dan dadu. Desain atau perancangan ini bertujuan untuk membuat media monopoli menjadi semakin menarik dengan gambar-gambar dan aturan tertentu agar siswa lebih antusias. Permainan monopoli merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat merangsang suatu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menjadikan pembelajaran menjadi lebih aktif, dan permainan ini membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang ada. Permainan monopoli secara tidak langsung dapat melatih jiwa kerjasama dan tanggung jawab bagi setiap siswa karena permainan monopoli dimainkan secara berkelompok yang mengharuskan siswa berinteraksi dengan temannya. Adapun hasil desain dari media monopoli sebagai berikut:

Papan Monopoli

Papan Monopoli di desain menggunakan aplikasi *Canva* dengan ukuran kertas 50cm x 50cm yang disesuaikan dengan tempat penyimpanan media monopoli. Terdapat 40 petak dalam media monopoli yang terdiri dari 1 petak mulai/start dan finish, 1 petak bebas pertanyaan, 1 petak ayo bernyanyi, 1 petak hanya lewat, 4 petak kartu bank soal, 4 petak kartu bank materi, 4 petak kartu kesempatan, 4 petak kartu tantangan, dan 20 petak pertanyaan yang berupa gambar-gambar terkait materi. Papan monopoli ini dicetak menggunakan kertas *flexy*.



Gambar 1. Papan Media Monopoli

Kartu bank soal berjumlah 20 kartu dengan ukuran kertas 10cm x 6cm yang dicetak menggunakan kertas *art paper*.



Gambar 2. Kartu Bank Soal Tampilan Depan & Belakang

Kartu tantangan berjumlah 10 kartu dengan ukuran kertas 10cm x 6cm yang di cetak menggunakan kertas *art paper*.



Gambar 3. *Kartu Tantangan Tampilan Depan & Belakang*

Kartu kesempatan berjumlah 10 kartu dengan ukuran kertas 10cm x 6cm yang dicetak menggunakan kertas *art paper*.



Gambar 4. *Kartu Kesempatan Tampilan Depan & Belakang*

Kartu bebas pertanyaan berjumlah 20 kartu dengan ukuran kertas 8cm x 5cm yang dicetak menggunakan kertas *art paper*.



Gambar 5. *Kartu Bebas Pertanyaan Tampilan Depan & Belakang*

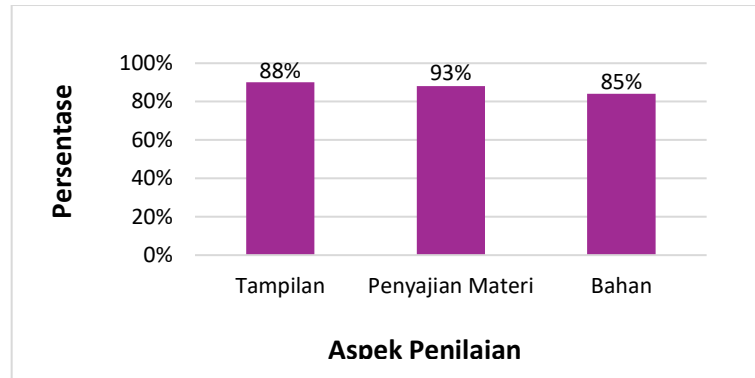
Development (Pengembangan)

Tahap *development*, desain produk media monopoli yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya akan dilakukan validasi ke 2 validator ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hal ini serupa dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan akan diuji melalui tahap validasi yang dilakukan oleh validator (ahli media dan ahli materi) (Lailiya, 2015). Tahap validasi ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya produk media monopoli tersebut diujicobakan dalam pembelajaran. Validasi ahli materi ditujukan untuk mengetahui dan memastikan bahwa produk media monopoli yang telah dirancang memiliki isi yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Sedangkan validasi ahli media ditujukan agar memperoleh masukan dan saran terkait desain media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan. Sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa penilaian validasi media bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan media yang dikembangkan dengan memperoleh masukan dan saran dari validator yaitu ahli materi dan ahli media (Norhaliza et al., 2023).

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media permainan monopoli bermuatan kearifan lokal yang telah dikembangkan.

