Pengembangan Media Permainan Monopoli Kebudayaan Dan Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Rina Septiana [1], Ulfiya Khoirus Syifa [2], Aivia Nur Choirina Lechan [3]

Abstrak

Pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar masih menghadapi permasalahan rendahnya pemahaman siswa akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli kebudayaan serta mengetahui pengaruhnya terhadap pemahaman keberagaman budaya siswa kelas IV SD Negeri Karangtempel Semarang. Metode yang digunakan adalah Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan monopoli kebudayaan layak digunakan dan mampu meningkatkan pemahaman serta keaktifan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar guru menggunakan media permainan monopoli kebudayaan sebagai alternatif pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar.
Kata kunci: Pengembangan media, monopoli kebudayaan, keberagaman budaya, ADDIE

Abstract

Cultural diversity learning in elementary schools still faces the problem of low student understanding due to the use of learning media that lacks variety and interactivity. This study aims to develop a cultural monopoly game and determine its impact on the understanding of cultural diversity in fourth-grade students at Karangtempel Elementary School, Semarang. The method used was Research and Development with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results indicate that the cultural monopoly game is suitable for use and can improve student understanding and activeness in learning. Based on these results, it is recommended that teachers use the cultural monopoly game as an alternative method for teaching cultural diversity in elementary schools.
Keywords: Media development, cultural monopoly, cultural diversity, ADDIE

Universitas PGRI Semarang e-mail [1] : rinaseptyana80@gmail.com
Universitas PGRI Semarang, e-mai [2] : ulfiyakhoir334@gmail.com
Universitas PGRI Semarang, e-mail [3] : aivealekan@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar sehingga siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Melalui proses pembelajaran, siswa diharapkan mengalami perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara berkelanjutan. Pembelajaran yang efektif tidak hanya menekankan pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam merancang pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan inovatif.

Indonesia merupakan negara yang memiliki keragaman budaya yang sangat tinggi, mencakup suku bangsa, bahasa, adat istiadat, kesenian, dan nilai-nilai budaya yang tersebar di seluruh wilayah. Keragaman budaya tersebut merupakan kekayaan bangsa yang perlu dipahami dan dilestarikan sejak dini. Dalam konteks pendidikan, pemahaman terhadap keragaman budaya menjadi penting untuk menanamkan sikap toleransi, saling menghargai, dan persatuan. Materi keberagaman budaya diajarkan di sekolah dasar melalui mata pelajaran PPKn sebagai bagian dari pembentukan karakter siswa. Oleh karena itu, pembelajaran keberagaman budaya perlu disajikan secara kontekstual agar mudah dipahami oleh siswa.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran PPKn pada materi keberagaman budaya cenderung menggunakan metode ceramah dan media konvensional, sehingga pembelajaran bersifat satu arah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya variasi media pembelajaran juga berdampak pada rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar.

Perkembangan teknologi dan media pembelajaran memberikan peluang besar bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret dan mudah dipahami. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Media permainan memungkinkan siswa belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan materi keberagaman budaya. Media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia dipilih sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Media ini dirancang dengan memuat konten budaya dari berbagai daerah di Indonesia yang disajikan secara menarik dan interaktif. Melalui penggunaan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia, siswa diharapkan dapat memahami dan menghargai keragaman budaya secara lebih kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia serta pengaruhnya terhadap pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar.

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara siswa dan guru agar siswa memperoleh pengalaman belajar dari kegiatan tersebut. Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Nikmah dkk., 2016). Pembelajaran juga melibatkan lingkungan, media, dan strategi yang digunakan guru untuk membantu siswa memahami materi secara optimal. Menurut pendapat Robert M. Gagné dalam Johari (2008), pembelajaran adalah perubahan atau kemampuan seseorang yang dapat dipertahankan tetapi tidak disebabkan oleh pertumbuhan. Perubahan dalam kegiatan pembelajaran ditunjukkan melalui perubahan tingkah laku, yaitu dengan

membandingkan tingkah laku individu sebelum dan sesudah mengikuti proses pembelajaran.

Keragaman budaya atau cultural diversity merupakan realitas sosial yang melekat pada kehidupan masyarakat Indonesia sebagai bangsa yang majemuk. Menurut Koentjaraningrat (2009), kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia melalui proses belajar. Indonesia memiliki keberagaman budaya yang meliputi suku bangsa, bahasa, adat istiadat, kesenian, dan sistem nilai yang berkembang secara dinamis di setiap daerah. Banks (2015) menyatakan bahwa pemahaman terhadap keberagaman budaya sangat penting dalam pendidikan multikultural untuk menumbuhkan sikap toleransi, saling menghargai, dan keadilan sosial. Oleh karena itu, pembelajaran keragaman budaya di sekolah dasar perlu didukung dengan media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif, salah satunya melalui pengembangan media permainan Monopoli Keberagaman Indonesia.

Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar sehingga komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam menerima serta memahami pelajaran (Rahmayani dkk., 2019; Nizma dkk., 2020). Proses pembelajaran yang efektif menuntut guru untuk mampu menyelaraskan penggunaan media pembelajaran dengan metode pembelajaran yang digunakan. Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa serta memberikan pengaruh positif terhadap aspek psikologis siswa. Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran juga berperan sebagai alat bantu guru yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran memerlukan perencanaan yang sistematis agar media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Menurut Yaumi (2021), media pembelajaran yang dirancang secara terencana mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. Media pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat meningkatkan minat, motivasi, serta partisipasi siswa dalam proses belajar (Hidayat & Andriani, 2020). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan kesesuaian jenis, bentuk, dan model media dengan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan (Suryani, Setiawan, & Putria, 2021). Secara umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media audio, visual, dan audiovisual dengan bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang penggunaannya disesuaikan dengan konteks pembelajaran (Susilana & Riyana, 2022).

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat diadopsi atau dikembangkan, salah satunya adalah media permainan monopoli keberagaman Indonesia yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, memperjelas materi, serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut Suryani, Setiawan, dan Putria (2021), media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna karena melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar. Media permainan monopoli keberagaman Indonesia dipilih karena relevan digunakan dalam pembelajaran PPKn, khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia yang menekankan pemahaman nilai toleransi dan persatuan. Media ini merupakan permainan monopoli yang dimodifikasi dengan konten budaya dari berbagai daerah di Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian

daerah, dan adat istiadat, yang disajikan melalui papan permainan, kartu budaya, dan kartu pertanyaan. Penggunaan media permainan monopoli keberagaman Indonesia diharapkan dapat membantu siswa memahami, mengenal, dan menghargai keberagaman budaya secara kontekstual serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Susilana & Riyana, 2022).

Proses pembelajaran PPKn di SD Negeri Karangtempel Semarang pada materi keberagaman budaya masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan media pembelajaran konvensional, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Pembelajaran yang bersifat satu arah cenderung membuat siswa pasif dan kurang memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran (Suryani, Setiawan, & Putria, 2021). Padahal, perkembangan teknologi dan inovasi media pembelajaran memberikan peluang besar bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa (Susilana & Riyana, 2022). Kurangnya variasi media pembelajaran dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan menurunkan motivasi belajar, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Yaumi, 2021). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar menjadi kebutuhan yang mendesak dalam pembelajaran PPKn (Hidayat & Andriani, 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan mengangkat topik yang relevan dengan kondisi pembelajaran di sekolah dasar, yaitu "Pengembangan Media Permainan Monopoli Keberagaman Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Karangtempel Semarang." Media yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berbentuk permainan monopoli yang dimodifikasi dengan muatan keberagaman budaya Indonesia. Setiap petak pada papan monopoli memuat informasi budaya dari berbagai daerah di Indonesia yang disajikan melalui gambar, kartu pertanyaan yang menarik. Desain media dibuat dengan penggunaan warna dan ilustrasi yang jelas sehingga mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi. Dengan pengembangan media ini, diharapkan pembelajaran keberagaman budaya dapat berlangsung secara lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada karakteristiknya yang sistematis dan sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia yang terstruktur dan teruji. Pendekatan penelitian yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif, karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media serta respon, aktivitas, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis, melainkan untuk menggambarkan fenomena pembelajaran dan perubahan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya secara mendalam. Model ADDIE digunakan sebagai kerangka utama dalam merancang, mengembangkan, dan menerapkan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun desain media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia. Perancangan meliputi penentuan tujuan pembelajaran dan pemilihan materi keberagaman budaya yang sesuai dengan kompetensi siswa kelas IV. Selain itu, disusun indikator pencapaian kompetensi, desain

papan permainan, kartu budaya, kartu soal, dan aturan permainan. Desain media dikembangkan dengan mempertimbangkan unsur visual, warna, dan ilustrasi yang menarik. Penyesuaian desain dilakukan agar media sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai aktivitas bermain dan pembelajaran visual.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta kebutuhan media pembelajaran pada materi keberagaman budaya. Analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas IV, observasi kegiatan pembelajaran, dan analisis hasil pengisian LKPD siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami serta mengingat materi. Kesulitan paling banyak ditemukan pada komponen upacara adat dan makanan khas, sehingga diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Tahap desain dilakukan sebagai langkah awal dalam merancang media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menyusun tujuan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, serta materi keberagaman budaya yang akan dimuat dalam media. Desain media meliputi perancangan papan permainan, kartu budaya, kartu soal, dan aturan permainan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu, peneliti menentukan tampilan visual media, seperti penggunaan warna, gambar, dan ilustrasi budaya agar menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil tahap desain ini menjadi acuan utama dalam pengembangan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia pada tahap berikutnya.

