PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI NORMA DALAM ADAT ISTIADAT KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 1 PURWOREJO

Desy Permata Hati[1], Arum Ratnaningsih[2], Titi Anjarini[3]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Purworejo
Alamat e-mail : desypermata116@gmail.com[1], arumratna@umpwr.ac.id[2], anjarini@umpwr.ac.id[3]

ABSTRACT

This research aims to develop learning media in the form of a monopoly game as a learning media that is feasible and according to the needs of students on the material of norms in customs of class IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo. The research design used is a research and development or R&D model with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The subjects of this research were fourth grade students of SD Muhammadiyah 1 Purworejo, totaling 15 students. This research produced a learning media monopoly game based on local wisdom on the material of norms in customs of grade IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo. Based on the feasibility aspect, the lecturer validation obtained an average score of 3.4 with a very feasible category. The practicality aspect is done by the teacher getting an average score of 4 with a very practical category. While based on student responses, the limited trial with an average score of 3.6 with a very practical category and a broad trial with an average score of 3.5 with a very practical category. The effectiveness aspect of the monopoly game learning media can be seen from the completeness of student learning outcomes in the limited test getting a score of 0.58 with a medium category and the broad trial getting a score of 0.67 with a medium category, so it can be concluded that the monopoly game learning media can be declared feasible.

Keywords: Learning Media, Monopoly Game, Local Wisdom

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang layak dan sesuai kebutuhan siswa pada materi norma dalam adat istiadat kelas IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo. Desain penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan atau R&D dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo yang berjumlah 15 siswa. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran permainan monopoli berbasis kearifan lokal paada materi norma dalam adat istiadat kelas IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo. Berdasarkan aspek kelayakan dilakukan dengan validasi dosen mendapatkan rata-rata skor 3,4 dengan kategori sangat layak. Aspek kepraktisan dilakukan guru mendapatkan rata-rata skor 4 dengan kategori sangat praktis. Sedangkan berdasarkan respon siswa uji coba terbatas dengan rata-rata skor 3,6 dengan

kategori sangat praktis dan uji coba luas dengan rata-rata skor 3,5 dengan kategori sangat praktis. Aspek keefektifan media pembelajaran permainan monopoli dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa pada uji terbatas mendapatkan skor 0,58 dengan kategori sedang dan uji coba luas mendapatkan skor 0,67 dengan kategori sedang, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran permainan monopoli dapat dinyatakan layak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Monopoli, Kearifan Lokal

A. Pendahuluan

Pendidikan yang ideal yaitu adanya interaksi yang aktif antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuan menciptakan karakter dan pengembangan masyarakat yang tepat dengan menjadikan kehidupan masyarakat lebih cerdas. Pembelajaran merupakan suatu usaha untuk membuat siswa belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan siswa (Supriatna, 2020). Pembelajaran bertujuan untuk membantu mendapatkan ilmu pengetahuan dan memudahkan seseorang agar memahami pembelajaran dengan optimal. Pembelajaran akan berjalan dengan optimal jika menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat pendidikan yang memegang peranan penting dalam program proses belajar mengajar (Nurmalia dkk., 2022). Media sangat bermanfaat dan berguna dalam proses pendidikan karena dengan media pembelajaran, proses pembelajaran lebih terarah, teratur, terstruktur dan tersusun sesuai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memberikan efek positif bagi siswa untuk merangsang motivasi, menarik perhatian, memudahkan siswa dalam menangkap isi pembelajaran, dan mempengaruhi perilaku siswa agar merasa nyaman mengikuti pembelajaran (Habib dkk., 2020). Menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu upaya guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan perubahan berkembangnya zaman. Perubahan tersebut mengakibatkan lunturnya nilai-nilai kearifan lokal sehingga perlu adanya pelestarian dan pengenalan budaya kepada siswa.

Kearifan lokal merupakan akumulasi pengetahuan dan

pedoman yang tumbu dan berkembang dalam suatu masyarakat yang mempertemukan perspektif teologis, kosmologis, dan sosiologis (Rummar, 2022). Kearifan lokal sangat penting ditanamkan kepada siswa. Pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat penting untuk diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan rasa cinta siswa terhadap kearifan lokal. Kearifan lokal harus dilestarikan agar generasi selanjutnya dapat mengetahui ciri khas daerahnya.

