

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI EDUKATIF KEARIFAN
LOKAL JAWA BARAT PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Sania Putri Cantika¹, Yona Wahyuningsih², Agil Nanggala³

Universitas Pendidikan Indonesia¹²³

[1saniaputri30@upi.edu](mailto:saniaputri30@upi.edu), [2yonawahyuningsih@upi.edu](mailto:yonawahyuningsih@upi.edu), [3agilnanggala@upi.edu](mailto:agilnanggala@upi.edu)

ABSTRACT

Cultural literacy among elementary school students still needs to be strengthened, as the teaching of cultural diversity in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject is generally still dominated by verbal delivery of content and has not been supported by interactive learning media that are contextual to local wisdom. This study aims to develop the Monopoli Edukatif Kearifan Lokal Jawa Barat learning medium, and to examine its feasibility, user responses, and effectiveness in improving the cultural literacy of fourth-grade elementary school students. The study used the Design and Development (D&D) Type 1 method by Richey and Klein with a One-Group Pretest–Posttest design. Participants consisted of 24 fourth-grade students and one classroom teacher at SDN Sukamenak 03, while the feasibility of the medium was assessed by a material expert, a media expert, and a language expert. Qualitative data were analyzed using the Miles and Huberman interactive model, and quantitative data were analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test and N-Gain calculation. The results showed that the medium obtained an average validation percentage of 93.53%, categorized as very feasible. Teacher and student responses were also highly positive, at 100% and 94.9% respectively. The Wilcoxon test showed a significant difference between pretest and posttest scores (Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.000), and the N-Gain value of 0.7046 fell into the high category. This improvement was reflected across all cultural literacy indicators, namely cultural awareness, awareness of history and its impact, and tolerance. The Monopoli Edukatif Kearifan Lokal Jawa Barat medium is thus considered feasible, was very well received, and effectively improved the cultural literacy of fourth-grade elementary school students.

Keywords: Cultural Literacy, Learning Media, Educational Monopoly, Local Wisdom

ABSTRAK

Literasi budaya peserta didik sekolah dasar masih perlu diperkuat karena pembelajaran keragaman budaya pada mata pelajaran IPAS umumnya masih didominasi penyampaian materi secara verbal dan belum didukung media pembelajaran yang interaktif serta kontekstual dengan kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media Monopoli Edukatif Kearifan Lokal Jawa Barat, menguji kelayakan, respons pengguna, dan efektivitasnya dalam meningkatkan literasi budaya peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Design and Development (D&D) Tipe 1 dari Richey dan Klein dengan desain One-Group Pretest–Posttest. Partisipan penelitian terdiri atas 24 peserta didik kelas IV dan seorang guru kelas di SDN Sukamenak 03, dengan kelayakan media dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data kualitatif dianalisis

menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, dan data kuantitatif dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test serta perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata persentase validasi sebesar 93,53% dengan kategori sangat layak. Respons guru dan peserta didik juga sangat positif dengan persentase masing-masing 100% dan 94,9%. Uji Wilcoxon menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest (Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000), dan nilai N-Gain sebesar 0,7046 termasuk kategori tinggi. Peningkatan tersebut terlihat pada seluruh indikator literasi budaya, yaitu kesadaran budaya, kesadaran terhadap sejarah dan dampaknya, serta toleransi. Media Monopoli Edukatif Kearifan Lokal Jawa Barat dinyatakan layak, memperoleh respons yang sangat baik, dan efektif meningkatkan literasi budaya peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Literasi Budaya, Media Pembelajaran, Monopoli Edukatif, Kearifan Lokal

A. Pendahuluan

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun pemahaman peserta didik terhadap lingkungan sosial, budaya, dan kebiasaan masyarakat di sekitarnya. Pada tahap ini, pembelajaran seharusnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan nyata peserta didik, bukan sekadar menekankan penguasaan konsep secara verbal. Dalam praktiknya, pembelajaran keragaman budaya masih kerap disajikan secara verbal dan belum didukung media yang cukup interaktif, sehingga peserta didik cenderung memahami materi secara konseptual tanpa keterlibatan langsung dengan budaya lokal di lingkungannya Sakti et al. (2024).

Kondisi tersebut dapat berdampak pada menurunnya minat, partisipasi, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran Windasari et al. (2024).

