

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

**Ardila Kusuma Ningarum<sup>1</sup>, Desy Anindia Rosyida<sup>2</sup>, Ida Putri Rarasati<sup>3</sup>**

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Balitar Balitar*

*Email: ardilakusuma50@gmail.com, desyanindia18@gmail.com, idaputri277@gmail.com*

### **Abstrak**

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

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

### **PENDAHULUAN**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

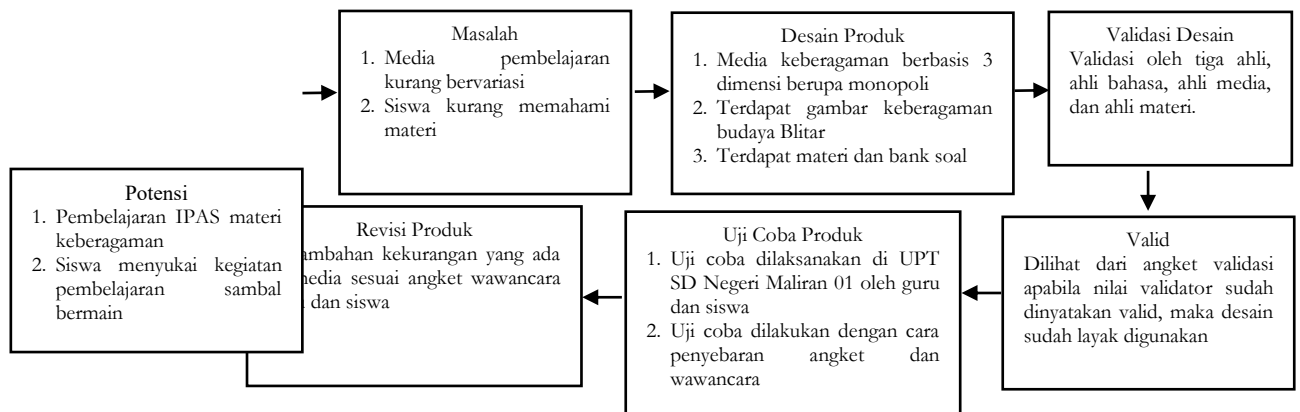
Penelitian Eviyanti et al. (2025) menyatakan media monopoli dikembangkan dengan pendekatan kearifan lokal yang efektif memperkuat pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya. Media mudah digunakan, interaktif, dan meningkatkan motivasi serta aktivitas belajar siswa secara signifikan dalam pembelajaran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

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

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/RnD*) dengan pendekatan kombinasi (mixed methods) yang memadukan unsur kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini mengikuti model pengembangan Sugiyono (2013), namun dibatasi hanya sampai tahap ketujuh karena keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga. Tujuh tahapan tersebut meliputi identifikasi potensi

dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi hasil uji coba.



**Gambar 1.** Bagan Alur Prosedur Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 16 orang serta dua orang guru Fase B (kelas III–IV). Penentuan sampel siswa menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh siswa kelas IV dijadikan subjek utama uji coba media. Sementara itu, guru dipilih menggunakan sampling terpilih untuk memberikan penilaian terhadap keterbacaan serta kesesuaian media pembelajaran.

Data keterbacaan media dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Angket guru dianalisis menggunakan skala Likert (1–5) dengan pilihan jawaban dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Sementara itu, angket siswa menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”.

**Tabel 1. Kriteria Presentase Penilaian Angket Keterbacaan Guru dan Validasi**

Tingkat Pencapaian	Tingkat Kevalidan
81% - 100 %	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Validasi desain produk dilakukan untuk menilai kelayakan media Monopoli Kebuyalo sebelum digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian menggunakan angket skala Likert (1–5). Kisi-kisi instrumen validasi disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan	Kesesuaian pemilihan background
		Kesesuaian gambar dengan materi
		Kesesuaian pemilihan warna
		Kejelasan teks
		Ketepatan jenis dan ukuran huruf
2	Bahan	Ketepatan bahan papan
		Ketepatan kertas gambar

		Ketepatan bahan pion
		Kesesuaian ukuran media
3	Teknis penggunaan	Kejelasan petunjuk penggunaan

