



Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Kediri Materi Letak Geografis Indonesia Kelas V SDN Majoroto 2

Aprilia Nor Aisah¹, Erwin Putera Permana², Agus Widodo³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

aprianoraisah04@gmail.com, erwinpermana87@gmail.com,

aguswidodo@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by students who are less active in learning activities, students do not like social studies learning and the lack of use of learning media is the cause of the lack of optimal learning. This study aims to develop learning media based on local wisdom of Kediri. This study uses the type of R & D (Research and Development) research using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). After going through the stages of research, the results of the study showed that the monopoly learning media based on local wisdom of Kediri can be seen from the results of the validation of material experts obtaining a percentage of 98%, material validation obtaining a percentage of 90% and student responses in small groups obtaining a percentage of 93%. It can be concluded that the monopoly game media based on local wisdom of Kediri on the geographical location of Indonesia is feasible and effective to be used as a learning medium..

Keywords: Learning media, Monopoly, Local wisdom, Learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa kurang menyukai pembelajaran IPS dan kurangnya penggunaan media pembelajaran menjadi penyebab dari kurangnya pembelajaran yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Kediri. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Setelah melalui tahap-tahap penelitian hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Kediri terlihat dari hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 98%, validasi materi memperoleh persentase 90% dan respon siswa dalam kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 93%. Dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli berbasis kearifan lokal Kediri materi letak geografis Indonesia layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Monopoli, Kearifan lokal

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu (Ujud et al., 2023). Setiap manusia pasti membutuhkan pendidikan karena pendidikan merupakan kebutuhan sampai kapanpun namun pendidikan yang ideal adalah pendidikan yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, tetapi juga mampu menumbuhkan nilai-nilai moral, kreativitas, dan keterampilan hidup. Oleh karena itu, diperlukan



upaya untuk merancang pendidikan yang inklusif, adaptif, dan berorientasi pada pengembangan potensi penuh setiap siswa. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1, Pendidikan adalah usaha terencana yang terdapat dalam proses pembelajaran supaya peserta didik memiliki kemampuan yang lebih (kemampuan terhadap agama, kemampuan kepribadian, dan kemampuan keterampilan yang harus dimiliki untuk kehidupan di masyarakat) sesuai kurikulum yang berlaku pada pendidikan.

Media pembelajaran monopoli sebagai alat pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, refleksi setelah permainan dapat membantu siswa menghubungkan pengalaman permainan dengan konsep teori yang dipelajari. Adanya media pembelajaran monopoli ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar, mempermudah siswa dalam memahami materi, membantu siswa agar tertarik dalam kegiatan pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan dan jemu saat pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang berfokus pada kegiatan sosial manusia. IPS merupakan hasil integrasi dan penyederhanaan dari berbagai disiplin ilmu sosial yang disusun menjadi satu kesatuan materi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang bertanggung jawab sebagai warga negara serta memiliki manfaat bagi kehidupannya saat ini maupun di masa depan. Menurut pendapat (Mahdalena & Sain, 2020) bahwa ditingkat sekolah dasar terdapat satu mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menjelaskan mengenai konsep dasar disiplin ilmu sosial yang mampu membentuk siswa menjadi manusia yang baik dan kritis. Pembelajaran IPS materi letak geografis Indonesia merupakan pembelajaran yang memberikan banyak teori-teori hal tersebut berdampak kepada siswa karena pembelajaran yang mempelajari banyak teori akan sulit diterima dan dipahami oleh siswa. Permasalahan ini bisa diatasi dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran yang bisa digunakan untuk belajar sambil bermain yaitu media pembelajaran monopoli.

Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Satino et al., 2024). Kearifan lokal juga merupakan ciri khas etika dan nilai budaya dalam masyarakat lokal yang diturunkan dari generasi ke generasi. Kearifan lokal menurut (KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kearifan berarti kebijaksanaan, kecendekiaan sebagai sesuatu yang dibutuhkan dalam berinteraksi. Kata lokal, yang berarti tempat atau pada suatu tempat tumbuh,



terdapat hidup sesuatu yang mungkin berbeda dengan tempat lain atau terdapat di suatu tempat yang bernilai yang mungkin berlaku setempat atau mungkin juga berlaku universal.

Secara geografis, Kediri merupakan sebuah Kota yang berada di Provinsi Jawa Timur. Kediri merupakan sebuah Kota terbesar ke-3 di Jawa Timur setelah Kota Surabaya dan Kota Malang. Kota Kediri terbelah oleh Sungai Brantas yang membujur dari selatan ke utara yang membelah wilayah menjadi dua bagian. Kediri juga diapit oleh dua gunung yaitu Gunung Wilis dan Gunung Kelud.