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain media menjadi produk nyata berupa media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia. Media yang telah dikembangkan kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi bertujuan untuk menilai kelayakan isi materi, tampilan media, dan keterpakaian media dalam pembelajaran. Masukan dan saran dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media. Revisi media dilakukan sebelum media diterapkan pada tahap implementasi.

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri Karangtempel Semarang. Pada tahap ini, peneliti memberikan tes awal untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi keberagaman budaya. Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media monopoli sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang. Selama pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi aktivitas dan keterlibatan siswa. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan wawancara dengan guru dan siswa serta pemberian tes akhir untuk mengetahui perubahan pemahaman siswa.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil tes awal dan tes akhir siswa. Selain itu, data hasil observasi dan wawancara dianalisis untuk memperoleh gambaran respon siswa dan guru terhadap penggunaan media. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa serta memberikan rekomendasi perbaikan media agar lebih optimal digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1. Instrumen Wawancara

No	Pertanyaan Wawancara Guru (Observasi Awal)

1.	Metode pembelajaran apa yang biasa digunakan dalam mengajarkan materi keberagaman budaya?
2.	Media pembelajaran apa yang selama ini digunakan pada materi keberagaman budaya?
3.	Bagaimana tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran keberagaman budaya berlangsung?
4.	Bagian materi apa yang paling sulit dipahami oleh siswa?
5.	Kendala apa yang Bapak/Ibu alami dalam mengajarkan materi keberagaman budaya?
6.	Media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan untuk membantu pembelajaran keberagaman budaya?

No	Pertanyaan Wawancara Guru (Observasi Akhir)
1.	Apakah media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan materi pembelajaran?
2.	Apakah media mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas?
3.	Apakah terdapat perubahan keaktifan siswa setelah menggunakan media permainan monopoli?
4.	Apakah media membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya?
5.	Bagaimana respon dan antusiasme siswa selama pembelajaran menggunakan media?
6.	Saran apa yang dapat diberikan untuk pengembangan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia?

No	Pertanyaan Wawancara Siswa
1.	Apakah kamu senang belajar menggunakan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia?
2.	Apakah media permainan monopoli membantu kamu memahami materi keberagaman budaya?
3.	Apakah kamu menjadi lebih aktif saat belajar menggunakan media permainan monopoli?
4.	Bagaimana perasaanmu saat belajar menggunakan media permainan monopoli keberagaman budaya?
5.	Apakah kamu mengalami kesulitan saat menggunakan media permainan monopoli?
6.	Menurutmu, apa yang perlu diperbaiki dari media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia?

Wawancara awal dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri Karangtempel Semarang pada tahap analisis untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran PPKn pada materi keberagaman budaya. Wawancara ini difokuskan pada metode pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran yang tersedia, serta kendala yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya. Hasil wawancara awal ini menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

Wawancara lanjutan dengan guru dilakukan setelah implementasi media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia mudah digunakan dan sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa terjadi peningkatan keaktifan dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Masukan dan saran dari guru digunakan sebagai bahan evaluasi untuk penyempurnaan media pembelajaran.

Selain wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas IV setelah pembelajaran menggunakan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia. Wawancara siswa dilakukan untuk mengetahui respon, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan monopoli terasa lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Siswa juga mengungkapkan bahwa mereka lebih tertarik untuk belajar dan aktif berpartisipasi selama pembelajaran. Hasil wawancara siswa menunjukkan bahwa media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia memberikan pengalaman belajar yang positif dan bermakna.

Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran secara langsung mengenai proses pembelajaran PPKn pada materi keberagaman budaya di kelas IV SD Negeri Karangtempel Semarang. Observasi awal dilaksanakan sebelum penggunaan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini, peneliti mengamati metode pembelajaran yang digunakan, tingkat keaktifan siswa, serta respon siswa terhadap materi pembelajaran. Selanjutnya, observasi lanjutan dilakukan pada saat pembelajaran menggunakan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia untuk melihat perubahan aktivitas dan keterlibatan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia mampu meningkatkan keaktifan siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Tes dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua bentuk, yaitu tes evaluasi secara individu dan penilaian melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara berkelompok. Tes evaluasi individu diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan media monopoli keberagaman Indonesia selesai dilaksanakan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman masing-masing siswa secara mandiri terhadap materi keberagaman Indonesia. Soal evaluasi individu disusun sesuai dengan indikator

pencapaian kompetensi pembelajaran PPKn. Hasil tes individu digunakan untuk melihat penguasaan konsep siswa secara personal.