**Tabel 3. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator
1	Isi materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		Ketepatan isi materi
		Kejelasan isi materi
		Kelengkapan materi
2	Pembelajaran	Keruntutan penyajian materi
		Ketepatan soal dengan pembelajaran
		Kesesuaian soal dengan alur pembelajaran
		Tingkat kesulitan soal
		Kejelasan alur pembelajaran
		Kebermanfaatan bagi siswa
No	Aspek	Indikator
1	Bahasa	Kesesuaian bahasa yang digunakan
		Kejelasan bahasa
2	Kalimat	Ketepatan ejaan
		Ketepatan pemilihan kata
		Kejelasan penulisan kalimat
		Struktur kalimat jelas

**Tabel 4. Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek	Indikator
1	Bahasa	Kesesuaian bahasa yang digunakan
		Kejelasan bahasa
2	Kalimat	Ketepatan ejaan
		Ketepatan pemilihan kata
		Kejelasan penulisan kalimat
		Struktur kalimat jelas

**Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Keterbacaan Guru**

No	Aspek	Indikator
1	Penulisan	Materi media mudah dipahami
		Tujuan pembelajaran jelas
		Materi sesuai dengan budaya lokal Blitar
		Materi dapat dijelaskan kembali oleh guru
2	Media	Tampilan media menarik
		Gambar dan tulisan jelas
		Media mudah digunakan
3	Kebahasaan	Bahasa mudah dipahami
		Bahasa tidak menimbulkan makna ganda

**Tabel 6. Kisi-Kisi Angket Keterbacaan Siswa**

No	Aspek	Indikator
1	Bahasa dan penulisan	Bahasa mudah dipahami
2	Materi	Materi mudah dipahami
		Media mudah digunakan
3	Gambar pendukung	Gambar jelas
		Komposisi warna sesuai
4	Penggunaan media	Petunjuk penggunaan mudah dipahami
		Petunjuk mengerjakan soal jelas

	Media mudah digunakan
--	-----------------------

### Temuan dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya lokal. Tahap awal penelitian menghasilkan rancangan media berupa permainan monopoli edukatif.

		
Gambar 1. Media Monopoli Kebuyalo	Gambar 2. Box Media Monopoli Kebuyalo	Gambar 3. Dadu
		
Gambar 4. Pion	Gambar 5. Kartu Bank Soal	Gambar 6. Kartu Bank Materi

Media ini berbentuk papan kayu berukuran 40 x 40 cm dengan petak-petak berisi gambar dan soal mengenai budaya khas Blitar, seperti makanan, kesenian, dan adat istiadat. Setiap elemen dirancang berwarna cerah, menarik, dan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Proses validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Media yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi. Validator memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan isi sebelum dilakukan penilaian akhir.



**Tabel 6.** Hasil Validasi Materi

Nomor Soal	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Rata-rata Skor	Keterangan
1	5	4	5	4,67	Sangat Layak
2	5	4	5	4,67	Sangat Layak
3	5	5	5	5,00	Sangat Layak
4	5	5	4	4,67	Sangat Layak
5	5	5	4	4,67	Sangat Layak
6	5	4	4	4,33	Layak
7	5	5	4	4,67	Sangat Layak
8	5	5	5	5,00	Sangat Layak
9	5	4	4	4,33	Layak
10	4	4	4	4,00	Layak
11	5	4	5	4,67	Sangat Layak
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>				<b>4,61</b>	
<b>Skor Ideal</b>				<b>165</b>	

<b>Presentase</b>	<b>92,12%</b>	<b>Sangat Layak</b>
-------------------	---------------	---------------------

Hasil validasi materi terhadap media Monopoli Kebuyalo dilakukan oleh tiga orang validator dengan menilai 11 butir pernyataan. Berdasarkan hasil penilaian, sebagian besar indikator memperoleh kategori sangat layak dengan rentang rata-rata skor antara 4,67–5,00. Beberapa indikator memperoleh kategori layak dengan rata-rata skor 4,00–4,33. Secara keseluruhan, hasil penilaian menunjukkan rata-rata skor sebesar 4,61 dari skor maksimal 5. Nilai tersebut menghasilkan persentase kelayakan sebesar 92,12%, sehingga media Monopoli Kebuyalo pada aspek materi dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa isi materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, memiliki kejelasan penyajian, serta mendukung proses pembelajaran yang efektif bagi siswa.

