



Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran IPAS Di SDN 40 Cakranegara

Helma Malina^{1*}, Nurul Kemala Dewi², Muhammad Sobri³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11775>

Received: 30 Mei 2025

Revised: 13 Juli 2025

Accepted: 20 Juli 2025

Abstract: This study aims to develop a valid and practical monopoly learning media based on Sasak local wisdom in science learning for grade IV at SDN 40 Cakranegara. This study is a type of Research and Development (R&D) research using the ADDIE development model analyze, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used are interviews, observations, and questionnaires. The results of this study indicate that monopoly learning media based on Sasak local wisdom from media experts and material experts with very valid criteria with a percentage of media experts of 89% and material experts with a percentage of 93% and in small group tests and large group tests with very practical criteria with a percentage of small groups of 94% and large groups of 91%. Therefore, it can be concluded based on the results of the study that the development of monopoly learning media based on Sasak local wisdom in science learning for grade IV obtained, then monopoly learning media based on Sasak local wisdom can be stated as valid and practical. This monopoly learning media is designed with a variety of images of local wisdom of the Sasak tribe and with practical materials so that it can be easily moved.

Keywords: Sasak Local Wisdom, Learning Media, Monopoly.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal sasak yang valid dan praktis pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 40 Cakranegara. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE analyze (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan skala likert. Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal sasak dari ahli media dan ahli materi dengan kriteria sangat valid dengan persentase ahli media 89% dan ahli materi dengan persentase 93% dan pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar dengan kriteria sangat praktis dengan persentase kelompok kecil 94% dan kelompok besar 91%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian bahwa pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal sasak pada pembelajaran IPAS kelas IV yang diperoleh maka media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal sasak dapat dinyatakan telah valid dan praktis. Media pembelajaran monopoli ini didesain dengan beranekaragam gambar kearifan lokal suku sasak dan dengan bahan yang praktis sehingga dapat mudah untuk dipindah – pindahkan sehingga pada proses pembelajaran dapat memudahkan guru dalam penggunaan media pembelajaran. Alasan pemilihan permainan monopoli dijadikan sebagai media pembelajaran yakni petak permainan dapat digunakan beberapa kali, persiapan saat proses pembelajaran lebih efektif, dan media mudah dimanfaatkan.

Kata Kunci: Kearifan Lokal Sasak, Media Pembelajaran, Monopoli.

Pendahuluan

Pada kurikulum saat ini digunakan yaitu kurikulum merdeka muncul supaya memunculkan paradigma baru di mana siswa diberikan kemerdekaan (Maghfira, dkk., 2023). Salah satu dampak dari diberlakukannya kurikulum merdeka di Sekolah Dasar ialah digabungnya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menjadi (IPAS). Hal ini bertujuan supaya siswa lebih holistik dalam memahami lingkungan sekitar (Wijayanti & Ekantini, 2023). Tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran (Sugih, Maula & Nurmeta 2023).

Pembelajaran IPAS materi Indonesia kaya budaya dapat menanamkan rasa cinta terhadap kearifan lokal yang ada di daerah peserta didik. Oleh karena itu, materi pembelajaran ini sangat penting dikarenakan dapat membentuk jiwa dan kepribadian peserta didik dengan nilai dan karakteristik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Pana, Asrin & Sobri 2024). Oleh karena itu pengembangan pada pembelajaran IPAS perlu dikembangkan baik dalam kaitannya dengan perencanaan, penggunaan model pembelajaran, alat peraga atau penggunaan media, serta kemampuan penguasaan konsep materi oleh guru (Abidah & Umah, 2023). Tujuan dari media pembelajaran adalah sebagai alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Dengan adanya media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Pada realita yang ditemukan di lapangan saat ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan bantuan dari media pembelajaran peserta didik tentu akan lebih memahami dan mengerti pelajaran yang diberikan oleh guru dengan sangat mudah (Yustiqvar, dkk., 2019; Bayaniyyah & Novitasari, 2024). Namun pada kenyataannya dalam pendidikan sekarang ini terdapat banyak masalah yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran yang diterapkan (Ramdani dkk., 2025). Salah satunya media pembelajaran belum didayagunakan secara optimal. Media pembelajaran dalam penggunaannya masih sering terabaikan dengan berbagai alasan di antaranya adalah, 1) menggunakan media itu repot, 2) media itu canggih dan mahal; 3) tidak bisa, artinya guru kurang terampil dalam menggunakan dan memilih media pembelajaran; 4) tidak tersedia artinya ketersediaan media kurang lengkap (Nasirun & Yulisdeni, 2020). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV, pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan media

pembelajaran yang seadanya, media pembelajaran yang digunakan hanya gambar yang di print seadanya tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik tanpa mengguankan sistem permainan sehingga tidak terdapat media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran, kekurangan dari media yang terdapat di sekolah dapat membuat pembelajaran monoton dan tidak menarik (Nurhasanah dkk., 2023). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV dari SDN 40 Cakranegara, Guru mengalami kendala dalam menyajikan materi pembelajaran karena kurang memahami penggunaan media pembelajaran serta keterbatasan media yang tersedia, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