Hasil validasi tersebut digunakan sebagai referensi dalam memperbaiki media monopoli bermuatan kearifan lokal secara maksimal. Produk media monopoli divalidasi oleh salah satu dosen ahli media. Adapun hasil penilaian dari dosen ahli media terhadap media monopoli disajikan pada gambar 6.

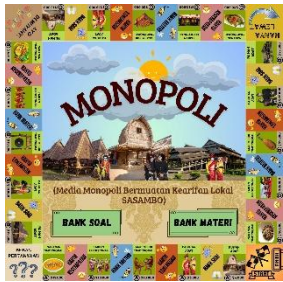
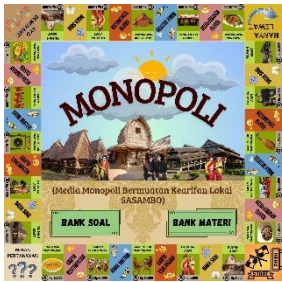


Gambar 6. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan gambar 6, dapat diketahui bahwa hasil penilaian dari validator ahli media pada aspek tampilan memperoleh skor 22 dengan nilai sebesar 88% yang ber kriteria sangat layak, aspek Penyajian materi memperoleh skor 28 dengan nilai sebesar 93% yang ber kriteria sangat layak, dan aspek bahan memperoleh skor 17 dengan nilai sebesar 85% yang ber kriteria sangat layak. Dari ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 89% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media monopoli bermuatan kearifan lokal termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran, dengan revisi sesuai saran dari ahli media yaitu mengganti mata uang asing (\$=dolar) pada papan media monopoli menggunakan mata uang sesuai yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Rp=Rupiah).

Adapun perbedaan Papan Monopoli dan Uang Monopoli sebelum dan sesudah direvisi disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Revisi Papan Media Monopoli

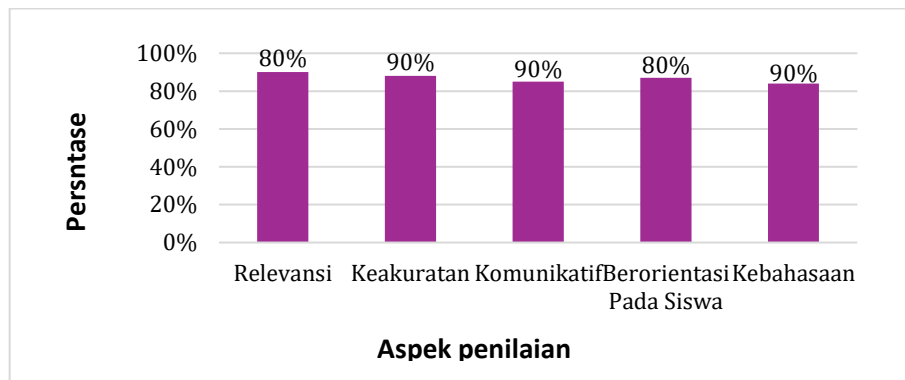
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	

Mata uang yang digunakan pada papan monopoli sebelum revisi yaitu mata uang dolar (\$=dolar). Kemudian Mata uang yang digunakan pada papan monopoli setelah revisi yaitu mata uang (Rp=Rupiah)

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian materi yang digunakan dalam media monopoli bermuatan kearifan lokal yang telah dikembangkan serta untuk mengetahui kekurangan dari aspek materi

sehingga dapat diperbaiki dan menjadi referensi untuk kedepannya. Materi dalam media monopoli ini divalidasi oleh salah satu dosen ahli materi. Adapun hasil penilaian dari ahli materi terdapat materi dalam media monopoli disajikan pada gambar 7.



