



Pengembangan Media Monopoli Keberagaman Budaya Lokal (Moraya) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 44 Ampenan

Andiana Rachmawati ^{1*}, Asrin ², Radiusman ³

Correspondensi Author

^{1,2,3} Universitas

Mataram, Indonesia

Email:

[andianarachmawati17](mailto:andianarachmawati17@gmail.com)

[@gmail.com](mailto:andianarachmawati17@gmail.com)

asrinfkip@unram.ac.id

[radius_saragih88@unra](mailto:radius_saragih88@unram.ac.id)

[m.ac.id](mailto:radius_saragih88@unram.ac.id)

Keywords :

Media

Pembelajaran;

MORAYA;

Keberagaman

Budaya Lokal;

Hasil Belajar.

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi yang berkaitan dengan keberagaman budaya. Banyak siswa yang masih menunjukkan pemahaman yang terbatas terhadap materi pembelajaran, sementara penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual masih belum memadai. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran MORAYA (Monopoli Keberagaman Budaya Lokal) diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran MORAYA pada mata pelajaran IPA kelas IV serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 28 siswa kelas IV SDN 44 Ampenan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk data wawancara, analisis deskriptif kuantitatif untuk data angket, serta uji Wilcoxon Signed Rank Test dan uji N-Gain untuk menganalisis hasil tes. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 80% dari ahli media dan 80% dari ahli materi dengan kategori valid. Selain itu, hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 85% dan respon siswa sebesar 86% dengan kategori sangat praktis. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 56,07 meningkat menjadi 84,29 pada posttest. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sedangkan hasil uji N-Gain memperoleh persentase sebesar 65% dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran MORAYA cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 44 Ampenan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran MORAYA dinyatakan layak, sangat praktis, dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran materi Indonesia Kaya Budaya. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan kearifan lokal SASAMBO sebagai alternatif inovatif untuk mendukung pembelajaran IPAS yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Abstract. *This research is motivated by the need to improve the learning outcomes of fourth-grade students in Indonesian language learning, particularly in topics related to cultural diversity. Many students still demonstrate a limited understanding of the learning materials, while the use of interactive and contextual learning media remains insufficient. Therefore, the development of MORAYA learning media (Monopoly of Local Cultural Diversity) is expected to be able to create a more interesting, fun, and effective learning atmosphere. This research aims to develop MORAYA learning media for fourth-grade science classes and to evaluate its validity, practicality, and effectiveness. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which consisted of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 28 grade IV students of SDN 44 Ampenan. Data collection techniques were carried out through interviews, questionnaires, and tests. The validation results showed that the media obtained a percentage of 80% of media experts and 80% of material experts with valid categories. In addition, the results of the teacher response questionnaire obtained a percentage of 85% and student responses of 86% with the category of very practical. The average score of the student pretest was 56.07, increasing to 84.29 in the posttest. The results of the Wilcoxon Signed Rank Test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, while the results of the N-Gain test obtained a percentage of 65% in the medium category. These results show that MORAYA learning media is quite effective in improving the learning outcomes of social studies students in grade IV of SDN 44 Ampenan. Thus, it can be concluded that MORAYA learning media is declared feasible, very practical, and quite effective to be used in learning culturally rich Indonesian materials.*

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



Pendahuluan

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang tercermin dari perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun perilaku sebagai hasil dari proses belajar (Andini, 2024). Hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan pada ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik, sehingga dapat digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran sekaligus untuk mengevaluasi efektivitas metode maupun media pembelajaran yang diterapkan (Abida, 2020).

Pendidikan merupakan sarana penting untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, karakter, dan nilai-nilai positif peserta didik agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman (Sari et al., 2023). Sekolah dasar menjadi jenjang pendidikan awal yang berperan dalam membangun fondasi kemampuan akademik maupun nonakademik siswa. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah melalui Kemendikbudristek mengimplementasikan Kurikulum Merdeka yang memberikan fleksibilitas dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik.

Saat ini, sistem pendidikan di Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pascapandemi. Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada guru dan satuan pendidikan untuk merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan tahap perkembangan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel, bermakna, dan menyenangkan (Rahmadayani, 2022). Selain itu, Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang beragam untuk mendukung proses belajar yang efektif dan menarik.