Peneliti melakukan obeservasi dan wawancara dengan menghasilkan beberapa permasalahan diantaranya yaitu terbatasnya media pembelajaran yang digunakan, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, siswa sangat suka bermain, siswa kurang memahami materi norma dalam adat istiadat, dan siswa kurang mengetahui kearifan lokal Kabupaten Purworejo. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran berupa permainan. Permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran salah satunya yaitu permainan monopoli.

Media monopoli dapat memotivasi siswa untuk mendapatkan pengetahuan dengan bermain karena pembelajaran berupa permainan dapat mendorong siswa agar berpartisipasi aktif sehingga secara tidak langsung siswa dapat dengan mudah memahami materi (Ansori dkk., 2019). Penggunaan permainan dalam pembelajaran bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam penerimaan materi serta memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar (Amri dkk., 2023). Permainan monopoli dapat dilakukan oleh 2-5 pemain, untuk menjalankannya pemain harus melempar dadunya. Media permainan monopoli terdiri dari papan monopoli, dadu, pion, kartu pertanyaan dan jawaban, kartu kesempatan, kartu informasi, papan skor, bintang untuk skor, dan buku panduan yang berisi langkah-langkah serta materi.

Media pembelajaran permainan monopoli mempunyai beberapa kelebihan yaitu dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan, meningkatkan komunikasi antar siswa yang aktif

dan tidak aktif. Selain kelebihan, media pembelajaran permainan monopoli juga mempunyai kelemahan yaitu media monopoli hanya bisa dimainkan minimal 3 orang, monopoli terbatas dan hanya pada materi tertentu, dan untuk memainkannya membutuhkan waktu yang lama. Media monopoli mempunyai kekurangan tetapi media ini dapat menarik perhatian siswa untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan dapat menumbuhkan minat baca siswa.

Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal berfokus di Kabupaten Purworejo karena masyarakat jarang mengetahui kearifan lokal yang ada di Kabupaten Purworejo. Purworejo mempunyai kearifan lokal dalam bentuk makanan seperti kue lompong dan dawet ireng. Kearifan lokal pariwisata di Kota Purworejo yang ada menjadi ciri khas salah satunya Goa Seplawan. Purworejo juga mempunyai kearifan lokal berupa buah. Buah yang menjadi ciri khas Purworejo yaitu durian, manggis, dan duku yang jenisnya beragam. Buah tersebut tumbuh subur di daerah pegunungan seperti di daerah Kaligesing (Faizah dkk., 2022).

Kearifan lokal di Kabupaten Purworejo jarang diketahui oleh masyarakat Purworejo, maka perlu adanya pelestarian dengan cara menjaganya sejak usia sekolah dasar. Kearifan lokal dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk menanamkan kepada siswa agar dapat melestarikan kebudayaan daerah sejak usia sekolah dasar, dalam hal ini kebudayaan daerah Purworejo. Adanya media pembelajaran permainan monopoli ini dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena siswa dapat belajar sambil bermain sehingga siswa sangat senang belajar dan agar memudahkan guru dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa juga dapat lebih mengenal kearifan lokal di Kabupaten Purworejo.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan oleh peneliti, menggunakan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang dijadikan landasan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE.

Menurut Puspasari dan Suryaningsih (2019) dalam (Kurnia dkk., 2019) model ADDIE adalah model yang digunakan dalam berbagai macam pengembangan seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar. Model ini mempunyai lima tahap yaitu

1. Tahap *Analyze* (Analisis). Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran sehingga dapat menentukan media yang sesuai untuk dikembangkan. Pada tahap ini yang dilakukan yaitu melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Hasil analisis diperoleh dari melakukan observasi dan wawancara.
2. Tahap *Design* (Desain). Tahap desain dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan. Tahap desain produk dimulai dengan mengumpulkan referensi dengan menggunakan buku paket siswa, guru, dan LKS Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPAS serta referensi dari berbagai sumber.
3. Tahap *Development* (Pengembangan). Tahap pengembangan peneliti memproduksi media pembelajaran permainan monopoli berbasis kearifan lokal yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan rancangan yang dibuat sebelumnya, Tahap ini peneliti melakukan validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan guru dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan produk
4. Tahap *Implementation* (Implementasi). Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permaian monopoli berbasis kearifan lokal dengan uji coba terbatas dan uji coba luas.
5. Tahap *Evalution* (Evaluasi). Tahap evaluasi ini peneliti melakukan evaluasi produk setelah tahap implementasi kepada siswa. Pada tahap evaluasi ini dilakukan penilaian media pembelajaran permainan monopoli yang dilihat dari aspek kepraktisan dan keefektifan.