**Tabel 7.** Saran Validator Ahli Materi

Validator	Saran Masukan	Hasil	
		Sebelum Revisi	Gambar Setelah Revisi
1	Materi bisa ditambah Penambahan materi berdasarkan budaya asli Blitar dan revisi di beberapa kalimat dalam materi keberagaman budaya Blitar.		
2	Materi yang ada dalam media ini bagus, dan dapat menambah pengetahuan baru pada siswa sekolah dasar.	-	

Media yang dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media untuk menilai aspek tampilan, desain, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penilaian dan masukan dari validator, terdapat beberapa saran perbaikan yang perlu dilakukan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Saran dari validator disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 8.** Hasil Validasi Media

Nomor Soal	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Rata-rata Skor	Keterangan
1	4	4	4	4,00	Layak
2	4	5	4	4,33	Sangat Layak
3	4	5	4	4,33	Sangat Layak
4	4	4	5	4,33	Sangat Layak
5	4	4	4	4,00	Layak
6	3	4	4	3,67	Cukup Layak
7	4	4	4	4,00	Layak
8	4	5	5	4,67	Sangat Layak
9	4	4	5	4,33	Sangat Layak
10	4	4	4	4,00	Layak
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>				<b>4,17</b>	
<b>Skor Ideal</b>				<b>150</b>	
<b>Presentase</b>				<b>83,33%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil validasi terhadap aspek media pada produk Monopoli Kebuyalo dilakukan oleh tiga orang validator dengan menilai 10 butir pernyataan. Berdasarkan hasil penilaian, beberapa indikator memperoleh kategori sangat layak dengan rata-rata skor antara 4,33–4,67. Beberapa indikator lainnya memperoleh kategori layak dengan rata-rata skor 4,00,

serta terdapat satu indikator dengan kategori cukup layak dengan rata-rata skor 3,67. Secara keseluruhan, hasil penilaian menunjukkan rata-rata skor sebesar 4,17 dari skor maksimal 5. Nilai tersebut menghasilkan persentase kelayakan sebesar 83,33%, sehingga media Monopoli Kebuyalo pada aspek media dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan media, bahan yang digunakan, serta aspek teknis penggunaan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran.

**Tabel 9.** Saran Validator Ahli Media

Validator	Masukan	Hasil	
1.	1. Deskripsi pada keberagaman makanan masih kurang sistematis 2. Implementasi media dalam pembelajaran belum nampak jelas dalam modul ajar dengan model pembelajaran 3. Buku Panduan disesuaikan dengan pembelajaran 4. Untuk <i>start</i> dan bank soal backgroundnya polos saja		
		<b>Start Sebelum Revisi</b>	<b>Start Setelah Revisi</b>
			
		<b>Buku Panduan Sebelum Revisi</b>	<b>Buku Panduan Sesudah Revisi</b>
2.	Desain buku harus menampilkan tentang keberagaman budaya Blitar,		
		<b>Cover Panduan Sebelum Revisi</b>	<b>Cover Panduan Setelah Revisi</b>

Media pembelajaran yang dikembangkan juga divalidasi oleh ahli bahasa untuk menilai ketepatan penggunaan bahasa dan keterbacaan. Berdasarkan penilaian validator, terdapat beberapa saran perbaikan yang disajikan pada tabel berikut.


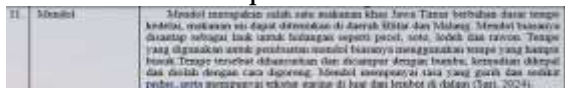


**Tabel 10.** Hasil Validasi Bahasa

Nomor Soal	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Rata-rata Skor	Keterangan
1	4	4	4	4,00	Layak
2	5	4	4	4,33	Sangat Layak
3	4	4	4	4,00	Layak
4	5	4	5	4,67	Sangat Layak
5	5	4	5	4,67	Sangat Layak
6	4	5	5	4,67	Sangat Layak
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>				<b>4,39</b>	
<b>Skor Ideal</b>				<b>90</b>	
<b>Presentase</b>				<b>87,77%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil validasi terhadap aspek bahasa pada media Monopoli Kebuyalo dilakukan oleh tiga orang validator dengan menilai 6 butir pernyataan. Berdasarkan hasil penilaian, sebagian indikator memperoleh kategori sangat layak dengan rata-rata skor 4,33–4,67,

sedangkan beberapa indikator lainnya memperoleh kategori layak dengan rata-rata skor 4,00. Secara keseluruhan, hasil penilaian menunjukkan rata-rata skor sebesar 4,39 dari skor maksimal 5. Nilai tersebut menghasilkan persentase kelayakan sebesar 87,77%, sehingga media Monopoli Kebuyalo pada aspek bahasa dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah jelas, komunikatif, serta sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar.