Pada implementasinya, mata pelajaran IPA dan IPS diintegrasikan menjadi IPAS guna membantu siswa sekolah dasar memahami keterkaitan antara aspek alam, manusia, dan sosial secara utuh sesuai dengan karakteristik berpikir mereka yang masih bersifat holistik (Ariya & Whindi Arini, 2021). Pilih media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Pada usia 7–11 tahun, yang merupakan rentang usia siswa sekolah dasar, anak-anak berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Piaget). Pada tahap ini, anak mulai mampu menggunakan logika, tertarik pada lingkungan sekitarnya, dan cenderung memahami sesuatu melalui pengalaman nyata. Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan merancang pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Media permainan edukatif dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan keterampilan bekerja sama peserta didik selama proses pembelajaran di sekolah dasar (Hidayat et al., 2025). Selain itu, penggunaan media konkret yang dikemas dalam bentuk permainan dinilai mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak dalam pembelajaran IPAS, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami dan bermakna. Dalam konteks ini, media dan sumber belajar menjadi komponen penting yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan teori tersebut, anak usia sekolah dasar lebih mudah memahami materi jika disampaikan melalui pendekatan konkret dan kontekstual. Salah satu tema pembelajaran di kelas IV adalah “Indonesiaku Kaya Budaya”, yang mengangkat topik keberagaman budaya Indonesia dari aspek suku bangsa, agama, pakaian adat, dan lain-lain. Materi ini termasuk dalam muatan pelajaran IPAS, yang di tingkat SD disusun dengan pendekatan terpadu (integrated). Pendekatan ini menekankan pentingnya mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa, sesuai dengan perkembangan kognitif dan sosial mereka. Dalam konteks identitas Sasambo yang merepresentasikan suku Sasak, Samawa, dan Mbojo menyimpan kekayaan kearifan lokal yang potensial untuk dikaji sebagai basis literasi budaya masyarakat (Widodo et al., 2021).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memfokuskan kajian pada kompetensi dasar IPS kelas IV SD, khususnya mengenai “Indonesiaku Kaya Budaya”. Diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi dengan cara yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Oleh karena itu, pengembangan media Monopoli Keberagaman Budaya Lokal (MORAYA) berbasis budaya lokal menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya (Lestari et al., 2021).

Media permainan monopoli merupakan salah satu jenis permainan edukatif yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik (Wijayanti et al., 2025). Permainan papan seperti

monopoli dapat dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan serta membantu meningkatkan pemahaman siswa sehingga materi yang dipelajari lebih mudah diingat dalam jangka waktu yang lebih lama (Rohmawati et al., 2025). Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 44 Ampenan, dalam pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas, guru belum memanfaatkan media interaktif yang menyentuh aspek keberagaman budaya terutama suku SASAMBO.

Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran, karena tidak mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Dengan demikian, masih terdapat kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat interaktif, tetapi juga mampu mengaitkan materi keberagaman budaya dengan budaya lokal sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret, bermakna, dan relevan dengan lingkungan peserta didik. Berdasarkan analisis dokumen hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS terlihat bahwa dari 28 siswa, 9 orang (32%) berada dibawah KKM dan 19 orang (68%) di atas KKM.

Sehingga, pada kelas IV SDN 44 Ampenan menunjukan bahwa 32% siswa kelas IV SDN 44 Ampenan yang mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut wawancara dengan guru di SDN 44 Ampenan, media yang sering digunakan oleh guru adalah media Power Point (PPT). Guru juga mengakui bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, dan analisis hasil belajar siswa, dapat diketahui bahwa SDN 44 Ampenan memerlukan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, sekolah membutuhkan media yang mampu mengintegrasikan materi keragaman budaya lokal dengan aktivitas belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Annisha (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam memperkenalkan nilai-nilai sosial serta budaya yang berkembang di masyarakat kepada peserta didik. Pendekatan ini menjadi salah satu upaya penting untuk menanamkan pemahaman terhadap budaya lokal di tengah perkembangan zaman yang semakin cepat dan dinamis.

Media Monopoli Keberagaman Budaya Lokal (MORAYA) dipandang sesuai untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran karena dirancang dengan memuat unsur-unsur budaya lokal SASAMBO (Sasak, Samawa, dan Mbojo) yang dekat dengan kehidupan siswa. Sebagai upaya mengatasi permasalahan rendahnya keterlibatan siswa dan hasil belajar pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya”, MORAYA dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis permainan hasil modifikasi monopoli konvensional yang disesuaikan dengan materi IPAS kelas IV. Media ini dirancang dalam ukuran besar sehingga peserta didik dapat berperan langsung sebagai pion, dengan setiap petak dan kartu permainan memuat unsur budaya lokal seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional, serta pertanyaan yang disusun berdasarkan indikator pencapaian hasil belajar.

Media ini, siswa tidak hanya mempelajari materi “Indonesiaku Kaya Budaya” secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang konkret melalui kegiatan

bermain sambil belajar. Dengan keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas permainan, tercipta suasana belajar yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya di kelas IV SDN 44 Ampenan. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran monopoli telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif. Penggunaan media monopoli pada materi keberagaman budaya mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual sehingga konsep keberagaman budaya tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga melalui interaksi langsung selama proses bermain. Selain itu, media tersebut dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran (Wijayanti et al. 2023).