Teknik Analisis Data

Analisis kelayakan dan kepraktisan media dapat dilihat dari angket menggunakan rumus yang sama yaitu:

$$SA = \frac{PS}{ST} \times SP$$

(Widoyoko, 2018)

SA = Skor Akhir
PS = Perolehan Skor
ST = Skor Tertinggi
SP = Skala Penilaian

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
>3,25 - 4,00	Sangat Layak
>2,50 – 3,25	Layak
>1,75 – 2,50	Cukup Layak
1,00 – 1,75	Kurang Layak

(Widoyoko, 2018)

Tabel 1. Kriteria Kepraktisan

Persentase	Kriteria
>3,25 - 4,00	Sangat Praktis
>2,50 – 3,25	Praktis
>1,75 – 2,50	Cukup Praktis
1,00 – 1,75	Kurang Praktis

(Widoyoko, 2018)

Analisis kepraktisan media dapat diperoleh dari hasil dari *pre-test* dan *post-test* dihitung dengan rumus N-Gain sebagai berikut :

$$N\text{-Gain} = \frac{Spost - Spre}{Smaks - Spre}$$

(Anggraeni dkk., 2021)

N-Gain = Nilai Gain
S*post* = Nilai *post-test*
S*pre* = Nilai *pre-test*
S*maks* = Nilai maksimal

Tabel 2. Klasifikasi Kategori N-Gain

Skor	Kategori
$G \geq 0{,}70$	Tinggi
$0{,}30 \leq G < 0{,}70$	Sedang
$G < 0{,}30$	Rendah

(Anggraeni dkk., 2021)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penilaian media pembelajaran permainan monopoli berbasis kearifan lokal dilakukan untuk mendapatkan kriteria kelayakan produk. Media pembelajaran permainan monopoli berbasis kearifan lokal dikatakan layak jika memnuhi tiga kriteria yaitu kelayakan, kepraktisan, dan keefktifan. Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

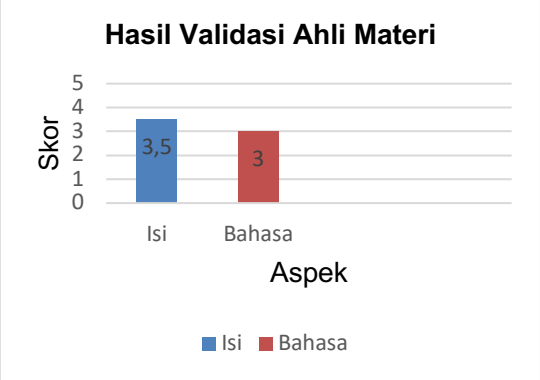
Hasil Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran permainan monopoli berbasis kearifan lokal dikatakan layak setelah diuji oleh ahli materi dan ahli media. Adapun rata-rata dari penilaian kelayakan media pembelajaran:

Tabel 4. Hasil Validasi Kelayakan Ahli Materi

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1.	Isi	3,5	Sangat layak
2.	Bahasa	3	Layak
Skor rata-rata			**3,25**

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi yaitu aspek isi dengan memperoleh skor 3,5 dengan kategori sangat layak. Aspek bahasa dengan memperoleh skor 3 dengan kategori layak. Total aspek keseluruhan yang diperoleh yaitu dengan rata-rata 3,25 dengan kategori sangat layak. Berikut grafik hasil validasi oleh ahli materi.

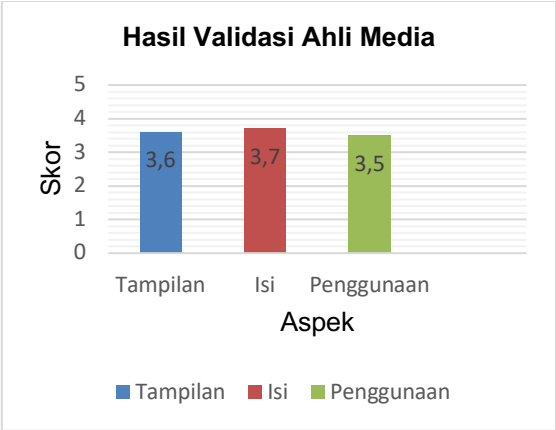


Grafik 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 5. Hasil Validasi Kelayakan Ahli Media