Permasalahan tersebut sejalan dengan capaian literasi peserta didik Indonesia yang masih rendah. Data PISA 2022 menunjukkan bahwa skor literasi membaca peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD OECD (2022), sedangkan hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer 2023 memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar baru mencapai kompetensi minimum literasi. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami, menghubungkan, dan menginterpretasikan informasi yang berkaitan dengan konteks sosial dan budaya di sekitarnya masih perlu

diperkuat. Akibatnya, literasi budaya peserta didik, yaitu kemampuan mengenali, memahami, dan mengapresiasi keberagaman budaya di lingkungan sekitar, juga belum berkembang secara optimal Malini et al. (2023).

Penguatan literasi budaya menjadi semakin penting karena pendidikan dasar berfungsi ganda, mengembangkan kemampuan akademik sekaligus membentuk pemahaman terhadap nilai, identitas, dan keberagaman kebangsaan peserta didik Nurrohmah et al. (2025). Sekolah memang telah memanfaatkan media digital berupa smartboard dalam pembelajaran, tempat guru biasanya mencari permainan edukatif yang disesuaikan dengan materi ajar. Permainan yang tersedia secara daring tersebut cenderung terbatas cakupannya dan belum tentu selengkap media yang dirancang khusus sesuai kebutuhan materi, sementara pembuatan media secara mandiri oleh guru pun masih terkendala keterbatasan biaya dan waktu. Kondisi tersebut membuat pemanfaatan media visual maupun digital di kelas belum sepenuhnya diarahkan untuk mengakomodasi materi keragaman budaya dan

kearifan lokal secara kontekstual. Hasil wawancara awal dengan guru kelas IV SDN Sukamenak 03 menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS selama ini belum ditunjang media yang benar-benar mengangkat budaya setempat, terlebih media interaktif yang memuat kearifan lokal Jawa Barat masih jarang dijumpai di kelas. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung kurang aktif dan belum optimal dalam mengaitkan materi keragaman budaya dengan kehidupan sosial di sekitarnya.

Penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa media monopoli bermuatan kearifan lokal cukup potensial digunakan dalam pembelajaran, seperti media monopoli Sasambo yang dikembangkan Andriana et al. (2025) dan terbukti valid, praktis, serta efektif meningkatkan hasil belajar, atau media engklek monopoli berbasis etnopedagogi Sasak oleh Kusuma et al. (2024) yang dinilai layak membantu siswa memahami materi budaya secara kontekstual. Kedua penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar di daerah tertentu dan belum secara khusus menysasar penguatan literasi budaya siswa. Kesenjangan ini menjadi dasar

bagi penelitian saat ini untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoli Edukatif berbasis kearifan lokal Jawa Barat pada materi keragaman budaya yang secara khusus diarahkan untuk menguatkan literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Monopoli Edukatif berbasis kearifan lokal Jawa Barat pada materi keragaman budaya, mengetahui tingkat kelayakan media, menganalisis respons guru dan siswa, serta menganalisis efektivitas penggunaannya dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih nyata, menarik, dan kontekstual. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran yang membantu guru menyajikan materi IPAS secara lebih interaktif sekaligus bermuatan budaya lokal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) tipe 1 yang dikemukakan oleh Richey & Klein (2007). Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada perancangan, pengembangan, dan evaluasi produk pembelajaran untuk menghasilkan dasar empiris bagi penyempurnaan media. Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, kritik, saran, dan observasi selama proses pengembangan. Adapun data kuantitatif diperoleh dari angket validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta hasil pretest dan posttest siswa.

Prosedur pengembangan media Monopoli Edukatif Kearifan Lokal Jawa Barat dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu analyze, design, development, serta try-out and evaluation. Tahap analyze dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui wawancara dengan guru dan siswa kelas IV, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis materi berdasarkan Kurikulum Merdeka. Tahap design dilakukan dengan menyusun Garis Besar Program Media (GBPM) dan

merancang komponen media, meliputi papan permainan, kartu budaya, kartu kearifan lokal, kartu soal, pion, dan buku panduan. Tahap development dilakukan dengan menghasilkan produk media, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tahap try-out and evaluation dilakukan melalui uji coba media kepada peserta didik untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media dalam meningkatkan literasi budaya.