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media monopoli berbasis budaya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Malina et al., 2025). Meskipun demikian, berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, penelitian tersebut umumnya masih berfokus pada pengenalan keberagaman budaya Indonesia secara umum dan belum mengintegrasikan kearifan lokal SASAMBO (Sasak, Samawa, dan Mbojo) sebagai konteks pembelajaran. Selain itu, media yang dikembangkan belum dirancang dalam bentuk permainan berukuran besar (*human board game*) yang memungkinkan peserta didik berperan langsung sebagai pion sehingga memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan inovasi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami keragaman budaya berbasis kearifan lokal SASAMBO secara lebih konkret, meskipun objek budaya tersebut tidak dapat disajikan secara nyata dalam proses pembelajaran (Handika & Fauzi, 2023). Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini untuk menguji kelayakan media pembelajaran monopoli. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Keberagaman Budaya Lokal (MORAYA) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 44 Ampenan”.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu: (1) Analysis (Analisis), dilakukan melalui analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi pembelajaran pada materi keragaman dan kearifan lokal; (2) Design (Desain), yaitu merancang konsep dan desain media pembelajaran MORAYA (Monopoli Keberagaman Budaya) yang meliputi papan permainan, kartu pertanyaan, kartu tantangan, kartu kesempatan, kartu hak milik, uang permainan, bidak, dadu, dan panduan bermain; (3) Development (Pengembangan), yaitu proses pembuatan media pembelajaran MORAYA sesuai desain yang telah dirancang, kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi yang berkompeten di bidangnya untuk mengetahui tingkat kelayakan media; (4) Implementation (Implementasi), yaitu tahap pelaksanaan uji coba media pembelajaran MORAYA pada siswa kelas IV melalui kegiatan pembelajaran di kelas untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media; dan (5) Evaluation (Evaluasi), yaitu tahap menganalisis hasil validasi, hasil angket respon guru dan siswa, serta hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest sehingga diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran MORAYA.

Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SDN 44 Ampenan yang berjumlah 28 siswa. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan *purposive sampling*, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa kelas IV merupakan kelas yang mempelajari materi *Indonesiaku Kaya Budaya* serta berdasarkan hasil observasi awal ditemukan permasalahan terkait hasil belajar dan penggunaan media pembelajaran, sehingga kelas tersebut sesuai untuk pelaksanaan uji coba media yang dikembangkan. Objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran MORAYA (Monopoli Keberagaman Budaya) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman dan kearifan lokal dalam mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, kuesioner (angket), dan tes. Instrumen angket terdiri atas angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru, dan angket respon siswa. Analisis data hasil wawancara dilakukan secara deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari wawancara dengan guru kelas dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan media pembelajaran, serta karakteristik peserta didik sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran MORAYA pada materi keberagaman budaya. Angket validasi ahli media disusun berdasarkan indikator tampilan media, penyajian, kemudahan penggunaan, dan aspek teknis, sedangkan angket validasi ahli materi mencakup kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kebenaran isi, kebahasaan, dan penyajian materi. Angket respon guru memuat indikator kesesuaian tujuan pembelajaran, materi, dan penyajian media, sedangkan angket respon siswa mencakup aspek materi, bahasa, dan penyajian.

Selain itu, instrumen tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui kegiatan pretest dan posttest. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Analisis data kevalidan diperoleh dari hasil penilaian validator ahli media dan ahli materi yang kemudian dianalisis dalam bentuk data kuantitatif menggunakan skala Likert 1 sampai 5. Selanjutnya, hasil perhitungan digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media berdasarkan konversi skala tingkat pencapaian. Analisis data kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran MORAYA. Sementara itu, analisis data keefektifan diperoleh dari hasil belajar siswa melalui uji pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test dan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran MORAYA.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan Produk

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

Hasil kemudian akan dianalisis menggunakan rumus uji kelayakan dan kepraktisan. Rumus yang digunakan untuk menguji kelayakan dan kepraktisan suatu media yang dikembangkan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase yang dicari

$\sum X$ = Jumlah skor yang didapat

$\sum xi$ = Jumlah skor tertinggi

Kemudian, analisis data keefektifan dalam penelitian ini menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test dan Uji N-Gain. Uji Wilcoxon Signed Rank Test digunakan karena berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa data pretest dan posttest tidak berdistribusi normal. Uji ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran MORAYA yang telah dikembangkan. Selanjutnya, uji N-Gain dilakukan untuk menghitung peningkatan kemampuan siswa melalui perbandingan skor pretest dan posttest. Penggunaan uji N-Gain dinilai sesuai untuk mengetahui tingkat perkembangan hasil belajar siswa, baik berupa peningkatan maupun penurunan setelah menggunakan media pembelajaran MORAYA. Adapun kriteria nilai N-Gain ditentukan berdasarkan tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Skor N – Gain