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1.	Tampilan	3,6	Sangat layak
2.	Isi	3,7	Sangat layak
3.	Penggunaan	3,5	Sangat layak
Skor rata-rata			**3,6**

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi diperoleh aspek tampilan dengan memperoleh skor 3,6 dengan kategori sangat layak. Aspek isi dengan memperoleh skor 3,7 dengan kategori sangat layak. Aspek penggunaan dengan memperoleh skor 3,5 dengan kategori sangat layak. Total aspek keseluruhan yang diperoleh yaitu dengan rata-rata 3,6 dengan kategori sangat layak. Berikut grafik hasil validasi oleh ahli media.



Grafik 2. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

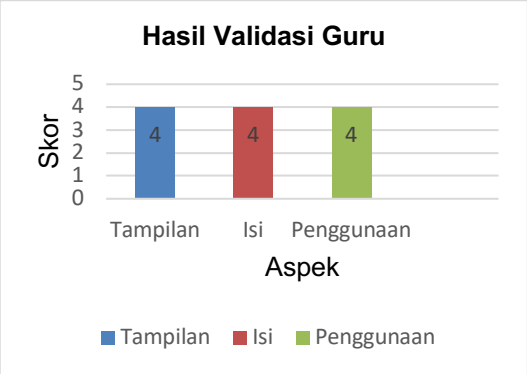
Kepraktisan media pembelajaran permainan monopoli berbasis kearifan lokal diperoleh berdasarkan respon guru dan respon siswa. Hasil kepraktisan dari penilaian data angket dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Validasi Kepraktisan Guru

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1.	Tampilan	4	Sangat layak
2.	Isi	4	Sangat layak
3.	Penggunaan	4	Sangat layak
Skor rata-rata			**4**

Berdasarkan data hasil validasi oleh guru diperoleh berdasarkan aspek tampilan, aspek isi, aspek penggunaan dengan perolehan skor

4 dengan kategori sangat praktis. Maka total aspek keseluruhan yang diperoleh yaitu dengan rata-rata 4 dengan kategori sangat praktis. Berikut grafik hasil validasi oleh guru.

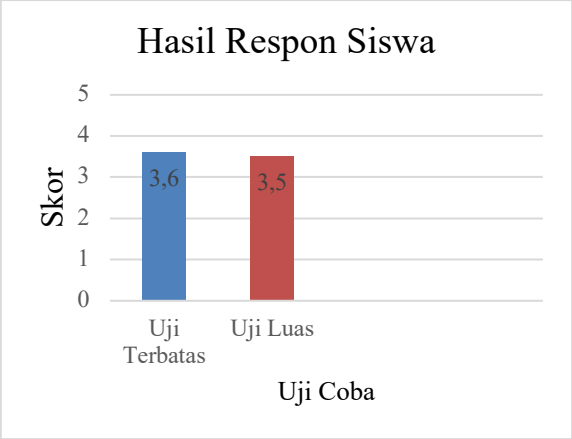


Grafik 3. Hasil Validasi Guru

Tabel 7. Hasil Kepraktisan Respon Siswa

No.	Siswa	Skor	Kriteria
1.	Uji coba terbatas	3,6	Sangat layak
2.	Uji coba luas	3,5	Sangat layak

Berdasarkan hasil data di atas menunjukkan perolehan nilai kepraktisan media pembelajaran permainan monopoli berbasis kearifan lokal yang diperoleh dari respon siswa uji coba terbatas dengan memperoleh rata-rata skor 3,6 dengan kategori sangat praktis. Hasil respon siswa uji luas memperoleh rata-rata skor yaitu 3,5 dengan kategori sangat praktis. Berikut grafik hasil respon siswa uji coba terbatas dan uji coba luas.