Subjek penelitian terdiri atas tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta guru dan siswa kelas IV SDN Sukamenak 03 sebagai pengguna media. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sukamenak 03 tahun ajaran 2025/2026. Penentuan subjek menggunakan teknik sampling jenuh karena seluruh anggota populasi dijadikan responden uji coba sesuai dengan karakteristik penelitian pengembangan. Penelitian dilaksanakan di SDN Sukamenak 03, Kabupaten Bandung.

Desain uji coba yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Desain ini digunakan untuk membandingkan kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media

dan kemampuan setelah menggunakan media. Kelayakan media dianalisis melalui hasil validasi ahli, kepraktisan dianalisis melalui angket respons guru dan siswa, sedangkan efektivitas media dianalisis melalui hasil pretest dan posttest. Peningkatan kemampuan siswa juga dihitung menggunakan N-Gain.

Instrumen tes literasi budaya disusun mengacu pada kerangka *Profile of Culturally Literate Student* yang dikembangkan oleh Metiri Group & NCREL (North Central Regional Educational Laboratory) (2003). Penelitian ini mengadopsi tiga indikator yang paling relevan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar dan materi keragaman budaya, yaitu kesadaran terhadap budaya, kesadaran terhadap sejarah dan dampaknya, serta toleransi. Sebelum digunakan, instrumen tersebut diuji terlebih dahulu melalui uji validitas dengan teknik korelasi Product Moment Pearson, uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha*, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda, untuk memastikan soal pretest dan posttest layak digunakan mengukur peningkatan literasi budaya siswa pada ketiga indikator tersebut. Teknik analisis data kualitatif dilakukan

menggunakan model interaktif Miles & Huberman melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dari angket validasi dan respons dihitung dalam bentuk persentase kelayakan. Data pretest dan posttest diuji normalitasnya dengan *Shapiro-Wilk*, kemudian dianalisis menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah penggunaan media, dilengkapi perhitungan *N-Gain* untuk mengukur besaran peningkatannya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Tahapan Pengembangan Media

Pengembangan media dilaksanakan melalui empat tahap Design and Development, yaitu analyze, design, development, serta try-out and evaluation. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas IV telah memanfaatkan buku teks, presentasi digital, dan smartboard, namun media yang mengintegrasikan materi keragaman budaya dengan kearifan lokal Jawa Barat masih terbatas, sehingga pembelajaran belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang kontekstual.

Karakteristik peserta didik kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget menunjukkan bahwa pemahaman konsep lebih mudah terbangun melalui aktivitas dengan objek nyata, sejalan dengan Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang menempatkan pengalaman belajar langsung sebagai bentuk pembelajaran paling bermakna dibandingkan penyampaian materi secara abstrak. Temuan ini mendasari pemilihan media monopoli, yang menggabungkan aktivitas bermain dengan pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan sekaligus mengembangkan literasi budaya melalui pengalaman yang aktif.

Produk akhir yang dihasilkan terdiri atas tujuh komponen utama, yaitu papan permainan (Gambar 1.1), enam pion bertema karakter anak, serta kartu budaya (Gambar 1.2), kartu kearifan lokal (Gambar 1.3), dan kartu oleh-oleh yang memuat ikon daerah, sejarah singkat, pakaian adat, tarian daerah, ritual dan tradisi, hukum adat, serta makanan dan kerajinan khas dari setiap kota dan kabupaten di Jawa Barat (Gambar 1.4). Dua komponen lain, yaitu kartu pertanyaan dan kartu dana umum, mendukung

dinamika permainan melalui soal seputar keragaman budaya serta instruksi perolehan dan pengurangan poin. Seluruh komponen dirancang berdasarkan Capaian Pembelajaran Fase B Kurikulum Merdeka dengan tampilan visual yang konsisten mengangkat identitas kearifan lokal Jawa Barat.