Skor N – Gain	Kriteria N – Gain
$0,00 < N - \text{Gain} < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq N - \text{Gain} \leq 0,70$	Sedang
$N - \text{Gain} > 0,70$	Tinggi

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

Tabel 3. Kriteria Tingkat Pencapaian Efektivitas N-gain

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

Hasil kemudian akan dianalisis menggunakan rumus uji N-Gain. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat peningkatan kemampuan peserta didik dengan membandingkan skor pretest dan posttest menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran MORAYA (Monopoli Keberagaman Budaya) ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Analysis (Analisis)

Pada tahap Analysis (Analisis), dilakukan analisis kebutuhan media, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi pembelajaran. Analisis kebutuhan media dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas IV dan observasi proses pembelajaran.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru masih lebih sering menggunakan buku paket dan media PowerPoint (PPT) dalam pembelajaran IPAS, sedangkan media pembelajaran berbasis permainan maupun media yang mengintegrasikan budaya lokal belum pernah digunakan. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran sebagian siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan lebih banyak menerima penjelasan dari guru dibandingkan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan analisis dokumen hasil belajar diketahui bahwa dari 28 siswa, sebanyak 9 siswa (32%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Temuan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui media yang memberikan pengalaman belajar secara langsung dan melibatkan aktivitas bermain.

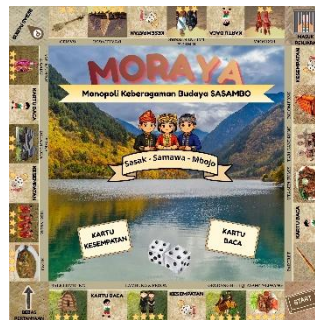
Sementara itu, analisis materi menunjukkan bahwa materi keragaman dan kearifan lokal memiliki karakteristik yang sesuai untuk disajikan melalui media permainan karena memuat berbagai objek budaya yang dapat divisualisasikan secara konkret, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik tradisional, dan makanan khas daerah. Berdasarkan hasil ketiga analisis tersebut, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, karakteristik pembelajaran, dan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran MORAYA (Monopoli Keberagaman Budaya) yang dirancang sebagai permainan edukatif berbasis budaya lokal. Media ini dikembangkan dengan memasukkan unsur-unsur keberagaman budaya lokal sehingga siswa dapat belajar sambil bermain secara aktif dan menyenangkan. Penggunaan media MORAYA dalam pembelajaran IPAS diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar siswa pada materi keragaman dan kearifan lokal.

Design (Perancangan)

Pada tahap desain dilakukan perancangan media pembelajaran MORAYA menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan bentuk, warna, ukuran, dan gambar visual yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar media terlihat menarik dan mudah digunakan. Media MORAYA terdiri atas beberapa komponen, yaitu papan permainan, buku panduan, kartu hak milik berisikan pertanyaan, kartu kesempatan yang berisikan tantangan ataupun quiz, point berbentuk bintang, ornamen rumah, bidak, dan dadu. Perancangan media ini bertujuan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam belajar. Selain itu, permainan monopoli sebagai media pembelajaran juga dapat meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta tanggung jawab siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Papan Monopoli

Papan Monopoli di desain menggunakan aplikasi Canva dengan ukuran kertas 40cm x 40cm. Terdapat 28 petak dalam media monopoli yang terdiri dari 1 petak mulai/start dan finish, 1 petak masuk penjara, 1 petak bebas parkir, 1 petak hanya lewat, 4 petak kartu kesempatan, 4 petak kartu baca, dan 16 petak pertanyaan yang berupa gambar-gambar terkait materi. Papan monopoli ini dicetak menggunakan banner berukuran 200cm x 200cm.



Gambar 1. Papan Monopoli

Kartu Hak Milik berjumlah 16 kartu dengan ukuran 10 cm × 10 cm yang dicetak menggunakan kertas art paper agar lebih tebal, tahan lama, dan nyaman digunakan selama permainan berlangsung. Setiap kartu menampilkan gambar yang merepresentasikan salah satu unsur keberagaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik tradisional, dan makanan khas yang berasal dari wilayah budaya suku SASAMBO. Selain sebagai penanda kepemilikan petak permainan, kartu ini juga berfungsi sebagai media penguatan materi karena memuat nama objek budaya yang dipelajari sehingga membantu peserta didik mengenali dan mengingat keberagaman budaya Indonesia melalui aktivitas bermain.