Indikator tes evaluasi individu meliputi: (1) kemampuan siswa menyebutkan keaneragaman budaya di Sumatera Selatan, (2) kemampuan siswa mengidentifikasi upaya melestarikan budaya daerah, (3) kemampuan siswa mengidentifikasi arti dari budaya (4) kemampuan siswa menyebutkan suku yang berasal dari Sumatera Selatan, (5) kemampuan mengidentifikasi keberagaman budaya yang dimiliki Indonesia .Indikator tersebut disesuaikan dengan konten yang terdapat dalam media monopoli keberagaman Indonesia. Hasil tes dianalisis untuk mengidentifikasi kesalahan atau kekeliruan pemahaman konsep yang masih dialami siswa. Data ini menjadi dasar dalam mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Selain tes individu, penilaian pembelajaran juga dilakukan melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikerjakan secara berkelompok oleh siswa. LKPD diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia dan bertujuan untuk menilai kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur keberagaman budaya dari berbagai daerah. Melalui LKPD ini, siswa diminta melengkapi tabel yang memuat nama daerah, upacara adat, alat musik tradisional, rumah adat, dan makanan khas. Indikator penilaian LKPD meliputi ketepatan pengisian jawaban, kelengkapan informasi budaya, serta kemampuan kerja sama antaranggota kelompok. Hasil LKPD digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa secara kolaboratif dan sebagai data pendukung terhadap hasil evaluasi tes individu.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengacu pada tahapan model ADDIE, sehingga hasil analisis disajikan sesuai dengan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data yang dianalisis berasal dari hasil wawancara guru dan siswa, observasi pembelajaran, tes evaluasi individu, LKPD yang dikerjakan secara berkelompok, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Setiap jenis data dianalisis untuk menggambarkan proses pengembangan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia serta temuan yang diperoleh pada setiap tahap pengembangan. Analisis data bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, analisis data dalam penelitian ini tidak berfokus pada pengujian hipotesis, melainkan pada pemaknaan temuan penelitian secara mendalam.

Analisis data pada tahap analisis dilakukan dengan menelaah hasil wawancara awal dengan guru kelas IV untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan media, serta karakteristik peserta didik. Data hasil wawancara direduksi dengan memilih informasi yang relevan, kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif. Temuan pada tahap ini digunakan sebagai dasar dalam merancang media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia. Hasil analisis tahap analisis dilaporkan sebagai bagian dari hasil penelitian pada tahap analisis kebutuhan. Melalui analisis ini, keterkaitan antara permasalahan pembelajaran dan solusi media yang dikembangkan dapat terlihat secara jelas.

Analisis data pada tahap desain dan pengembangan dilakukan dengan mendeskripsikan proses perancangan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia. Analisis mencakup desain papan permainan, kartu budaya, kartu soal, aturan permainan, serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Data wawancara guru setelah media dikembangkan dianalisis dengan mengelompokkan tanggapan guru terkait kesesuaian materi, tampilan media, dan kemudahan penggunaan. Temuan tersebut disajikan dalam bentuk narasi deskriptif sebagai hasil tahap desain dan pengembangan.

Masukan dan saran dari guru dianalisis untuk menentukan bagian media yang perlu direvisi sebelum tahap implementasi.

Analisis data pada tahap implementasi dilakukan dengan mengkaji hasil observasi, wawancara guru dan siswa, serta dokumentasi pembelajaran. Data observasi dianalisis dengan mengelompokkan temuan berdasarkan aspek keaktifan siswa, kerja sama kelompok, dan keterlibatan siswa selama penggunaan media permainan monopoli. Data wawancara dianalisis melalui reduksi data dan disajikan dalam bentuk narasi yang menggambarkan respon dan pengalaman guru serta siswa. Dokumentasi pembelajaran digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan proses penggunaan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran.

Analisis data hasil tes evaluasi individu dan LKPD dilakukan dengan merekapitulasi jawaban siswa serta mengidentifikasi indikator soal yang masih mengalami kesalahan. Data dianalisis dengan menghitung jumlah kesalahan pada setiap indikator pemahaman keberagaman budaya, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Grafik disusun dengan sumbu X menunjukkan indikator materi dan sumbu Y menunjukkan jumlah kesalahan atau tingkat pencapaian siswa. Hasil analisis tes digunakan untuk menjelaskan tingkat pemahaman siswa serta efektivitas media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia. Selanjutnya, analisis data pada tahap evaluasi dilakukan dengan mengkaji keseluruhan temuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan media, yang kemudian digunakan sebagai dasar penyusunan rekomendasi perbaikan media agar lebih optimal digunakan dalam pembelajaran PPKn.

HASIL

Hasil penelitian pada tahap implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran PPKn di kelas IV SD Negeri Karangtempel Semarang. Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan sebelum penggunaan media. Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap papan permainan, kartu budaya, dan aktivitas bermain secara berkelompok. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kondusif, karena siswa terlibat langsung dalam diskusi dan kerja sama kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Hasil tes evaluasi individu dan penilaian LKPD menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Berdasarkan hasil tes individu, sebagian besar siswa mengalami peningkatan skor pada tes akhir dibandingkan dengan tes awal. Hasil LKPD yang dikerjakan secara berkelompok juga menunjukkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur budaya, seperti nama daerah, upacara adat, alat musik tradisional, rumah adat, dan makanan khas dengan lebih tepat dan lengkap. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru dan siswa yang menyatakan bahwa media pembelajaran membantu mempermudah pemahaman materi. Dengan demikian, media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap materi keberagaman budaya.

Hasil tahap analisis diperoleh melalui wawancara awal dengan guru kelas IV, observasi pembelajaran, serta analisis hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa pembelajaran PPKn masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai media utama.

Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat unsur-unsur budaya, khususnya terkait upacara adat dan makanan khas daerah. Temuan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

Selain itu, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas IV memiliki karakteristik menyukai aktivitas bermain dan pembelajaran visual. Guru menyampaikan perlunya media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman materi keberagaman budaya. Media pembelajaran yang digunakan selama ini dinilai belum mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut. Oleh karena itu, pengembangan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia dipandang sesuai sebagai solusi pembelajaran. Hasil tahap analisis ini menjadi dasar dalam perancangan dan pengembangan media pembelajaran pada tahap selanjutnya.

Hasil tahap desain menunjukkan bahwa media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia dirancang berdasarkan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Pada tahap ini, peneliti menetapkan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi yang disesuaikan dengan materi keberagaman budaya dalam mata pelajaran PPKn. Materi yang dimuat dalam media meliputi berbagai unsur budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, upacara adat, alat musik tradisional, dan makanan khas daerah. Desain media disusun dalam bentuk papan permainan monopoli yang dimodifikasi dengan konten budaya dari berbagai daerah di Indonesia. Perancangan ini bertujuan agar siswa dapat belajar sambil bermain secara aktif dan menyenangkan.

Selain itu, hasil tahap desain juga mencakup perancangan komponen pendukung media, yaitu kartu pertanyaan, dadu, orang-orangan dan aturan permainan. Kartu pertanyaan berisakan pertanyaan mengenai keberagaman di Indonesia. Aturan permainan disusun secara sederhana agar mudah dipahami dan diterapkan oleh siswa kelas IV. Tampilan visual media dirancang dengan penggunaan warna cerah, gambar ilustratif, dan tata letak yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hasil tahap desain ini menjadi acuan dalam proses pengembangan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia pada tahap selanjutnya.

Hasil tahap implementasi menunjukkan bahwa media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SD Negeri Karangtempel Semarang. Proses pembelajaran diawali dengan pemberian tes awal untuk mengetahui pemahaman awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli. Selama kegiatan berlangsung, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan berpartisipasi aktif dalam permainan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Observasi menunjukkan bahwa siswa tampak antusias, aktif berdiskusi, dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya.

Selain itu, hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan respon yang positif terhadap penggunaan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia. Guru menyatakan bahwa media ini mudah digunakan dan membantu mempermudah penyampaian materi keberagaman budaya. Siswa menyampaikan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Hasil tes akhir dan penilaian LKPD juga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur keberagaman budaya Indonesia. Dengan

demikian, hasil tahap implementasi menunjukkan bahwa media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia efektif digunakan dalam proses pembelajaran PPKn di kelas IV.

Berikut dialog hasil wawancara :