Gambar 1. 1 Papan Monopoli Edukatif Kearifan Lokal Jawa Barat



Gambar 1. 2 Kartu Budaya



Gambar 1. 3 Kartu Kearifan Lokal



Gambar 1. 4 Kartu Oleh-Oleh

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada peningkatan hasil belajar melalui media monopoli edukatif, penelitian ini mengembangkan media berbasis kearifan lokal Jawa Barat yang secara khusus dirancang untuk menguatkan literasi budaya siswa melalui indikator kesadaran budaya, kesadaran terhadap sejarah dan dampaknya, serta toleransi. Dengan demikian, kebaruan penelitian tidak hanya terletak pada produk yang dikembangkan, tetapi juga pada orientasi penguatan literasi budaya sebagai capaian pembelajaran.

Kelayakan Media

Tabel 1. 1 Hasil Validasi Media Monopoli Edukatif Kearifan Lokal Jawa Barat

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli materi	98,08%	Sangat Layak
Ahli media	92,50%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	90,00%	Sangat Layak
Rata-rata	93,53%	Sangat Layak

Ketiga aspek, yaitu materi, media, dan bahasa, saling melengkapi

dalam menentukan kualitas produk secara menyeluruh, sejalan dengan praktik validasi ahli yang umum digunakan dalam penelitian pengembangan media berbasis permainan papan Habbillah et al. (2025). Skor tertinggi pada aspek materi menunjukkan bahwa muatan keragaman budaya dan kearifan lokal telah sesuai dengan capaian pembelajaran serta indikator literasi budaya. Adapun skor pada aspek media dan bahasa yang sedikit lebih rendah mengindikasikan masih adanya ruang penyempurnaan, terutama pada penggunaan istilah dan kelengkapan informasi daerah dalam tiap kartu. Masukan dari validator telah ditindaklanjuti melalui revisi produk sebelum media diujicobakan kepada peserta didik.

Angket Respon Guru dan Siswa

Tabel 1. 2 Tabel Hasil Angket Respons Guru dan Siswa

Responden	Persentase (%)	Kategori
Guru	100%	Sangat Baik
Siswa	94,9%	Sangat Baik

Respons guru dan peserta didik terhadap Media Monopoli Edukatif Kearifan Lokal Jawa Barat menunjukkan hasil yang sangat positif. Guru memberikan skor 100% (kategori sangat layak), sedangkan peserta didik memperoleh persentase

94,9% (kategori sangat baik). Hasil ini menunjukkan bahwa media praktis digunakan dalam pembelajaran dan sesuai dengan capaian pembelajaran, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Wulandari et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik lebih mudah diterima karena memberikan manfaat nyata dalam pembelajaran.

Guru menilai media membantu penyampaian materi menjadi lebih variatif dan menarik, sedangkan peserta didik menyatakan bahwa permainan membuat mereka lebih aktif melalui kegiatan menjawab pertanyaan dan berdiskusi. Meskipun demikian, sebagian peserta didik masih memerlukan arahan guru dalam memahami beberapa kartu permainan yang menuntut kemampuan analisis. Hasil ini sejalan dengan Habbillah et al. (2025), Lagos San Martín et al. (2023), yang menyatakan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar, namun efektivitasnya tetap didukung oleh peran guru sebagai fasilitator.

Efektivitas Media terhadap Literasi Budaya

Efektivitas media Monopoli Edukatif Kearifan Lokal Jawa Barat dianalisis berdasarkan hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada 24 peserta didik kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan media.

Tabel 1. 3 Hasil Pretest dan Posttest Literasi Budaya Siswa

	Pretest	Posttest
Rata-rata	75,66	92,54
Nilai Tertinggi	89	100
Nilai Terendah	47,37	78,95

Peserta didik dengan skor pretest terendah menunjukkan peningkatan nilai yang lebih besar pada posttest, sedangkan peserta didik dengan skor pretest tertinggi mengalami peningkatan yang relatif lebih kecil karena kemampuan awal mereka telah berada pada tingkat yang lebih baik. Kondisi tersebut menyebabkan rentang nilai antarpeserta didik yang semula cukup lebar pada pretest menjadi lebih sempit pada posttest. Temuan ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya efektif bagi peserta didik dengan kemampuan awal tinggi, tetapi juga mampu membantu peserta didik dengan kemampuan awal rendah meningkatkan pemahamannya.