Gambar 7. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan gambar 7, dapat diketahui bahwa hasil penilaian dari validator ahli materi pada aspek relevansi memperoleh skor 12 dengan nilai sebesar 80% yang berkriteria layak, aspek keakuratan memperoleh skor 9 dengan nilai sebesar 90% yang berkriteria sangat layak, aspek komunikatif memperoleh skor 9 dengan nilai sebesar 90% yang berkriteria sangat layak, aspek berorientasi pada siswa memperoleh skor 12 dengan nilai sebesar 80% yang berkriteria layak dan aspek kebahasaan memperoleh skor 18 dengan nilai sebesar 90% yang berkriteria sangat layak. Berdasarkan kelima aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 85,7% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media monopoli bermuatan kearifan lokal termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran, dengan revisi sesuai saran dari ahli materi yaitu menambahkan kalimat pengantar sebelum gambar, menambahkan materi pada lembar yang masih kosong, serta mencantumkan sumber gambar dan daftar pustaka materi. Adapun perbedaan Kartu Materi sebelum dan sesudah direvisi disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Revisi Kartu Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

Pada kartu materi ditambahkan kalimat pengantar sebelum gambar, ditambahkan materi pada lembar yang masih kosong, serta mencantumkan sumber gambar dan daftar pustaka

Implementation (Implementasi)

Setelah dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, maka media pembelajaran siap untuk digunakan. Langkah selanjutnya yaitu tahap *implementation* (implementasi). Tahap implementasi adalah tahapan dimana produk penelitian yang sudah dikembangkan harus di uji melalui beberapa tahapan ilmiah, sehingga kevalidan dan keefektifan pada ifan bisa terukur dan teruji. Tahap implementasi adalah tahap untuk menguji coba produk yang sudah dikembangkan setelah melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi dengan merevisi produk sesuai saran dari ahli media dan ahli materi sehingga media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tahap uji coba produk dilakukan sebanyak 2 kali yaitu dengan uji coba kelompok kecil melalui 2 tahap. Tahap yang pertama di uji cobakan kepada 6 orang siswa dan tahap kedua di uji cobakan kepada 9 orang siswa. Kemudian untuk uji coba kelompok besar dengan melibatkan 15 orang siswa di kelas IV yang belum mengikuti uji coba pada kelompok kecil. Hal tersebut bertujuan untuk memperoleh respon siswa terhadap media monopoli yang telah dikembangkan. Adapun hasil tanggapan pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar serta angket respon guru disajikan pada tabel 6, 7 dan 8 berikut ini.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Tahap 1 dan 2

Tahapan	Hasil Persentase	Kriteria
Tahap 1 (6 Orang Siswa)	98,1%	Sangat Layak
Tahap 2 (9 Orang Siswa)	90,6%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 6, diketahui bahwa hasil persentase respon siswa pada uji coba kelompok kecil tahap 1 terhadap media pembelajaran monopoli, memperoleh persentase 98,1% dengan kriteria sangat layak. Kemudian, uji coba kelompok kecil pada tahap 2 memperoleh persentase 90,6% dengan kriteria sangat layak.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Jumlah Responden	Hasil Persentase	Kriteria
15 Orang Siswa	93,4%	Sangat Layak

Persentase respon siswa pada uji coba kelompok besar terhadap media pembelajaran monopoli, memperoleh persentase 93,4% dengan kriteria sangat layak. Adapun tanggapan siswa setelah dilakukan uji coba media pembelajaran monopoli, yaitu siswa sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terlihat ketika siswa belajar menggunakan media pembelajaran monopoli, dan saat permainan sudah selesai, siswa meminta untuk belajar kembali menggunakan media pembelajaran monopoli karena belajarnya seru dan tidak mudah bosan.

Tabel 8. Hasil Respon Guru

Jumlah Responden	Jumlah Skor	Hasil Persentase	Kriteria
1	44	97,7%	Sangat Layak

Berdasarkan tanggapan yang diberikan oleh guru kelas IV berdasarkan angket respon guru pada tabel 8 diperoleh persentase tingkat kelayakan produk media pembelajaran monopoli sebesar 97.7% dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mendapatkan kritik dan saran dari guru yaitu media monopoli yang dikembangkan sangat bagus dan menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak cepat bosan dan minat belajar siswa meningkat khususnya pada materi keberagaman budaya.