Mahasiswa:
Metode pembelajaran apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam mengajarkan materi keberagaman budaya?
Guru:
Metode pembelajaran yang biasa digunakan dalam mengajarkan materi keberagaman budaya antara lain metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan.
Mahasiswa:
Media pembelajaran apa yang selama ini digunakan pada materi keberagaman budaya?
Guru:
Media pembelajaran yang digunakan antara lain media gambar, peta Indonesia, dan poster budaya. Media tersebut membantu siswa mengenal persebaran suku, rumah adat, dan pakaian adat di berbagai daerah.
Mahasiswa:
Bagaimana tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran keberagaman budaya berlangsung?
Guru:
Tingkat keaktifan siswa cenderung masih rendah hingga sedang. Sebagian siswa memang aktif mendengarkan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan, namun keaktifan tersebut biasanya didominasi oleh siswa tertentu saja.
Mahasiswa:
Bagian materi apa yang paling sulit dipahami oleh siswa?
Guru:
Bagian materi yang paling sulit dipahami oleh siswa adalah mengidentifikasi dan membedakan berbagai unsur kebudayaan dari masing-masing daerah. Siswa sering kesulitan mengingat dan membedakan nama serta ciri khas rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan alat musik tradisional karena jumlahnya cukup banyak dan berasal dari berbagai daerah di Indonesia.
Mahasiswa:
Kendala apa yang Bapak/Ibu alami dalam mengajarkan materi keberagaman budaya?
Guru:
Kendala yang kami alami antara lain keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga siswa kurang antusias dan cepat merasa bosan. Selain itu, materi keberagaman budaya cukup luas dan beragam, sementara waktu pembelajaran terbatas.
Mahasiswa:
Media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan untuk membantu pembelajaran keberagaman budaya?
Guru:
Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan oleh siswa, serta mampu menyajikan materi secara visual dan kontekstual agar siswa lebih mudah memahami keberagaman budaya.

Pernyataan dari siswa

Mahasiswa

Apakah kamu senang belajar menggunakan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia?

Siswa

Ya, saya sangat senang belajar menggunakan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia karena pembelajarannya menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Mahasiswa:

Apakah media permainan monopoli membantu kamu memahami materi keberagaman budaya?

Siswa:

Ya, media permainan monopoli membantu saya memahami materi keberagaman budaya karena materi disajikan melalui permainan dan gambar yang menarik.

Mahasiswa:

Apakah kamu menjadi lebih aktif saat belajar menggunakan media permainan monopoli?

Siswa:

Ya, saya menjadi lebih aktif karena dapat berdiskusi dengan teman kelompok dan ikut bermain sambil belajar.

Mahasiswa:

Bagaimana perasaanmu saat belajar menggunakan media permainan monopoli keberagaman budaya?

Siswa:

Saya merasa senang, antusias, dan lebih semangat mengikuti pembelajaran karena suasana belajar menjadi lebih seru.

Mahasiswa:

Apakah kamu mengalami kesulitan saat menggunakan media permainan monopoli?

Siswa:

Tidak terlalu sulit, hanya pada awal permainan perlu penjelasan aturan agar lebih memahami cara bermainnya.

Mahasiswa:

Menurutmu, apa yang perlu diperbaiki dari media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia?

Siswa:

Media permainan monopoli sebaiknya ditambahkan gambar yang lebih banyak dan variasi pertanyaan agar permainan menjadi lebih menarik.





Gambar 1. Wawancara Guru dan Siswa

Hasil observasi setelah penggunaan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat antusias mengikuti setiap tahapan pembelajaran dan berpartisipasi aktif dalam permainan secara berkelompok. Interaksi antarsiswa meningkat melalui diskusi dan kerja sama saat menjawab pertanyaan pada kartu permainan. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan monopoli mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

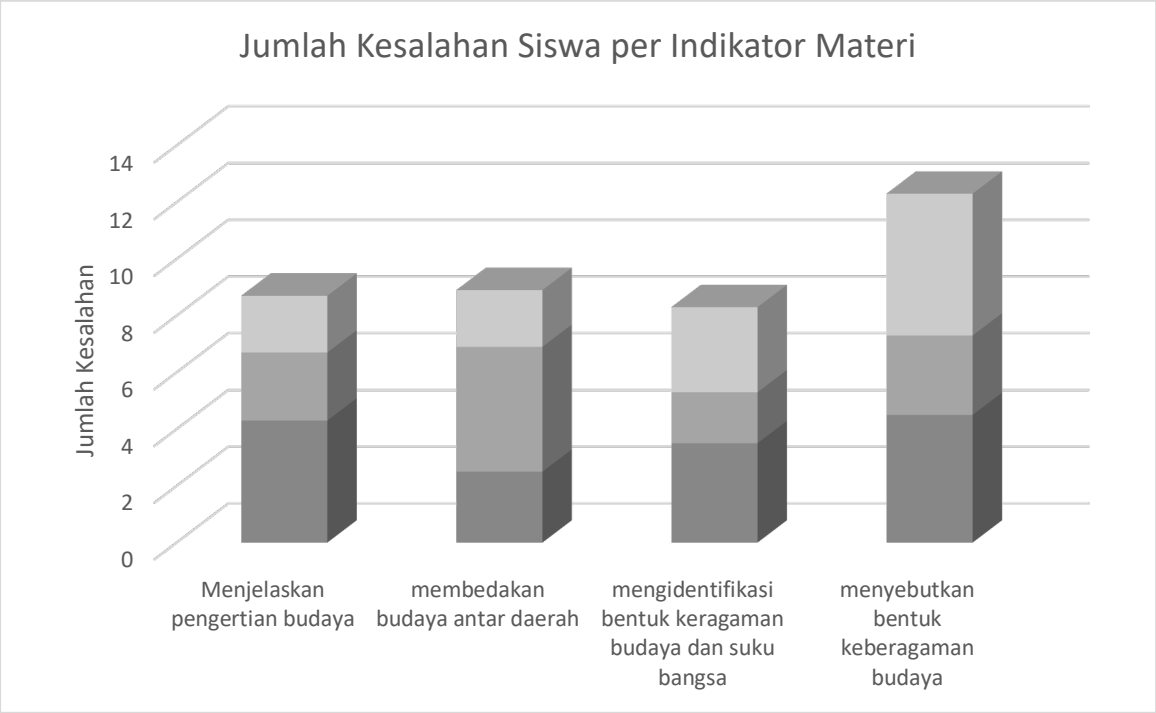
Selain peningkatan keaktifan, hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Siswa mampu menyebutkan dan mengidentifikasi berbagai unsur budaya, seperti nama daerah, rumah adat, alat musik tradisional, dan makanan khas dengan lebih tepat. Siswa tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan dan diskusi, sehingga pembelajaran berjalan lebih efektif. Dengan demikian, hasil observasi setelah penggunaan media menunjukkan bahwa media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran.



Gambar 2. Siswa mempraktikkan media monopoli dan foto bersama

No	Indikator Soal	Jumlah Kesalahan
1.	Siswa mampu menentukan unsur budaya yang berasal dari suatu daerah berdasarkan data atau tabel yang disajikan, seperti pakaian adat, tarian daerah, dan rumah adat.	5
2.	Siswa mampu membedakan unsur budaya yang berasal dari daerah tertentu dengan budaya dari daerah lain, khususnya dalam konteks keberagaman budaya Indonesia.	2
3.	Siswa mampu menjelaskan pengertian budaya daerah sebagai tradisi, adat istiadat, dan kebiasaan khas suatu daerah.	0
4.	Siswa mampu memilih tindakan yang tepat dalam upaya melestarikan budaya daerah Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.	1
5.	Siswa mampu menyebutkan dan membedakan bentuk-bentuk keberagaman budaya yang dimiliki Indonesia, seperti suku bangsa, bahasa daerah, dan rumah adat.	4

Tabel 2. Rekap Kesalahan Jawaban Siswa



Grafik 1. Jumlah Kesalahan Siswa Per Indikator Materi

Grafik di atas menunjukkan jumlah kesalahan siswa pada setiap indikator materi. Terlihat bahwa indikator menentukan unsur budaya daerah memiliki jumlah kesalahan paling tinggi (5 kesalahan), yang mengindikasikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi unsur budaya seperti pakaian adat, tarian daerah, dan rumah adat berdasarkan data atau gambar yang disajikan. Indikator menyebutkan bentuk keberagaman budaya juga menunjukkan jumlah kesalahan yang cukup tinggi (4 kesalahan), sehingga perlu penguatan materi terkait bentuk-bentuk keberagaman budaya di Indonesia.

Sebaliknya, indikator menjelaskan pengertian budaya daerah tidak menunjukkan adanya kesalahan (0), yang berarti siswa sudah memahami konsep dasar budaya daerah dengan baik. Indikator membedakan budaya antar daerah (2 kesalahan) dan menentukan tindakan pelestarian budaya (1 kesalahan) berada pada tingkat kesalahan rendah, menandakan pemahaman siswa relatif baik namun tetap perlu pendampingan agar hasil belajar lebih optimal.

Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai sumber, yaitu wawancara guru dan siswa, observasi pembelajaran, tes evaluasi individu, serta penilaian LKPD. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang digunakan. Evaluasi dilakukan secara berkesinambungan sesuai dengan tahapan model ADDIE. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar dalam penyempurnaan media pembelajaran.

Hasil evaluasi dari guru menunjukkan bahwa media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia dinilai sesuai dengan materi PPKn kelas IV. Guru menyampaikan bahwa media mudah digunakan dan membantu meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru menilai bahwa media mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Guru juga memberikan beberapa saran perbaikan terkait variasi soal dan penguatan aturan

permainan. Masukan dari guru digunakan sebagai bahan penyempurnaan media pembelajaran.

Hasil evaluasi dari siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia. Siswa menyatakan merasa senang dan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Media permainan membantu siswa memahami materi keberagaman budaya dengan lebih mudah. Siswa juga merasa lebih aktif karena terlibat langsung dalam kegiatan bermain dan diskusi kelompok. Respon positif siswa menunjukkan bahwa media sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.