Grafik 2. Hasil Respon Siswa

Hasil Keefektifan Media Pembelajaran

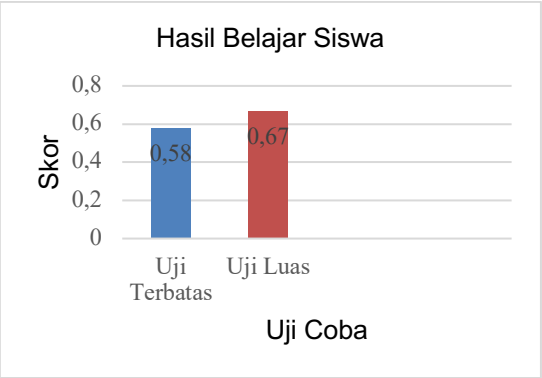
Keefekifan media pembelajaran permainan monopoli dihasilkan dari hasil belajar siswa berupa *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oeh siswa uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil analisis uji coba dengan menggunakan uji N-Gain yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Hasil Kepraktisan Respon Siswa

No.	Siswa	Skor	Kriteria
1.	Uji coba terbatas	0,58	Sedang
2.	Uji coba luas	0,67	Sedang

Hasil belajar siswa uji coba terbatas menggunakan media pembelajaran permainan monopoli terdiri dari 4 siswa. Hasil belajar siswa uji terbatas memperoleh rata-rata skor yaitu 0,58 dengan kategori sedang. Hasil belajar uji coba luas

memperoleh nilai 0,67 dengan kategori sedang. Berdasarkan data yang diperoleh pada hasil belajar siswa maka media pembelajaran permainan monopoli berbasis kearifan lokal efektif digunakan. Berikut grafik hasil respon siswa uji coba terbatas dan uji coba luas.



Grafik 3. Hasil Belajar Siswa dengan N-Gain

D. Kesimpulan

Media pembelajaran permainan monopoli berbasis kearifan lokal pada materi norma dalam adat istiadat kelas IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo layak digunakan berdasarkan aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Pada kevalidan dilakukan validasi dengan ahli materi dan ahli media mendapatkan rata-rata skor 3,6 dengan kategori sangat layak. Pada aspek kepraktisan dari respon siswa saat uji coba terbatas mendapatkan rata-rata 3,6 dengan kategori sangat praktis dan uji coba luas mendapatkan rata-rata 3,5 dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media pembelajaran permainan monopoli berbasis kearifan lokal diperoleh dari uji N-Gain pada uji coba terbatas diperoleh rata-rata 0,58 dengan kategori sedang dan uji coba luas diperoleh rata-rata 0,67 dengan kategori sedang, sehingga media pembelajaran permainan monopoli berbasis kearifan lokal dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli berbasis kearifan lokal dalam proses pembelajaran dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi. Memberi manfaat bagi siswa seperti memudahkan siswa dalam memahami dan menerima materi, memotivasi siswa untuk belajar, serta meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran permainan monopoli berbasis kearifan lokal dapat dipergunakan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5313–5327.

https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1636

Amri, N. A., Amri, N., Hajerah, & Usman. (2023). Pengembangan Media Busy Book Pada Aspek Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *4*(1), 406–411.

https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/view/838

Ansori, Y. Z., Saputra, D. S., & Yunarti, S. (2019). Media Monopoli Menciptakan Suasana Yang Menyenangkan Pada Pembelajaran IPS. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP Universitas Majalengka*, 764–770.

https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/110

Faizah, U., Purwanto, J., Pratiwi, T. I., Kadaryati, K., Bagiya, B., & Aziz, F. (2023). Kearifan Lokal Purworejo Dalam Antologi Puisi Kaloka Tanah Pusaka Karya Penyair Purworejo Dan Skenario Pembelajaran Puisi Di Kelas X SMA. In *Prosiding Seminar Nasional PIBSI ke-44 Yogyakarta*, 1(1), 163-172.

http://prosiding.pbsi.upy.ac.id/index.php/2023/article/download/45/46

Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *JARTIKA: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, *3*(1), 25-35.

https://www.academia.edu/download/84823414/22.pdf

Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, *1*(1), 522.

https://www.academia.edu/download/90831393/844-1705-1-PB.pdf

Nurmalia, L., Iswan, Emorad, A. I., Lestari, C. A., & Qonita, D. N. (2022). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2.

https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/14298

Rummar, M. (2022). Kearifan Lokal Dan Penerapannya Di Sekolah. *Jurnal Syntax Transformation*, *3*(12), 1580–1588.

http://www.jurnal.syntaxtransformation.co.id/index.php/jst/article/view/655

Supriatna, N. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Think Talk Write Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Mengonsumsi Makanan Dan Minuman Yang Halal Dan Menjauhi Yang Haram Di SMP Negeri 3

Ciawigebang. *Syntax Idea, 2*(3), 61–67.

http://jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/syntax-idea/article/view/159

Widoyoko, E.P., 2018. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar