

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 di Kelas III SD Negeri 2 Pliken

Naitra Lazuardi¹, Aji Heru Muslim²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

DOI:

[10.30595/pssh.v30i.2266](https://doi.org/10.30595/pssh.v30i.2266)

Diterima:

April 15 2026

Disetujui:

Mei 20, 2026

Diterbitkan:

Juli 24, 2026

Kata kunci:

Media pembelajaran,
monopoli, kearifan lokal,
Pendidikan Pancasila,
sekolah dasar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 di kelas III SD Negeri 2 Pliken. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III SD Negeri 2 Pliken. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta tes berupa pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal memperoleh skor validasi ahli media sebesar 98% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli materi sebesar 82% dengan kategori sangat valid, sehingga rata-rata kelayakan media mencapai 90%. Respons guru memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat baik, sedangkan respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat menarik. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 66 menjadi 84,5. Hasil uji paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 di kelas III sekolah dasar.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Penulis Korespondensi

Aji Heru Muslim

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jalan KH. Ahmad Dahlan, Kembaran, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia

Email: ajiheru_muslim@yahoo.co.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kecerdasan, keterampilan, kepribadian, pengendalian diri, serta akhlak mulia dalam kehidupan pribadi maupun sosialnya (Hidayah & Ulimaz, 2018). Pendidikan tidak hanya berperan sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk pengalaman belajar yang bermakna sehingga peserta didik mampu berkembang sesuai dengan kebutuhan zaman. Sejalan dengan hal tersebut, sistem pendidikan di Indonesia terus mengalami pembaruan, salah satunya melalui penerapan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta memberi ruang bagi guru untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih kontekstual, aktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Inayati, 2022).

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan atau materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Priatmoko (2012) menyatakan bahwa media belajar

merupakan alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar karena mampu mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru hanya melalui kata-kata. Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media menjadi semakin penting karena peserta didik berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi melalui objek nyata, visual, aktivitas langsung, dan pengalaman belajar yang menarik.

Salah satu tantangan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah rendahnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku atau modul dapat menyebabkan peserta didik mudah bosan, pasif, dan kurang memahami materi secara optimal. Kondisi ini juga ditemukan di kelas III SD Negeri 2 Pliken. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum sepenuhnya memuat unsur kearifan lokal. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila BAB 3, khususnya materi keberagaman budaya Indonesia, guru belum memiliki media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi secara menarik, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan peserta didik.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam menanamkan nilai kebangsaan, keberagaman, dan penghargaan terhadap budaya. Materi keberagaman budaya Indonesia akan lebih bermakna apabila dikaitkan dengan kearifan lokal yang dekat dengan lingkungan peserta didik. Kearifan lokal dapat dipahami sebagai pengetahuan, nilai, adat istiadat, serta kebiasaan masyarakat yang diwariskan dan menjadi pedoman dalam kehidupan sosial (Nikmah, 2020). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik mengenal potensi budaya daerah, menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa, serta meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai keberagaman.

Media pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Permainan monopoli merupakan media yang familiar bagi peserta didik sekolah dasar karena memiliki unsur bermain, tantangan, interaksi, dan kerja sama. Menurut Irawan (2017), media monopoli pembelajaran dapat memuat materi, pertanyaan, dan tantangan yang mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, dan menyenangkan. Konsep bermain sambil belajar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas kelompok dan pengalaman belajar konkret.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal perlu dilakukan sebagai upaya menghadirkan media yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media ini dirancang untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila BAB 3 kelas III dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam papan permainan, kartu soal, kartu peluang, pion, dan aktivitas permainan. Penggunaan media monopoli berbasis kearifan lokal diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta menumbuhkan pemahaman terhadap keberagaman budaya Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal, mengetahui kelayakan media, kepraktisan penggunaan, serta efektivitasnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila BAB 3 di kelas III SD Negeri 2 Pliken.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila BAB 3 kelas III SD Negeri 2 Pliken. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi, capaian pembelajaran, serta permasalahan media pembelajaran di sekolah. Tahap design dilakukan dengan merancang konsep media monopoli berbasis kearifan lokal yang disesuaikan dengan materi Pendidikan Pancasila BAB 3 kelas III. Tahap development dilakukan dengan mengembangkan produk berupa papan monopoli, pion, dadu, kartu tantangan, kartu peluang, serta buku panduan penggunaan. Tahap implementation dilakukan dengan mengujicobakan media kepada peserta didik setelah produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap evaluation dilakukan untuk memperbaiki produk berdasarkan masukan dari validator, guru, dan hasil uji coba di kelas.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri 2 Pliken. Selain peserta didik, penelitian ini juga melibatkan validator ahli media, validator ahli materi, dan guru kelas III.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan skala bertingkat. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan penggunaan media di kelas. Wawancara dilakukan kepada guru kelas III untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli, respon guru, dan respon peserta didik. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik melalui pretest dan posttest. Skala bertingkat digunakan dalam penilaian validasi ahli media dan ahli materi.