Peningkatan tersebut diperkuat oleh penggunaan instrumen pretest dan posttest yang berbeda, tetapi memiliki tingkat kesulitan yang setara, sehingga perubahan hasil belajar lebih mencerminkan peningkatan pemahaman daripada sekadar kemampuan mengingat jawaban.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dilanjutkan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* karena data tidak berdistribusi normal, serta perhitungan *N-Gain* untuk mengukur besaran peningkatan. Ringkasan hasil ketiga uji tersebut disajikan

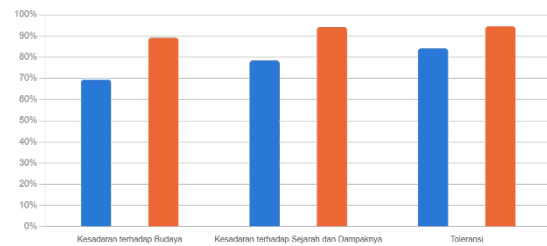
Tabel 1. 4 Hasil Analisis Efektivitas Media

Analisis	Hasil	Keterangan
Uji Normalitas (<i>Shapiro-Wilk</i>)	Sig. Pretest 0,006; Sig. Posttest 0,016	Data tidak terdistribusi normal
<i>Uji Wilcoxon</i>	Z = -4,289; Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000	Terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest
<i>N-gain</i>	0,7046	Tinggi

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi budaya peserta didik setelah menggunakan Media Monopoli Edukatif Kearifan Lokal Jawa Barat. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest berdasarkan uji

Wilcoxon, serta diperkuat oleh nilai *N-Gain* sebesar 0,7046 yang termasuk kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami materi keragaman budaya dan kearifan lokal secara lebih baik melalui pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual.

Peningkatan hasil belajar terjadi pada hampir seluruh peserta didik, termasuk mereka yang memiliki kemampuan awal lebih rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa media tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik dengan kemampuan awal yang sudah baik, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk meningkatkan pemahamannya. Hasil tersebut sejalan dengan karakteristik pembelajaran berbasis permainan yang mendorong partisipasi aktif, interaksi antarpeserta didik, serta proses belajar melalui pengalaman langsung sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih bermakna.



Gambar 1. 5 Peningkatan Skor Pretest-Posttest Berdasarkan Indikator Literasi Budaya

Ketiga indikator literasi budaya menunjukkan peningkatan dengan besaran yang berbeda. Indikator kesadaran terhadap budaya mengalami peningkatan terbesar, yaitu dari 69,27% menjadi 89,06%. Peningkatan tersebut didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa peserta didik semakin mampu mengidentifikasi unsur-unsur budaya, seperti ikon daerah, pakaian adat, dan kesenian daerah. Pada pertemuan awal, beberapa kelompok masih memberikan jawaban yang kurang lengkap, sedangkan pada pertemuan berikutnya peserta didik mampu menjelaskan informasi budaya dengan lebih tepat.

Indikator kesadaran terhadap sejarah dan dampaknya meningkat dari 78,33% menjadi 94,17%. Hasil LKPD menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik berkembang dari sekadar mengenali fakta budaya menjadi mampu menjelaskan nilai serta pentingnya

pelestarian tradisi berdasarkan cerita kearifan lokal yang didiskusikan dalam kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa media tidak hanya membantu peserta didik mengenal budaya, tetapi juga memahami makna yang terkandung di dalamnya.

Indikator toleransi meningkat dari 84,03% menjadi 94,44%. Meskipun peningkatannya paling kecil dibandingkan indikator lainnya, capaian tersebut diduga dipengaruhi oleh tingginya kemampuan awal peserta didik pada aspek menghargai keberagaman budaya. Dengan demikian, penggunaan media lebih berperan dalam memperkuat sikap toleransi yang telah dimiliki peserta didik daripada membentuknya dari awal. Temuan ini sejalan dengan teori relativisme budaya yang memandang setiap budaya memiliki nilai yang patut dihargai dalam konteksnya masing-masing. Penyajian keragaman budaya dari 20 kabupaten/kota di Jawa Barat melalui kartu permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenal dan menghargai keberagaman tersebut tanpa memandang satu budaya lebih unggul daripada budaya lainnya.