Gambar 2. Kartu Hak Milik

Kartu kesempatan berjumlah 20 kartu dengan ukuran 12 cm × 8 cm yang dicetak menggunakan kertas *art paper* agar memiliki kualitas cetak yang baik, lebih kuat, dan tahan lama saat digunakan dalam permainan. Kartu ini berisi berbagai instruksi atau perintah yang harus dijalankan oleh pemain ketika berhenti pada petak kesempatan.



Gambar 3. Kartu Kesempatan

Kartu baca berjumlah 10 kartu dengan ukuran 12 cm × 12 cm yang dicetak menggunakan kertas *art paper* agar memiliki kualitas cetak yang baik, lebih awet, dan nyaman digunakan selama proses pembelajaran. Setiap kartu memuat materi singkat mengenai keragaman budaya, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik tradisional, makanan khas, serta budaya lokal SASAMBO (Sasak, Samawa, dan

Mbojo). Kartu ini digunakan ketika pemain berhenti pada petak bergambar kartu baca, kemudian siswa diminta mengambil dan membacakan isi kartu di depan teman-temannya. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh tambahan informasi mengenai materi yang dipelajari sekaligus melatih kemampuan membaca, berbicara, dan memahami isi bacaan.



Gambar 4. Kartu Baca

Development (Pengembangan)

Tahap development merupakan tahap pengembangan produk media monopoli yang telah dirancang pada tahap sebelumnya untuk kemudian divalidasi oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Sugiyono, 2013) yang menyatakan bahwa pada tahap pengembangan, produk perlu divalidasi oleh para ahli guna mengetahui kelemahan dan kualitas produk yang dikembangkan.

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi media dengan materi, tujuan, dan kompetensi pembelajaran, sedangkan validasi ahli media bertujuan untuk menilai aspek tampilan, desain, dan kemudahan penggunaan media pembelajaran. Selain itu, proses validasi juga bertujuan memperoleh masukan dan saran perbaikan agar media yang dikembangkan menjadi lebih efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Validasi Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kesesuaian materi yang terdapat dalam media monopoli bermuatan kearifan lokal yang telah dikembangkan. Selain itu, validasi ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan pada aspek materi sehingga dapat dijadikan acuan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media. Proses validasi dilakukan oleh seorang dosen yang berperan sebagai ahli materi. Adapun hasil penilaian ahli materi terhadap materi pada media monopoli disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimal
Tujuan	20	25
Materi	16	20
Bahasa	4	5
Total	40	50

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh hasil validasi ahli media sebagai berikut.

$$V = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

$$V = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$V = 80\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria kelayakan, persentase tersebut termasuk dalam kategori layak atau valid. Dengan demikian, materi pada media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain memberikan penilaian, ahli materi juga memberikan beberapa saran perbaikan, yaitu perbaikan pada rumusan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran agar lebih spesifik, yaitu dengan menambahkan keterangan mengenai melalui media apa, kegiatan apa yang dilakukan, serta alat atau sumber yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, ahli materi juga menyarankan agar setiap penjelasan materi dilengkapi dengan daftar pustaka atau sumber referensi yang jelas untuk menghindari terjadinya miskonsepsi pada peserta didik.

Validasi Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media MORAYA yang telah dikembangkan. Hasil validasi tersebut dijadikan sebagai acuan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media agar lebih optimal digunakan dalam pembelajaran. Proses validasi media dilakukan oleh seorang dosen yang berperan sebagai ahli media. Adapun hasil penilaian ahli media terhadap produk media monopoli disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimal
Desain	22	25
Kemudahan dan keterbacaan	14	20
Kemenarikan	12	15
Total	48	60

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh hasil validasi ahli media sebagai berikut.

$$V = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

$$V = \frac{48}{60} \times 100\%$$

$$V = 80\%$$

Berdasarkan perhitungan presentase validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 80%, jika disesuaikan dengan tabel konversi skalakriteria dikategorikan sebagai tingkat layak. Maka hasil validitas media berdasarkan tingkat kelayakan dikategorikan valid. Terdapat pula masukan dan saran berdasarkan penilaian ahli media yakni meliputi perubahan bentuk kartu pertanyaan agar tampilannya lebih menarik, jelas, dan mudah digunakan oleh peserta didik, serta perubahan pada lembar panduan cara bermain agar petunjuk penggunaan media lebih sistematis dan mudah dipahami.

Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media

pembelajaran MORAYA. Berdasarkan penggunaan media tersebut, diperoleh hasil respons guru dan siswa yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran MORAYA dalam proses pembelajaran.