Evaluation (Evaluasi)

Setelah tahap Implementasi selesai dilaksanakan selanjutnya tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini, siswa diberikan tes formatif sebanyak 10 soal berbentuk pilihan ganda sebagai evaluasi setelah menggunakan media monopoli bermuatan kearifan lokal pada materi keragaman budaya khususnya yang ada di NTB. Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk melihat respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media monopoli. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa serta keefektifan dari media monopoli yang telah dikembangkan. Hasil yang didapatkan oleh siswa kemudian di analisis menggunakan Uji *Paired Sample T-test* dan Uji *N-Gain*.

Uji Paired Sample T-test

Uji *paired sample t-test* ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan media monopoli bermuatan kearifan lokal. Adapun syarat untuk uji *paired sample t-test* adalah data yang digunakan harus berdistribusi normal sehingga perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam uji *paired sample t-test* berdistribusi normal atau tidak. Adapun hasil uji normalitas disajikan pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas

Sumber Data	Shapiro-Wilk		
	Df	Sig	Keterangan
Pre test	32	.157	Normal
Post test	32	.207	Normal

Berdasarkan tabel 9, diketahui bahwa nilai sig. pre test pada bagian *Shapiro Wilk* sebesar 0,157 dan nilai sig. post test sebesar 0,207. Hal ini menunjukkan bahwa data pre test maupun post test berdistribusi normal karena nilai sig lebih besar dari 0,05 sehingga syarat uji *paired sample t-test* telah terpenuhi, selanjutnya akan diuji dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. Adapun hasil uji *paired sample t-test* disajikan pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji Paired Sample T-test

Data	Std. Dev	T	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pre test dan Post test	7.771	-22.522	.000	Ho ditolak

Berdasarkan tabel 10, diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil pre test dan post test artinya media monopoli yang digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa pada materi keragaman budaya. Hal ini juga terlihat pada saat pembelajaran berlangsung, terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Siswa yang awalnya kurang memahami budaya lokal menjadi tahu budaya lokal yang ada di NTB dan juga aktif bertanya kepada guru tentang contoh budaya lokal khususnya yang ada di daerah siswa yaitu Suku Sasak, Suku Samawa dan Suku Mbojo.

Uji N-gain

Uji *N-gain* digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dengan menghitung selisih skor *pre test* dan *post test*. Hal ini bertujuan untuk

mengetahui apakah penggunaan atau penerapan Media Monopoli dapat dikatakan efektif atau tidak. Hasil Uji N-gain dapat disajikan pada tabel 11.

Tabel 11. Hasil Uji N-gain

Jumlah Siswa	Rata-rata Hasil Pre test	Rata-rata Hasil Post test	Skor N-gain	Skor N-gain (%)
32	55,31	89,37	0,77	77

Berdasarkan perhitungan Uji N-gain pada tabel 11, diperoleh skor N-gain dengan nilai rata-rata sebesar 0,77 yang termasuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya hasil perhitungan N-gain score dalam bentuk persentase (%) akan disesuaikan dengan tabel 3, diperoleh skor N-gain sebesar 77% yang menunjukkan bahwa kriteria tingkat pencapaian efektivitas N-gain dinyatakan efektif karena berada pada persentase > 76. Oleh karena itu, media yang dikembangkan yaitu media monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya. Terdapat 32 siswa kelas IV yang memperoleh nilai *post test* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pre test*. Nilai *pre test* siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 55,31 sedangkan nilai post test sebesar 89,37. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil tes siswa setelah menggunakan media monopoli bermuatan kearifan lokal sasambo.

Penggunaan media monopoli dinyatakan efektif dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 26 Cakranegara pada materi keragaman budaya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pengembangan media monopoli terbukti layak digunakan karena membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran (Ardhani et al., 2021). Hasil penelitian ini dianggap “valid” karena media monopoli efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran dan memberikan makna yang lebih dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media monopoli bertujuan untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi suatu hal yang menyenangkan bagi mereka, memberikan pengalaman belajar yang baru dan lebih bermakna, meningkatkan hasil belajar siswa serta memfokuskan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi keragaman budaya. Permainan monopoli secara tidak langsung dapat melatih jiwa kerjasama dan tanggung jawab bagi siswa karena permainan monopoli dimainkan secara berkelompok yang mengharuskan siswa berinteraksi dengan temannya.