Hasil observasi selama pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa setelah penggunaan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia. Siswa terlihat antusias, aktif berdiskusi, dan bekerja sama dengan anggota kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan dan diskusi. Suasana kelas menjadi lebih kondusif dan interaktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Hasil observasi ini memperkuat temuan dari wawancara guru dan siswa.

Hasil tes evaluasi individu dan penilaian LKPD menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Sebagian besar siswa memperoleh skor yang lebih baik pada tes akhir dibandingkan tes awal. Hasil LKPD menunjukkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi unsur budaya daerah dengan lebih tepat dan lengkap. Temuan ini menunjukkan bahwa media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn kelas IV.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa kelas IV terhadap materi keberagaman budaya. Temuan ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan mengetahui pengaruhnya terhadap pemahaman siswa. Peningkatan pemahaman siswa terlihat dari hasil tes evaluasi individu, penilaian LKPD, serta hasil observasi dan wawancara. Media permainan memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui pengalaman langsung dan kerja sama kelompok. Hal ini menguatkan pandangan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif diterapkan pada siswa sekolah dasar.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmayani dkk. (2019) dan Nizma dkk. (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. Persamaan dengan penelitian tersebut terletak pada peran media sebagai alat bantu yang mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun, perbedaan penelitian ini terletak pada jenis media yang dikembangkan, yaitu permainan monopoli yang secara khusus memuat konten keberagaman budaya Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru pada pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis budaya.

Hasil penelitian ini juga menguatkan penelitian terdahulu yang menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian-penelitian sebelumnya menyatakan bahwa model ADDIE efektif digunakan karena bersifat

sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pembelajaran. Pada penelitian ini, setiap tahapan ADDIE menghasilkan temuan yang saling berkaitan, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi media. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model ADDIE membantu menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, temuan penelitian ini mendukung efektivitas model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.

Di sisi lain, beberapa penelitian sebelumnya lebih menekankan peningkatan hasil belajar secara kuantitatif melalui nilai tes. Sementara itu, penelitian ini tidak hanya menyoroti peningkatan hasil tes, tetapi juga menekankan pada peningkatan keaktifan, kerja sama, dan respon siswa selama pembelajaran. Perbedaan fokus ini menunjukkan bahwa media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial siswa. Temuan ini menyanggah anggapan bahwa media permainan hanya berfungsi sebagai hiburan semata. Sebaliknya, media permainan terbukti mampu menjadi sarana pembelajaran yang bermakna.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menguatkan teori dan temuan penelitian sebelumnya bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif efektif meningkatkan kualitas pembelajaran. Media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia terbukti mampu membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual dan menyenangkan. Temuan ini sekaligus menjawab tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media pembelajaran yang layak dan mengetahui pengaruhnya terhadap pemahaman siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran PPKn yang inovatif. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia serta mengetahui pengaruhnya terhadap pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE dan dinyatakan layak digunakan karena sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik siswa. Implementasi media menunjukkan peningkatan kualitas proses pembelajaran, ditandai dengan siswa yang lebih aktif, antusias, dan terlibat melalui aktivitas bermain dan kerja sama kelompok. Respon guru dan siswa juga positif karena media membantu mempermudah penyampaian materi keberagaman budaya dalam pembelajaran PPKn.

Selain meningkatkan keaktifan, penggunaan media permainan monopoli keberagaman budaya Indonesia terbukti meningkatkan pemahaman siswa, yang terlihat dari hasil tes evaluasi dan penilaian LKPD yang mengalami peningkatan. Oleh karena itu, guru disarankan memanfaatkan media ini sebagai alternatif pembelajaran PPKn yang inovatif dan kontekstual, sementara sekolah diharapkan mendukung pengembangan serta penyediaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan materi, menerapkan media pada jenjang kelas berbeda, atau mengkaji efektivitasnya pada mata pelajaran lain.

UACAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SD Negeri Karangtempel Semarang yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru kelas IV yang telah bersedia bekerja sama dan membantu selama proses implementasi media pembelajaran serta

pengambilan data penelitian. Selain itu, penulis mengapresiasi partisipasi seluruh siswa kelas IV yang telah berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan penelitian. Dukungan dan kerja sama dari pihak sekolah sangat berperan penting dalam kelancaran penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar.

REFERENSI

Arsyad, A. (2020). Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Springer.

Johari, M. (2008). Teori Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

Nikmah, A., dkk. (2016). Pembelajaran sebagai proses interaksi edukatif antara guru dan siswa. Jurnal Pendidikan Dasar, 7(2), 45–53.

Nizma, R., dkk. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 4(1), 12–20.

Rahmayani, L., dkk. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap pemahaman konsep siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 8(3), 101–110.

Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2020). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Trianto. (2019). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.