Hasil Respon Guru

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respons yang diisi oleh guru wali kelas IV di SDN 44 Ampenan sebagai observer dalam penelitian ini. Uji kepraktisan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan, kesesuaian, dan efektivitas penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil uji kepraktisan oleh guru disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Respon Guru

Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimal
Tujuan	4	5
Materi	16	20
Penyajian	10	10
Total	30	35

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh hasil kepraktisan oleh guru sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{35} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Berdasarkan hasil angket respons guru kelas IV diperoleh persentase tingkat kelayakan media pembelajaran monopoli sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan tanggapan bahwa media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa serta membuat siswa tidak cepat merasa bosan, khususnya pada materi keberagaman budaya.

Respon Siswa

Uji kepraktisan media diperoleh melalui angket respons yang diisi oleh siswa kelas IV di SDN 44 Ampenan sebagai pengguna media pembelajaran MORAYA dalam penelitian ini. Pengisian angket respons bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kemudahan penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun hasil uji kepraktisan oleh siswa disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Respon Siswa

Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimal
Materi	255	280
Bahasa	231	280
Penyajian	359	420
Total	845	980

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh hasil kepraktisan oleh siswa sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{845}{980} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan uji kepraktisan oleh siswa, diperoleh persentase sebesar 86%. Jika disesuaikan dengan tabel konversi skala kriteria kelayakan, persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi dilakukan pengujian efektivitas media pembelajaran melalui analisis statistik menggunakan paired sample t-test yang diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics dengan dasar pengambilan keputusan nilai signifikansi 0,05 untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 8. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,202	28	,005	,900	28	,012
Posttest	,290	28	,000	,844	28	,001

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi kedua data lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis tidak dapat dilakukan menggunakan uji parametrik (paired sample t-test), sehingga peneliti menggunakan uji nonparametrik yaitu Wilcoxon Signed Rank Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan.

Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Tabel 9. Uji Wilcoxon Signed Rank Test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	28 ^b	14,50	406,00
	Ties	0 ^c		
	Total	28		

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh nilai Z sebesar -4,702 dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05), maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran yang dilakukan. Dengan demikian, media pembelajaran yang diterapkan dinyatakan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

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 keberagaman budaya lokal (MORAYA) dapat dikatakan efektif atau tidak. Hasil uji N – Gain dapat disajikan pada tabel berikut;

Tabel 10. Uji N – Gain

Jumlah Siswa	Rata – rata Hasil Pre-test	Rata – rata Hasil Post-test	Skor N – Gain	Skor N – Gain (%)
28	56,07	84,29	0,65	65%

Berdasarkan perhitungan uji N-gain pada tabel 10 diperoleh skor N-gain dengan nilai rata-rata sebesar 0,65 yang termasuk dalam kategori sedang. Selanjutnya, hasil perhitungan N-gain score dalam bentuk persentase (%) diperoleh sebesar 65%, yang menunjukkan bahwa tingkat efektivitas media berada pada kategori cukup efektif. Selama proses pembelajaran, peserta didik terlibat secara langsung dalam permainan melalui kegiatan membaca informasi, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta menyelesaikan tantangan yang terdapat pada setiap komponen media.

Keterlibatan aktif tersebut membantu peserta didik membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang konkret sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Selain itu, integrasi unsur budaya lokal SASAMBO menjadikan materi lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga memudahkan mereka menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari. Faktor-faktor tersebut berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi belajar, perhatian, dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman budaya lokal.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran MORAYA pada materi keragaman dan kearifan lokal di kelas IV SDN 44 Ampenan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Penggunaan model ADDIE dipilih karena memiliki langkah pengembangan yang sistematis dan sesuai untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran pada materi keragaman dan kearifan lokal di kelas IV SDN 44 Ampenan. Hasil observasi, wawancara, dan analisis dokumen menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan media PowerPoint (PPT), sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai sebesar 58, masih berada di bawah KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 76.

Selain itu, materi keragaman dan kearifan lokal belum disajikan secara kontekstual dan belum memanfaatkan potensi budaya lokal yang ada di lingkungan peserta didik. Padahal, pembelajaran yang dikaitkan dengan pengalaman nyata dan lingkungan sekitar dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih bermakna. Annisha (2024) menjelaskan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka dapat meningkatkan relevansi materi dengan kehidupan peserta didik. Sementara itu, Apriansyah et al. (2023) menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dikembangkan media Monopoli Keberagaman Budaya (MORAYA) yang mengintegrasikan budaya lokal SASAMBO (Sasak, Samawa, dan Mbojo) ke dalam permainan edukatif. Penggunaan media berbasis permainan dipilih karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Wijayanti et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media monopoli berbasis budaya lokal dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu pemahaman terhadap materi keberagaman budaya. Dengan demikian, pengembangan media MORAYA diharapkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran sekaligus mendukung implementasi pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal.