Tabel 1. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Tujuan
Observasi	Lembar observasi	Mengetahui kondisi awal pembelajaran
Wawancara	Pedoman wawancara	Menggali kebutuhan pengembangan media
Angket validasi	Lembar validasi ahli media dan ahli materi	Menilai kelayakan media
Angket respon	Angket respon guru dan peserta didik	Mengetahui kepraktisan media
Tes	Soal pretest dan posttest	Mengetahui efektivitas media

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, kritik, dan saran validator. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli, angket respon guru, angket respon peserta didik, serta nilai pretest dan posttest.

Analisis validasi ahli media dan ahli materi dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata menggunakan rumus berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah total nilai jawaban validator

N = jumlah validator

Hasil rata-rata validasi kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 2. Kriteria Analisis Validasi Ahli

Rata-Rata Skor	Kriteria
$4,2 < X \leq 5,0$	Sangat valid
$3,4 < X \leq 4,2$	Valid
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang valid
$1,0 < X \leq 1,8$	Tidak valid

Analisis angket respon peserta didik menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Skor tertinggi diberi nilai 1, sedangkan skor terendah diberi nilai 0. Persentase respon peserta didik dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase respon peserta didik

f = jumlah skor hasil pengumpulan data

N = skor maksimal

Hasil persentase respon peserta didik dikategorikan berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik

Persentase	Kriteria
0–20%	Tidak menarik
21–40%	Kurang menarik
41–60%	Cukup
61–80%	Menarik
81–100%	Sangat menarik

Analisis angket respon guru dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata menggunakan rumus berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah total nilai jawaban guru

N = jumlah soal

Hasil respon guru dikategorikan berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 4. Kriteria Penilaian Respon Guru

Persentase	Kriteria
$4,2 < X \leq 5,0$	Sangat baik
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < X \leq 2,6$	Buruk
$1,0 < X \leq 1,8$	Buruk sekali

Efektivitas media pembelajaran dianalisis melalui perbandingan nilai pretest dan posttest peserta didik. Data hasil tes dianalisis menggunakan paired sample t-test dengan bantuan SPSS. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal. Apabila nilai signifikansi Sig. < 0,05, maka terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Sebaliknya, apabila nilai Sig. > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal atau Mogaloc (*Monopoly Game with Local Culture*) untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila BAB 3 kelas III SD Negeri 2 Pliken. Materi yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah BAB 3 “Berbeda Itu Indah”, khususnya Topik B “Kekayaan Budaya Indonesia”. Media dikembangkan dengan mengintegrasikan unsur kearifan lokal ke dalam komponen permainan, seperti papan monopoli, kartu tantangan, kartu peluang, pion, dadu, dan buku panduan penggunaan.

Produk media monopoli berbasis kearifan lokal dibuat dalam bentuk permainan edukatif yang memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain. Papan monopoli berisi petak-petak yang memuat unsur budaya lokal, sedangkan kartu tantangan dan kartu peluang berisi soal serta deskripsi yang berkaitan dengan materi Pendidikan Pancasila dan kearifan lokal. Media ini juga dilengkapi dengan pion, dadu, dan buku panduan agar guru dan peserta didik dapat menggunakan media dengan lebih mudah.

Tabel 5. Komponen Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal

Komponen	Deskripsi
Papan monopoli	Berisi petak-petak permainan yang memuat materi Pendidikan Pancasila dan unsur kearifan lokal
Kartu tantangan	Berisi pertanyaan untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi
Kartu peluang	Berisi deskripsi atau informasi tentang materi dan kearifan lokal
Pion	Digunakan sebagai penanda pemain dalam permainan
Dadu	Digunakan untuk menentukan langkah pemain
Buku panduan	Berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran

Setelah produk dikembangkan, media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan media dari aspek fisik, tampilan, desain, kejelasan gambar, komposisi warna, dan kemudahan penggunaan. Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, soal, dan unsur kearifan lokal.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Skor Rata-Rata	Persentase	Kriteria
Ahli media	4,9	98%	Sangat valid
Ahli materi	4,1	82%	Sangat valid
Rata-rata keseluruhan	4,5	90%	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 98% dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 82% dengan kriteria sangat valid. Rata-rata keseluruhan dari kedua validator adalah 90%, sehingga media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain validasi ahli, media juga diuji kepraktisannya melalui angket respon guru dan peserta didik. Respon guru digunakan untuk mengetahui penilaian guru terhadap penggunaan media dalam pembelajaran, sedangkan respon peserta didik digunakan untuk mengetahui ketertarikan peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 7. Hasil Respon Guru dan Peserta Didik

Responden	Persentase	Kriteria	Responden
Guru kelas III	89%	Sangat baik	Guru kelas III
Peserta didik kelas III	90%	Sangat menarik	Peserta didik kelas III

Hasil respon guru menunjukkan persentase sebesar 89% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal dinilai praktis dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila. Sementara itu, hasil respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media monopoli berbasis kearifan lokal. Efektivitas media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal dianalisis melalui hasil pretest dan posttest peserta didik kelas III SD Negeri 2 Pliken. Pretest diberikan sebelum penggunaan media, sedangkan posttest diberikan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media monopoli berbasis kearifan lokal.

Tabel 8. Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik

Jenis Tes	Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata
Pretest	20	66

Posttest	20	84,5
----------	----	------

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata nilai pretest peserta didik adalah 66, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 84,5. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami perubahan setelah menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal. Hasil analisis menggunakan paired sample t-test dengan bantuan SPSS menunjukkan bahwa nilai signifikansi atau Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

Tabel 9. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Data yang Dianalisis	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest dan posttest	0,000	Terdapat perbedaan signifikan

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila BAB 3 kelas III SD Negeri 2 Pliken.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III. Kelayakan tersebut dibuktikan melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi yang sama-sama berada pada kategori sangat valid. Validasi ahli media memperoleh persentase lebih tinggi, yaitu 98%, yang menunjukkan bahwa media telah memiliki tampilan, desain, komposisi warna, gambar, dan kemudahan penggunaan yang baik. Sementara itu, validasi ahli materi sebesar 82% menunjukkan bahwa materi dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, dan karakteristik materi Pendidikan Pancasila BAB 3.

Media monopoli berbasis kearifan lokal yang dikembangkan memiliki keunggulan karena menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara verbal, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas bermain, menjawab pertanyaan, membaca informasi pada kartu, serta berdiskusi dengan teman. Kondisi ini menjadikan pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran konkret, visual, dan berbasis aktivitas.

Dari segi kepraktisan, media memperoleh respon sangat baik dari guru dan sangat menarik dari peserta didik. Respon guru sebesar 89% menunjukkan bahwa media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan terarah. Guru juga lebih mudah mengondisikan pembelajaran karena media telah dilengkapi dengan komponen permainan dan buku panduan. Respon peserta didik sebesar 90% menunjukkan bahwa media mampu menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran. Ketertarikan tersebut menjadi faktor penting karena pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik.

Pengintegrasian kearifan lokal dalam media monopoli juga menjadi aspek penting dalam penelitian ini. Materi Pendidikan Pancasila BAB 3 yang membahas keberagaman budaya Indonesia menjadi lebih kontekstual karena dikaitkan dengan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Melalui media ini, peserta didik tidak hanya belajar tentang keberagaman secara umum, tetapi juga mengenal unsur budaya yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap nilai keberagaman, rasa cinta budaya, serta sikap menghargai kearifan lokal.

Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 66 menjadi 84,5. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media monopoli berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil uji paired sample t-test dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ juga memperkuat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal tidak hanya layak dan praktis, tetapi juga efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis

kearifan lokal dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar. Media ini mampu membantu guru menyampaikan materi, meningkatkan keterlibatan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Oleh karena itu, media monopoli berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III, khususnya pada materi “Berbeda Itu Indah” Topik B “Kekayaan Budaya Indonesia”

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal atau Mogaloc pada pembelajaran Pendidikan Pancasila BAB 3 kelas III SD Negeri 2 Pliken dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dikembangkan dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa papan monopoli, kartu tantangan, kartu peluang, pion, dadu, dan buku panduan yang memuat materi “Berbeda Itu Indah” Topik B “Kekayaan Budaya Indonesia” dengan mengintegrasikan unsur kearifan lokal. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 98%, validasi ahli materi memperoleh 82%, dan rata-rata keseluruhan validasi memperoleh 90% dengan kategori sangat valid.