Kearifan lokal masyarakat Kediri sangat banyak dan beragam mengingat Kediri dimasa silam merupakan daerah cikal bakal lahirnya kerajaan-kerajaan. Sebagai contohnya kearifan lokal Kediri yaitu Ritual Sesaji Gunung Kelud yang dilaksanakan oleh masyarakat Desa Lereng Gunung Kelud tiap tahun. Kegiatan ini merupakan suatu bentuk kearifan budaya lokal yang bercermin pada salah satu legenda Kediri yaitu tentang Putri Kilisuci. Adapun beberapa kearifan lokal Kediri berupa bangunan yaitu seperti : 1.) Alun-Alun Kota Kediri, 2.) Simpang Lima Gumul, 3.) Batik Khas Kediri, 4.) Candi Tegowangi, 5.) Tahu Takwa, 6.) Upacara Adat Grebeg Suro, 7.) Tradisi Tayub, 8.) Kerajinan Tenun Ikat Bandar Kidul, 9.) Pabrik Gula, 10.) Larung Sesaji Gunung Kelud, 11.) Gunung Klootok, 12.) Krupuk Pecel Punten, 13.) Gunung Kelud, 14.) Jaranan, 15.) Tari Ketekogleng, 16.) Taman Sekartaji, 17.) Sungai Brantas, 18.) PT Gudang Garam, 19.) Bandara Kediri.

Kearifan lokal tidak hanya untuk ikon daerah namun kearifan lokal harus dikembangkan agar tidak tergerus oleh arus globalisasi saat ini. Berdasarkan kearifan lokal Kediri tersebut dapat disimpulkan bahwa penulis mengambil beberapa kearifan lokal Kediri untuk digunakan membuat media pembelajaran agar siswa tidak hanya belajar mengenai pembelajaran saja namun, bisa mengenal kearifan lokal daerahnya.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Majoroto 2 , proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran berupa media pembelajaran konkret dalam pembelajaran di kelas. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa media video pembelajaran yang di ambil dari youtube. Hal ini berdampak kepada siswa seperti siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran menjadi membosankan. Hal tersebut yang mendasari penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Kediri materi letak geografis Indonesia.

METODE



Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan yaitu model ADDIE. Model ini terdiri dari beberapa langkah yaitu analisis (*analysis*, desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap analisis (*analysis*) menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran diawali adanya masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Beberapa analisis tersebut perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Tahap perancangan pengembangan media pembelajaran yaitu media pembelajaran dirancang untuk siswa kelas IV SD. Rancangan media pembelajaran

berbasis kearifan lokal Kediri ini akan membantu siswa dalam memahami pembelajaran karena belajar sambil bermain. Tahap pengembangan (*development*) yaitu kegiatan merealisasikan bentuk dari produk yang dikembangkan berup media pembelajaran berbasis kearifan lokal Kedirii. Media pembelajaran monopoli yang dikembangkan harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran agar dapat diterapkan. Tahap implementasi yaitu tahap media pembelajaran yang telah melalui revisi dari ahli media dan materi. Tahap evaluasi yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Kediri untuk digunakan pada proses pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 19 November 2024 di SDN Majoroto 2 terhadap siswa kelas V yang berjumlah laki-laki 13 siswa dan perempuan 15 siswa dengan jumlah siswa keseluruhan 28 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket dan dokumentasi. Angket merupakan teknik yang digunakan dalam penelitian berupa soal tertulis yang akan di jawab oleh responden. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang di perlukan, dokumentasi ini Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto – foto aktivitas belajar mengajar, profil sekolah, media pembelajaran yang digunakan dan juga data nilai peserta didik. Analisi data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media monopoli pembelajaran untuk menghitung hasil persentase yang diperoleh dari uji ahli media, ahli materi dan respon siswa, yaitu:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Kriteria	Persentase
sangat Layak	81%-100%
Layak	61%-80%
Cukup layak	41%-60%



Kurang Layak	21%-40%
Tidak Layak	0-20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis merupakan langkah pertama yang harus dilakukan. Tahap analisis ini digunakan untuk menentukan kebutuhan belajar dan mengidentifikasi masalah. Tahap analisis ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini peneliti mencari tahu permasalahan yang terjadi di SDN Majoroto 2 pada tahap awal ini peneliti menemukan masalah yang ada pada SDN Majoroto 2 yaitu guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran konkret seperti media belajar sambil bermain dan siswa sulit memahami materi letak geografis Indonesia dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebelum melanjutkan ke tahap desain, hasil analisis permasalahan yang ditemukan akan diolah dan dievaluasi. Evaluasi ini bertujuan untuk menentukan apakah solusi pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal dapat digunakan secara efektif dan praktis dalam pembelajaran. Selain itu, evaluasi ini juga digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran tersebut sebelum melanjutkan ke tahap desain.