Permainan media monopoli ini melibatkan beberapa kartu yang memiliki aturan-aturan tersendiri sehingga siswa sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terlihat ketika siswa belajar menggunakan media pembelajaran monopoli, dan saat permainan sudah selesai, siswa meminta untuk belajar kembali menggunakan media pembelajaran monopoli karena terlibat langsung dalam penggunaannya sehingga belajarnya seru dan tidak mudah bosan. Pembelajaran menggunakan media monopoli dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa pada materi keragaman budaya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus melibatkan aktivitas yang menyenangkan dan interaktif (Desyawati et al., 2021). Monopoli dapat memenuhi kriteria tersebut karena memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan bermain sambil belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, media monopoli bermuatan kearifan lokal sasambo dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media monopoli yang dikembangkan sudah melalui beberapa tahapan penelitian sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi 2 aspek yaitu aspek kelayakan dan keefektifan. Aspek kelayakan didapatkan dari hasil validasi terhadap 2 validator ahli yaitu ahli media dan materi yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari ahli media memperoleh persentase sebesar 89% dengan kriteria sangat layak, kemudian dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 85,7% dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media monopoli yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dan dapat diujicobakan dalam proses pembelajaran. Kemudian, untuk aspek keefektifan didapatkan dari hasil evaluasi siswa setelah menggunakan media monopoli dalam pembelajaran. Hasil evaluasi tersebut diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* siswa yang kemudian di analisis menggunakan uji *N-gain*. Terdapat 32 jumlah siswa mendapatkan nilai *post test* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pre test*. Nilai *pre test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 55,31 sedangkan nilai *pos test* sebesar 89,37. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya. Selain itu, rekomendasi untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran monopoli dengan kreativitas dan inovasi yang lebih baik lagi serta dapat menggunakan materi yang beragam sehingga dapat digunakan untuk materi pembelajaran lainnya.

Daftar Rujukan

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076-5085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Apriliani, I. G. A. D., Husniati, H., & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1522-1533. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1525>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170175. <https://dx.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>
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1-11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>
- Desyawati, K., Kristiantari, M. G. R., & Negara, I. G. A. O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168-174. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.32466>
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809-1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
<https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Istiningsih, S., Darmiany, Astria, F. P. A., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Journal of Elementary Education*, 4(6), 911-920. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i6.9578>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34. <https://core.ac.uk/download/pdf/327227393.pdf>
- Lailiya, R. I. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash CS6 pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas X-AK SMK Muhammadiyah 1 Taman. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 3(1).
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275-282.
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *Sport-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 54-66. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i01.3055>
- Muhroji, M., & Yusrina, H. (2018). Penggunaan Modul Pada Pembelajaran Tematik di SDN 1 Jimbung Klaten. *Profesi Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-9. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.6457>
- Norhaliza, E., Istiningsih, S., & Khair, B. N. (2023). Pengembangan Media Bukber (Buku BerGambar) Berbasis Kearifan Lokal Daerah Setempat Untuk Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 356-362. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1155>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media pembelajaran. Parnawi, Afi. (2020). *Psikopogi Belajar*. Yogyakarta: Cv Budi Utama
- Rahmatih, A. N., Maulyda, M. A., & Syazali, M. (2020). Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Pijar MIPA*, 15(2), 151-156. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i2.1663>
- Ramdani, A., Jufri, AW, Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Ditinjau Dari Gender Menggunakan Bahan Ajar IPA Berbasis Siklus 5E Terintegrasi Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199. <http://dx.doi.org/10.15294/jpii.v10i2.29956>

- Rosdiana, M., Hidayat, J. N., & Prijambodo, R. F. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Sains pada Siswa Kelas IV SDN Pragaan Laok I. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.24929/alpen.v1i2.9>
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan Peranan Guru dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. Serunai: *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1),35-42. <https://doi.org/10.37755/sjip.v6i1.287>
- Sari, D. O., & Listyarini, A. S. I. (2018). Pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) Pada Mata Pelajaran Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 13(2). <https://doi.org/10.33061/ww.v13i2.2260>
- Syamsijulianto, T. (2020). Media Pembelajaran Mobuya Untuk Pembelajaran Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1),10. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.23971>