Kepraktisan media ditunjukkan melalui hasil respon guru sebesar 89% dengan kategori sangat baik dan respon peserta didik sebesar 90% dengan kategori sangat menarik. Selain itu, efektivitas media terlihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik, yaitu dari 66 pada pretest menjadi 84,5 pada posttest. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila serta nilai-nilai kearifan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdiyah, L., & Subiyantoro, S. (2021). Penerapan Teori Konstruktivistik Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 5(2), 127. <https://doi.org/10.30651/else.v5i2.6951>
- Anggraheni, N. S., Hidayah, N., & Shawmi, A. N. (2019). Developing Red-White Monopoly Games through Integrative Thematic Learning in the Primary School. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 6(1), 49. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i1.3834>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. Jurnal Pijar Mipa, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Audia, C., Yatri, I., Aslam, Mawani, S., & Zulherman. (2021). Development of Smart Card Media for Elementary Students. Journal of Physics: Conference Series, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012114>
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). Pengembangan Media Permainan (GAME) Monopoli Pembelajaran Berbasis Local Wisdom Pada Tema 4 “Globalisasi” Untuk Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah 08 Dau. 1–11.
- Fauziyah, N., & Suparji. (2014). Penggunaan Media Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Di Kelas X Tgb 3 Smk Negeri 3 Surabaya. Prodi Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, 1–10.
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 7(1), 61. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>
- Hamdayama, J. (2016). Metodologi Pengajaran (p. 45). Bumi Aksara.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., & Juliana, J. (2020). Media pembelajaran.
- Hannanti, H., Ibnu Malkhan Bakhrul Ilmi, & Muh. Nur Hasan Syah. (2021). Pengaruh Edukasi Gizi Melalui Komik Dan Leaflet Terhadap Peningkatan Pengetahuan Terkait Anemia Pada Remaja Putri Di Sma Negeri 14 Jakarta. JURNAL GIZI DAN KESEHATAN, 13(1). <https://doi.org/10.35473/jgk.v13i1.85>
- Hannanti, H., Ilmi, I. M. B., & Syah, Muh. N. H. (2021). The Effect Of Nutrition Education Using Comic And Leaflet On The Improvement Of Anemia Knowledge In Adolescents Girl In Sma Negeri 14 Jakarta. Jgk, 13(1).
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran. Educational, January, 2–3.
- Herawati Daulae, T. (2019). LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENUJU PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN. FORUM PAEDAGOGIK, 11(1), 52–63. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- Hidayah, Y., & Ulimaz, A. (2018). Respon siswa kelas VII SMPN 3 Banjarbaru pada materi biologi melalui inkuiri terbimbing. Jurnal Pendidikan Hayati, 4(4), 163–169. <https://doi.org/10.33654/jph.v4i4.333>