Tahap Desain (Design)

Pada tahap desain, dilakukan perancangan konsep, tampilan visual, dan struktur media pembelajaran MORAYA. Media dirancang berbentuk papan monopoli berukuran besar dengan tema budaya lokal SASAMBO yang meliputi budaya Sasak, Samawa, dan Mbojo. Setiap petak permainan memuat unsur budaya lokal seperti rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian daerah, dan makanan khas NTB. Selain itu, media dilengkapi dengan kartu baca, kartu pertanyaan, kartu kesempatan, bidak permainan, dan petak khusus seperti start, bebas parkir, serta masuk penjara agar permainan lebih menarik dan interaktif. Penggunaan ilustrasi budaya lokal dalam media bertujuan untuk membantu siswa memahami materi keberagaman budaya secara konkret dan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka (Ermiana et al., 2024). Hal ini sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung dan benda konkret.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan media menjadi produk yang siap diuji coba. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran MORAYA telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek isi, penyajian materi, tampilan visual, maupun kemudahan penggunaan. Kevalidan media menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kevalidan media MORAYA didukung oleh penggunaan unsur budaya lokal SASAMBO yang diintegrasikan ke dalam permainan monopoli edukatif. Materi yang disajikan tidak

hanya sesuai dengan kurikulum, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual bagi peserta didik. Menurut Handika dan Fauzi (2023), pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan pemahaman siswa karena materi yang dipelajari dekat dengan lingkungan kehidupan mereka. Selain itu, media pembelajaran yang baik harus disusun berdasarkan sumber yang valid, sesuai tujuan pembelajaran, dan mampu mendukung pencapaian kompetensi peserta didik (Prastowo, 2015).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar (Andriana et al. (2025); Malina et al., 2025) . Persamaan tersebut menunjukkan bahwa media permainan yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta mengintegrasikan unsur budaya lokal memiliki potensi untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dibandingkan penelitian sebelumnya. Penelitian ini tidak hanya mengintegrasikan budaya lokal SASAMBO (Sasak, Samawa, dan Mbojo) ke dalam seluruh komponen media, tetapi juga merancang media dalam bentuk permainan berukuran besar (*human board game*) sehingga peserta didik dapat berperan langsung sebagai bidak selama proses pembelajaran. Desain tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan kontekstual dibandingkan permainan monopoli konvensional.

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media pembelajaran MORAYA kepada siswa kelas IV SDN 44 Ampenan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam pembelajaran. Kepraktisan media MORAYA diperoleh dari hasil penilaian guru dan peserta didik. Hasil angket guru menunjukkan persentase sebesar 85%, sedangkan hasil angket peserta didik memperoleh persentase sebesar 86%, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media MORAYA mudah digunakan, mudah dipahami, serta dapat diterapkan dalam proses pembelajaran tanpa mengalami kendala yang berarti.

Kepraktisan media MORAYA dapat dijelaskan berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui benda nyata, gambar, dan aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung. Melalui media MORAYA, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Media monopoli memiliki kelebihan dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong kerja sama antar peserta didik (Lestari et al., 2021).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media monopoli edukatif memperoleh kategori sangat praktis karena mudah digunakan dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung (Hikmah et al., 2023). Selain itu, Media monopoli keberagaman budaya mendapatkan respon positif dari guru dan siswa karena dapat membantu memahami materi secara lebih mudah dan menarik (Amaroh et al., 2025) .

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran MORAYA terhadap hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan melalui uji normalitas, uji Wilcoxon Signed Rank Test, dan uji N-Gain. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media MORAYA. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Peningkatan tersebut terjadi karena media MORAYA melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan bermain, berdiskusi, membaca, dan menjawab pertanyaan sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. Selain itu, penyajian materi yang dikaitkan dengan budaya lokal SASAMBO membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret dan kontekstual, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, hasil uji N-Gain memperoleh skor rata-rata sebesar 0,65 dengan kategori sedang dan tingkat efektivitas sebesar 65% yang termasuk kategori cukup efektif.