Analisis SWOT Media Monopoli Edulatif Kearifan Lokal Jawa Barat

Evaluasi menyeluruh terhadap produk menunjukkan adanya sejumlah keunggulan sekaligus keterbatasan yang perlu menjadi perhatian pada pengembangan selanjutnya. Keunggulan media ini ditunjukkan oleh hasil validasi yang sangat baik dari aspek materi, media, dan bahasa, serta penyajian materi kearifan lokal yang mencakup 20 kabupaten/kota di Jawa Barat melalui lima jenis kartu. Bentuk permainan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar mampu mendorong keterlibatan aktif selama pembelajaran. Di sisi lain, biaya produksi dan pencetakan yang relatif tinggi menjadi kendala apabila media akan diperbanyak untuk digunakan di sekolah lain. Daya tahan media masih bergantung pada kualitas bahan cetak sehingga berpotensi menurun apabila digunakan secara berulang, sedangkan kepadatan materi pada kartu budaya menyebabkan sebagian peserta didik memerlukan pendampingan untuk memahami informasi yang disajikan. Keterbatasan tersebut membuka peluang pengembangan lebih lanjut, seperti mengembangkan media dalam bentuk digital atau berbasis aplikasi agar lebih fleksibel digunakan, serta

mengadaptasi konsep media ini untuk memperkenalkan kearifan lokal dari daerah lain di Indonesia.

D. Kesimpulan

Media Monopoli Edukatif Kearifan Lokal Jawa Barat berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan rata-rata persentase 93,53%, serta memperoleh respons sangat baik dari guru dan peserta didik selama implementasi. Efektivitas media juga terbukti melalui peningkatan kemampuan literasi budaya peserta didik, yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,7046 (kategori tinggi) serta peningkatan pada seluruh indikator literasi budaya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan kearifan lokal berpotensi mendukung pembelajaran IPAS yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna.

Penggunaan media ini tetap memerlukan pendampingan guru,

terutama ketika peserta didik mempelajari kartu budaya yang memuat informasi lebih kompleks. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media dalam bentuk digital atau berbasis aplikasi untuk meningkatkan fleksibilitas penggunaan serta mengadaptasi konsep serupa pada kearifan lokal daerah lain dengan melibatkan sampel yang lebih luas sehingga efektivitas media dapat dikaji secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi Sandi Kusuma, L., Tahir, M., & Sobri, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran engklek monopoli berbasis etnopedagogi Sasak dalam pembelajaran IPAS kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyumulek. doi:10.29303/geoscienceed.v5i3.428
- Ika Andriana, R., Erfan, M., & Handika, I. (2025). Pengembangan media monopoli bermuatan kearifan lokal Sasambo untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 26 Cakran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*. doi:10.30605/cjpe.8.1.2025.5599
- Lagos San Martín, N., Ossa, C., Kaur Swaran Singh, C., & Sofwan Mahmud, M. (2023). Influence of game-based learning in

- mathematics education on the students' cognitive and affective domain: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 14. doi:10.3389/fpsyg.2023.1105806
- Malini, S., Anggraeni Dewi, D., & Saeful Hayat, R. (2023). Urgensi literasi budaya dan kewarganegaraan di sekolah dasar dalam upaya mencintai tanah air. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(3).
- Metiri Group, & NCREL (North Central Regional Educational Laboratory). (2003). *Cultural literacy*. Diakses dari <http://www.chesco.com/~artman/gandhi.html>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, Inc.
- Nurrohman, K. A., Sukma, R., Dewi, I., & Rufiana, I. S. (2025). Efektivitas implementasi literasi budaya di sekolah dasar: Kajian systematic literature review dan implikasinya terhadap Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- OECD. (2022). *Education at a glance 2022*. Paris: OECD Publishing. doi:10.1787/3197152b-en
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Sabbrina Habbillah, A., Metalin Ika Puspita, A., Pandu Paksi, H., & Dwi Wicaksono, V. (2025). Pengembangan Locudi board game untuk meningkatkan pemahaman budaya lokal peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia kelas V sekolah dasar. 13(11), 2928–2940.
- Sakti, S. A., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024). Revitalizing local wisdom within character education through ethnopedagogy approach: A case study on a preschool in Yogyakarta. *Heliyon*, 10(10). doi:10.1016/j.heliyon.2024.e31370
- Windasari, R., Lasmawan, W., & Kertih, W. (2024). Strategi efektif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPS bagi guru sekolah dasar. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.