- Hutasoit, M., Trisetiyaningsih, Y., & Diaz Utami, K. (2023). Booklet Sebagai Media Edukasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Remaja Putri Tentang Anemia. *Faletehan Health Journal*, 10(2), 137–141. www.journal.lppm-stikesfa.ac.id/ojs/index.php/FHJ
- Inayati, U. (2022). konsep dan implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad 21 di SD/MI. *ICIE : International Conference on Islamic Education*, 2, 293–304.
- Irawan, D. (2017). Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). *UIN Ar-RAniry*, 2(1), 22.
- Kemenkes RI. (2021). Laporan Kinerja Kemeintrialan Kesehatan Tahun 2020. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia Tahun 2021. <https://ei-reinggar.keimkeis.go.id/fiilei2018/ei-peirformancei/1-653594-4tahunan-173.pdf>
- KHAIRUNNISA. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sdn Sumbersari 2 Kota Malang. 134.
- Khobibah, K., Nurhidayati, T., Ruspita, M., & Astyandini, B. (2021). Anemia Remaja dan Kesehatan Reproduksi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kebidanan*, 3(2). <https://doi.org/10.26714/jpmk.v3i2.7855>
- Kodrati, Y., Radiantini, S., & Rupa, P. S. (2018). Penciptaan Komik Edukasi Penyuluhan Kesehatan Reproduksi Remaja Puteri. *Journal Student UNY*.
- Maghfirah, F., & Herowati, H. (2018). Pengembangan Media Komik Strip Sains “Pemanasan Global” Untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumenep. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2). <https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.24>
- Majid, Y. A., Carera, A. M., & Trilia, T. (2020a). Media Komik Edukasi dan Video Anemia Promosi Kesehatan tentang Karies Gigi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal 'Aisyiyah Medika*, 5(1). <https://doi.org/10.36729/jam.v5i1.306>
- Majid, Y. A., Carera, A. M., & Trilia, T. (2020b). Media Komik Edukasi Dan Video Animasi Sebagai Media Promosi Kesehatan Tentang Karies Gigi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal 'Aisyiyah Medika*, 5(1). <https://doi.org/10.36729/jam.v5i1.306>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA : Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
- Maulidita, H., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(05), 681–692.
- Methiw Purba, P. R., & Mataram, S. (2024). Perancangan Komik Bertema 'DANCE K-POP ' Sebagai Media Edukasi Kesehatan Bagi Mahasiswa. *TUTURRUPA*, 6(1). <https://doi.org/10.24167/tuturrupe.v6i1.10728>
- Muhibin, M., & Hidayatullah, M. A. (2020). Implemntasi Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Pada Mata Pelajaran Pai Di SMA Sains Qur'An Yogyakarta. *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 113. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i1.1423>
- Musa Azhari, B., Alifia Puteri, H., Azizah, I., Kamila, N., Azifatun Nazwa, H., & Andriatna, R. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca dan Numerasi Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Jeron melalui Lembar Kerja Komik Berbasis STEAM dan MIKiR. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2). <https://doi.org/10.35914/tomaega.v5i2.1058>
- Nasyiba, O. W., Ilmi, I. M. B., & Sufyan, D. L. (2023). Pengaruh Edukasi Gizi dengan Media Komik dan Video Animasi terhadap Tingkat Pengetahuan tentang Obesitas pada Siswa SMA Negeri 98 Jakarta. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 12(03). <https://doi.org/10.33221/jikm.v12i03.2032>
- Newhall, D. A., Oliver, R., & Lugthart, S. (2020). Anaemia: A disease or symptom? In *Netherlands Journal of Medicine* (Vol. 78, Issue 3).
- Nikmah, S., Purnomo, A., & Nisa, A. N. S. (2020). PEMBELAJARAN IPS BERBASIS KEARIFAN LOKAL (STUDI KASUS DI SMP NEGERI 1 JEPARA). *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v2i1.41324>
- Nisa, S. (2018). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Example Non Example Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–4. <https://doi.org/10.33578/prinsip.v1i1.12>
- Nwaba, A., Su, M., Rajamanickam, V., Mezu-Nnabue, K., Ubani, U., Ikonne, E. U., & Mezu-Ndubuisi, O. (2022). Community Preventive Health Education Intervention for Pediatric Iron-Deficiency Anemia in Rural Southeast Nigeria. *Annals of Global Health*, 88(1). <https://doi.org/10.5334/aogh.3625>
- Oktavianti, I., & Ratnasari, Y. (2018). ETNOPELAGOGI DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR MELALUI MEDIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2353>
- Oryzasativa, T., Sari, T. T., & Kadarisman. (2023). Pengembangan Komik Edukasi Detektif Sains Sebagai Media Pembelajaran Literasi Sains Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(2). <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i2.670>
- Pelawati Agustina, N. (2021). Pengembangan Komik Edukasi Kimia “KEMBAR” Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta. *Journal of Tropical Chemistry Research and Education*, 3(2). <https://doi.org/10.14421/jtcre.2021.32-04>
- Priatmoko, S., Saptorini, & Diniy, H. (2012). Penggunaan Media Sirkuit Cerdik Berbasis Chemo-Edutainment. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 37–42.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>

- Rachmadyanti, P. (2017). Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 201-214. *Jpsd*, 3(2), 201–214.
- Riduwan. (2011). Pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi tema 8 subtema 1 di kelas v sd negeri 2 pliken skripsi.
- Situmorang, M. (2021). Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn SMA Negeri 1 Sitiotio Tahun Ajaran 2020/2021.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *ISLAMIKA*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/ISLAMIKA.V1I2.208>
- trends in anaemia burden by severity and cause, 1990–2021: findings from the Global Burden of Disease Study 2021. *The Lancet Haematology*, 10(9). [https://doi.org/10.1016/S2352-3026\(23\)00160-6](https://doi.org/10.1016/S2352-3026(23)00160-6)
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>
- Utari, U., Degeng, I. N. S., & Akbar, S. (2016). Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p039>
- Wibowo, G. D. A. (2015). Pemilihan Dan Penggunaan Media Pembelajaran. 6–27.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 315. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>
- Zuhri Firdaus; Siti Zubaidah; Sunarmi. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI IPA MATERI SISTEM PENCERNAAN MAKANAN UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 4 tidak mudah untuk dilakukan . Pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA dan tanya jawab , akan tetapi penyampaian pelajaran IPA harus dis. January 2015.