Nilai rata-rata siswa meningkat dari 56,07 pada pretest menjadi 84,29 pada posttest. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena materi yang disajikan lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Rachmawati & Okpatrioka, 2023). Dengan demikian, media pembelajaran MORAYA dinyatakan valid, sangat praktis, dan cukup efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman dan kearifan lokal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran MORAYA Monopoli Keberagaman Budaya Lokal (MORAYA) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV di SDN 44 Ampenan, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Media pembelajaran MORAYA yang dikembangkan dinyatakan layak karena memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori valid atau layak digunakan dalam pembelajaran IPAS karena telah memenuhi aspek materi, penyajian, dan desain yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, sehingga dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Tingkat kepraktisan media juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan persentase sebesar 85% berdasarkan respon guru dan 86% berdasarkan respon siswa, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik dalam memahami materi atau dikategorikan sangat praktis. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media MORAYA, yang dibuktikan melalui uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil uji N-gain sebesar 0,65 dengan kategori sedang dan persentase 65% menunjukkan bahwa media MORAYA cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena uji coba media hanya dilakukan pada uji coba kelompok besar, media dikembangkan hanya untuk satu materi pembelajaran, serta efektivitas media hanya diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar dalam jangka pendek. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media MORAYA dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan kearifan lokal SASAMBO untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik, sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media MORAYA pada materi atau jenjang kelas yang berbeda, dapat mengintegrasikan media dengan teknologi digital, serta mengkaji pengaruh media terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, dan retensi belajar peserta didik.

Daftar Pustaka

- Amaroh, K. L., Basori, M., & Wiguna, F. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu Pada Mata Pelajaran Ipas Siswa Kelas 4 SDN Sengkut. *In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 8, 494–501. <https://doi.org/10.29407/eak0w474>
- Andriana, R. I., Erfan, M., Handika, I., & Nurwahidah. (2025). Pengembangan Media Monopoli Bermuatan Kearifan Lokal Sasambo untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 26 Cakranegara. *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 8(1), 387–403. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5599>
- Andini, A. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4 Nopember), 5695-5706. <https://doi.org/10.58230/27454312.1035>
- Annisha, D. (2024). Integrasi Penggunaan Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Proses Pembelajaran pada Konsep Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2108–2115. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7706>
- Apriansyah, R., Azahra, Y., Insani, F. N., & Setiawan, U. (2023). Kajian Terhadap Pemilihan Media dan Pengimplementasiannya Bagi Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 9(1), 33–48. <https://doi.org/10.51836/je.v9i1.472>
- Ariya, M., & Whindi Arini, N. (2021). Media Monopoli Sains (MONOIN) Untuk Pembelajaran IPA Pada Materi Semester I Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 268. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.37888>
- Ermiana, I., Parwati, N. N., Sudiarta, I. G. P., & Sudatha, I. G. W. (2024). Ethnocultural wisdom and development of e-comic. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(6), 3618–3627. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i6.29176>
- Handika, I., & Fauzi, A. (2023). Development of Natural Sciences Learning Videos Based on Local Wisdom of Sasambo (Sasak, Samawa, Mbojo) for Elementary School Students. *Progres Pendidikan*, 4(2), 84-92. <https://doi.org/10.29303/prospek.v4i2.341>
- Hidayat, Y., Rahmawati, R., Masri, I., Rosidah, L., Ciamis, P. G., Kenanga, K., & Banjar, P. K. (2025). Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif

- Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok Bermain Kenanga. 5(1), 3-4.
<https://doi.org/10.33367/piaud.v5i1.7140>
- 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>
- 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.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Malina, H., Kemala Dewi, N., Sobri, M., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran IPAS Di SDN 40 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3), 980-989.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11775>
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Rahmawati, F., & Okpatrioka. (2023). Pengembangan Media Monopoli untuk meningkatkan Pemahaman siswa materi bersatu dalam keberagaman pada mata pelajaran PPKN di kelas 3 Sekolah Dasar. *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 1(3), 132-137.
<https://doi.org/10.59581/garuda.v1i3.1382>
- Ramadhani, S., Leonard, L., Nurmantoro, M. A., & Sumilat, J. M. (2022). The Development of MONOTIKA (Monopoly Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students in Grade VII. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12(1), 111-126. <https://doi.org/10.30998/formatif.v12i1.11959>
- Rohmawati, M., Hidayah, E. R. S., Zulfa, H. M., & Pratiwi, I. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Pembelajaran IPA Materi Panca Indera (MONOPAN). *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 6(2), 260-275.
<https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v6i2.590>
- Astuti, O. S. W., Rukiyah, S., & Missriani, M. (2023). Tinjauan Literatur Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(9), 440-445.
- Widodo, A., Nursaptini, N., & Erfan, M. (2021). Implementation of multicultural education through Sasambo Dance at the University of Mataram. *Jurnal Prima Edukasia*, 9(2), 223-232. <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i2.36992>
- Wijayanti, A. M., Witono, A. H., & Oktaviyanti, I. (2023). *JCAR 5 (Special Issue) (2023) Journal of Classroom Action Research Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan NTB Untuk Pemahaman Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD*.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3986>
- Wijayanti, R. F. N., Syafaah, P. N., & Nur, D. M. M. (2025). Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran ASEAN pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Penedidikan Dan Pembelajaran*, 02(02), 86-95. <https://doi.org/10.70294/7s7a1q29>