Tabel 11. Saran Validator Ahli Media

Validator	Kriteria	Hasil
1.	Perlu diperhatikan dalam penulisan kutipan	 <p><b>Kutipan Sebelum Revisi</b></p>  <p><b>Kutipan Setelah Revisi</b></p>
2.	<ol style="list-style-type: none"> <li>Susunan daftar pustaka sesuai alfabet</li> <li>Sampaikan langkah penggunaan media menggunakan kata perintah</li> <li>Perbaiki identitas kutipan dengan urutan nama akhir dan tahun</li> <li>Perbaiki tulisan yang belum sesuai ejaan, terutama penggunaan huruf kapital dan typo</li> </ol>	 <p><b>Daftar Pustaka Sebelum Revisi</b></p>  <p><b>Daftar Pustaka Sesudah Revisi</b></p>

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

Tabel 12. Hasil Angket Keterbacaan Guru

Nomor Soal	Guru 1	Guru 2	Rata-rata Skor	Keterangan
1	4	4	4,00	Sangat Layak
2	4	4	4,00	Sangat Layak
3	5	5	5,00	Sangat Layak
4	5	5	5,00	Sangat Layak
5	4	5	4,50	Sangat Layak
6	5	4	4,50	Sangat Layak
7	4	4	4,00	Layak
8	5	4	4,50	Sangat Layak
9	5	4	4,50	Sangat Layak
10	4	4	4,00	Layak
<b>Total Skor</b>			<b>4,40</b>	
<b>Skor Ideal</b>			<b>100</b>	
<b>Presentase</b>			<b>88 %</b>	<b>Sangat Layak</b>

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

**Tabel 13.** Hasil Angket Keterbacaan Siswa

Nomor Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Rata-rata Skor	Keterangan
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,00	Sangat Layak
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,00	Sangat Layak
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,00	Sangat Layak
4	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0,69	Layak
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,00	Sangat Layak
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0,94	Sangat Layak
7	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0,69	Layak
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0,94	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>	7	8	8	8	7	8	7	7	7	7	6	7	7	7	7	8	<b>116</b>	
<b>Skor Ideal</b>																	<b>0,91</b>	
<b>Presentase</b>																	<b>90,62 %</b>	<b>Sangat Layak</b>

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

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

Hasil uji keterbacaan menunjukkan respons positif baik dari guru maupun siswa. Guru menilai media ini mudah digunakan serta membantu proses pembelajaran. Siswa merasa tertarik, mudah memahami materi, dan aktif selama permainan berlangsung. Indikator keterbacaan seperti kejelasan gambar, kemudahan memahami petunjuk, serta keterpaduan antara soal dan materi juga berada pada kategori sangat layak. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media *Monopoli Kebuyalo* telah memenuhi kriteria kelayakan pada aspek isi, tampilan, dan bahasa. Validasi para ahli menunjukkan peningkatan kualitas pada

setiap tahap revisi. Uji keterbacaan memperlihatkan respons positif dari guru dan siswa terhadap penggunaan media tersebut. Permainan ini membantu siswa mengenal dan menghargai budaya lokal Blitar secara interaktif. Media *Monopoli Kebuyalo* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik berbasis budaya lokal pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian Rahayuningsih et al. (2024) menunjukkan bahwa media permainan monopoli berbahan kayu dinilai layak digunakan dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, penggunaan bahan kayu memiliki keterbatasan pada aspek ketahanan dan estetika. Pada penelitian ini, media *Monopoli Kebuyalo* dikembangkan menggunakan bahan akrilik berkualitas tinggi sehingga lebih kuat dan tahan lama. Selain itu, desain papan dibuat dalam bentuk tiga dimensi yang lebih interaktif serta dilengkapi dengan integrasi budaya lokal Blitar. Pengembangan tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

Selain itu, penelitian Janah et al. (2023) menyatakan bahwa media monopoli pada materi sosial budaya layak digunakan dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar dan ketertarikan siswa. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada penekanan konteks lokal. Media *Monopoli Kebuyalo* dirancang dengan memasukkan unsur budaya lokal Blitar, disertai petunjuk penggunaan yang sederhana, warna yang cerah, serta soal-soal yang berkaitan dengan keberagaman budaya daerah. Integrasi tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa.

Penelitian Fitrianingtyas et al. (2023) juga menunjukkan bahwa media monopoli dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui desain yang menarik serta kemudahan penggunaan. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan temuan dalam penelitian ini. Namun demikian, media *Monopoli Kebuyalo* memiliki keunggulan pada penggunaan bahan akrilik yang lebih kuat dibandingkan media monopoli berbahan kayu konvensional. Selain itu, ukuran papan dirancang lebih proporsional dan didukung oleh hasil uji keterbacaan siswa sebesar 90,62% dengan kategori sangat layak dari 16 responden. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran..