Desain merupakan tahapan kedua dalam prosedur pengembangan media. Pada tahap perencanaan peneliti merancang sebuah produk yang dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa. Perancangan produk ini berupa pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal. Tahap ini melibatkan sebuah perencanaan desain media pembelajaran yang akan dibuat. Adapun tahapan yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah 1.) Menentukan capaian pembelajaran dan tujuan sesuai dengan kurikulum merdeka dan materi IPS letak geografis Indonesia, 2.) Menentukan desain sesuai dengan kearifan lokal Kediri dengan gambar seperti tradisi, upacara dan bentuk kearifan lokal Kediri yang sudah disebutkan, 3.) Membuat kerangka media pembelajaran monopoli dengan menarik. Media pembelajaran yang akan dihasilkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, peneliti harus mevalidasi materi kepada dosen yang ahli dalam materi tersebut dan juga menvalidasi kedapa ahli media dengan dosen yang ahli tentang media. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi kecocokan media tersebut dan menentukan apakah perlu dilakukan perbaikan sebelum memasuki tahap pengembangannya.

Tahap pengembangan, penulis melakukan pembuatan produk berupa media pembelajaran konkret yaitu media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal mata pelajaran IPS materi letak geografis Indonesia kelas V SDN

Mojoroto 2. Dalam pengembangan media pembelajaran penulis harus mengumpulkan bahan-bahan yang dapat mendukung dalam membuat media pembelajaran konkret tersebut. Dari penyesuaian materi, tema, warna, gambar, cara permainan, maupun komponen-komponen yang ada dalam media pembelajaran monopoli tersebut. Media yang dihasilkan dari pengembangan harus di validasi oleh ahli media dan juga ahli materi dengan menggunakan angket validasi, dan dengan menggunakan angket responden siswa . validator ahli media yaitu Bapak Sutrisno Sahari,M.Pd. validasi dari media monopoli pembelajaran dilakukan dengan angket validasi ahli media dengan memperoleh persentase sebesar 90%. Sedangkan validator ahli materi yaitu Bapak Muhamad Basori, S.Pdi, M.Pd. validasidari materi pada mata pelajaran IPS materi letak geografis Indonesia. Validasi materi ini memperoleh persentase 98%.

Tahap implementasi ini merupakan tahap akhir dari kegiatan pengembangan dan akhir evaluasi formatif. Tahapan ini peneliti mengimplementasikan dalam proses kegiatan pembelajaran IPS Kelas V materi letak geografis Indonesia sebagai objek uji coba. Peneliti akan melakukan uji coba produk kepada siswa kelas V untuk menguji keefektifan dari media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal yang akan dikembangkan. Kemudian langkah selanjutnya melakukan evaluasi untuk mengetahui produk yang sudah diimplementasikan sudah layak atau masih perlu di revisi kembali.tahap implementasi media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Kediri ini harus sudah melalui tahaan validasi ahli media dan materi. Media tersebut diuji cobakan pada pembelajaran di kelas pada siswa dlam kelompok kecil terdiri dari 10 siswa. Berikut adalah media pembelajaran monopoli brbasis kearifan lokal Kediri:

Gambar 1. Media Pembelajaran monopoli





Tahap evaluasi adalah tahap akhir dari model ADDIE. Tahap evaluasi dilakukan dengan melihat respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Kediri. Setelah media pembelajaran di uji cobakan siswa akan mengisi respon siswa berupa angket untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. adapun hasil penilaian dari siswa dalam kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat layak. Berikut hasil respon siswa:

Tabel 2. Hasil Respon siswa

No	Indikator	Alernatif Pilihan	
		Ya (1)	Tidak (0)
1	Menurut pendapat anda apakah media pembelajaran ini menarik?	10	
2	Apakah tampilan media ini memiliki tampilan warna yang menarik?	10	
3	Apakah media ini mudah untuk digunakan?	10	
4	Apakah tampilan gambar di dalam media menarik?	8	2
5	Apakah media pembelajaran dapat digunakan untuk belajar sambil bermain	9	1
6	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?	8	2
7	Apakah anda termotivasi untuk belajar dengan adanya media ini?	9	1
8	Apakah pembelajaran menggunakan media menyenangkan?	10	
9	Apakah anda terbantu untuk memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran monopoli?	10	
10	Apakah media ini mendorong anda untuk semangat belajar?	9	1
Total Skor		93	
Skor Maksimal		100	
Presentase Skor		93%	

KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran berbasis kearifan lokal Kediri materi letak geografis Indonesia mata pelajaran IPS kelas V SDN Majoroto 2 yang di kembangkan ini dapat membuat suasana menyenangkan saat belajar, siswa semangat mengikuti pembelajaran dan juga menjadi lebih aktif. Persentase ahli media mendapatkan 90%, validator ahli materi persentase sebesar 98% dan respon siswa persentase sebesar 93%. Dengan kategori sangat layak sehingga monopoli berbasis kearifan lokal Kediri ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.



DAFTAR RUJUKAN

- Andriyani, F., Saraswati, R. R., Melasari, D., Putri, A., & Sumardani, D. (2020). Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. *Risenologi*, 5(1), 20–25. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2020.51.60>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Mahdalena, S., & Sain, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin. *ASATIZA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 118–138. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i1.63>
- Nurhayati, H., & Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadikta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>