Selain itu, Zahro et al. (2025) menunjukkan bahwa media monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas permainan yang bermakna. Temuan tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini, namun pengembangan *Monopoli Kebuyalo* menambahkan inovasi pada aspek desain, bahasa, dan konteks budaya. Media dirancang menggunakan papan akrilik dengan tampilan tiga dimensi, bahasa yang komunikatif, serta materi yang terintegrasi dengan budaya lokal Blitar. Hasil validasi ahli dan respon siswa yang sangat positif pada aspek keterbacaan menunjukkan bahwa media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna dalam pembelajaran IPAS tematik.

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Monopoli Kebuyalo* layak dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya lokal bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Media ini berhasil dikembangkan melalui tahapan penelitian dan pengembangan model Sugiyono, yang meliputi analisis kebutuhan, desain, validasi ahli, revisi, dan uji keterbacaan. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan persentase kelayakan berturut-turut sebesar 92,12%, 83,33%, dan 87,77%

dengan kategori “sangat layak”. Selain itu, hasil uji keterbacaan menunjukkan respon positif dari guru dengan persentase 88% dan dari siswa sebesar 90,62%, menandakan bahwa media ini menarik, mudah dipahami, serta praktis digunakan dalam pembelajaran. Media Monopoli Kebuyalo mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui pendekatan belajar sambil bermain yang interaktif dan menyenangkan. Dengan mengangkat nilai-nilai kearifan lokal Blitar, media ini tidak hanya membantu siswa memahami keberagaman budaya tetapi juga menanamkan sikap cinta budaya daerah, toleransi, dan gotong royong. Dengan demikian, Monopoli Kebuyalo dinyatakan layak dan efektif sebagai inovasi media pembelajaran tematik berbasis budaya lokal yang mendukung penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.

## Referensi

- Aisah, A. N., Permana, E. P., & Widodo, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Kediri Materi Letak Geografis Indonesia Kelas V SDN Mojoroto 2*. 1242–1249.
- Dwi, Anugrah. 2023. *Media Pembelajaran dan Jenis – Jenisnya*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sumatera Utara.
- Eviyanti, Anjarini, T., & Suyoto. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Keberagaman Budaya Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Sidosari. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11.
- Fitrianingtyas, I., Suryandari, K. C., & Tatminingsih, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2).
- Hakimah, N., Nasution, & Gunansyah, G. (2024). Media Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Yang Dikaitkan Dengan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Rivew. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 413–430.
- Hazmi, J., Akbar, M. A., Hastuti, Roeslani, R. D., Adningsih, B. S., Faida, N., Wardani, U., & Juliana. (2024). Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Fondasi Bagi Generasi Berintegritas. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 7(2), 377–387. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.27504>
- Janah, S. N. T. N., Finali, Z., & Puspitaningrum, D. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sosial Budaya (MOSIDA) Berbasis Kearifan Lokal Jember. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(4), 443–457. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v13i4.48496>
- Rahayuningsih, S. H., Firdiawan, Y., Zulfiati, H. M., Hasanah, D., & Susanto, M. R. (2024). Pengembangan Media Monopoli Cerdas (MONCER) Bertema Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 443–450. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1257>
- Rahminda, P., Umairoh, A., & Islaura, W. (2023). Menilai Peran Pendidikan Dalam Membentuk Karakter Dan Kredibilitas Individu. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 73–77. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i3.3015>
- Sarah, S., Wardatunnissa, Y., Ratnasari, Yuningsih, Y., & Nursa’ban, E. (2021). Peran Guru dalam Menerapkan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 01(02), 7–8.
- Sayyid. (2024). *Mengenal Peran Sekolah Dasar dalam Pembentukan Karakter Anak*. Universitas Ala Ata. <https://fitk.almaata.ac.id/mengenal-peran-sekolah-dasar-dalam->

- pembentukan-karakter-anak/  
Suhelayanti, dkk. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis. Gorontalo.
- Tsabita, P. S. (2025). *Pengembangan Media Interaktif IPAS Berbasis Pendekatan Culturally Responsif Teaching Pada Materi Keragaman Budaya di Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Zahro, L. F., Alfiansyah, I., & Subayani, N. W. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Journal Innovation In Education*, 3(3), 210–220.  
<https://doi.org/10.59841/inoved.v3i3.3242>