Pada Materi Indonesia kaya budaya apabila dilihat materi berisikan keanegaragaman kebudayaan Indonesia pada umumnya tidak memasukkan unsur - unsur kearifan lokal yang ada di sekitar peserta didik sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sela dkk (2023), terlihat bahwa kekurangan dari media monopoli yang telah dibuat dalam bentuk yang begitu besar yaitu menggunakan spanduk mengakibatkan media terlalu besar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yusuf dkk (2023), terlihat kekurangan dari media monopoli yang telah dibuat dalam bentuk monopoli berbahas dasar kayu sehingga media pembelajaran monopoli tersebut berat untuk dipindah - pindahkan. Dari penelitian sebelumnya terdapat kekurangan media pembelajaran monopoli, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan mengembangkan kekurangan - kekurangan yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

Kesulitan belajar merupakan suatu keadaan dimana peserta didik kurang mampu menghadapi tuntutan- tuntutan yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga proses dan hasilnya kurang memuaskan. Kesulitan belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor yang dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal. faktor internal yakni aspek minat, motivasi, rasa percaya diri, kebiasaan belajar, dan cita-cita. faktor eksternal yakni banyak istilah asing, materi yang terlalu padat, siswa terkesan mau tidak mau harus menghafal materi, terbatasnya media pembelajaran, peserta didik terkesan susah memahami materi tanpa tersedianya media, guru yang cenderung mendominasi pembelajaran, penguasaan guru akan materi lemah, dan terlalu monoton (Ameliya & Setyawan, 2020). Berdasarkan permasalahan tersebut, sangat penting untuk menyediakan media pembelajaran yang efektif agar peserta didik lebih

mudah memahami materi dan lebih termotivasi dalam belajar. Permainan monopoli juga melibatkan jual beli aset, dimana setiap pemain berlomba - lomba mengumpulkan aset untuk memenangkan permainan. Permainan ini menggunakan dadu, bidak, kartu aset mainan, dan uang mainan (Sela, Oktavia & Ayurachmawati, 2023).

Permainan monopoli sebagai media pembelajaran ini nantinya diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan memberikan hasil yang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran (Kurniawati, 2021). Alasan pemilihan permainan monopoli dijadikan sebagai media pembelajaran yakni petak permainan dapat digunakan beberapa kali, persiapan saat proses pembelajaran lebih efektif, dan media mudah dimainkan (Kurniawati, 2021). Hal ini sejalan dengan penelitian Kusuma (2024) bahwa pengembangan media pembelajaran engklek monopoli berbasis etnopedagogi sasak dalam pembelajaran IPAS dapat memudahkan dan meningkatkan pembelajaran.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah pada penelitian ini merupakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Prosedur penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis (Analisis)*, *Design (Perencanaan)*, *Development (Pengembangan)*, *Implementation (Implementasi)* dan *Evaluations (Evaluasi)*. (Husniah, Prihatiningtyas & Putra, 2020). Alasan memilih metode penelitian ini yaitu metode R&D sangat efektif untuk menciptakan produk atau proses baru yang inovatif. Proses ini memungkinkan peneliti untuk mengembangkan solusi yang belum ada sebelumnya atau memperbarui yang sudah ada dengan cara yang lebih efektif agar dapat menghasilkan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal sasak pada pembelajaran IPAS, yang menciptakan pembaruan produk media pembelajaran yang mencapai kriteria dan syarat pengembangan sehingga dinyatakan telah valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap pertama adalah Analisis (*Analysis*.) yakni Analisis kebutuhan dan analisis kurikulum untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan analisis kurikulum untuk dilakukan guna mencegah terjadinya ketidaksesuaian media pembelajaran yang dihasilkan untuk diterapkan atau digunakan di sekolah. Tahap Perancanaan (*Design*) Tampilan atau desain pada produk media pembelajaran disesuaikan dengan kearifan lokal suku sasak, sehingga secara umum tampilan media pembelajaran akan banyak

menampilkan corak atau ragam kebudayaan suku sasak sebagai bagian dari materi maupun komponen pendukung media pembelajaran. Tahap Pengembangan (*Development*) Pengembangan atau pembuatan produk media pembelajaran dilakukan dengan aplikasi canva dan aplikasi *Ibis Paint X for IOS*. Setelah pengembangan monopoli selesai dilakukan, tahap selanjutnya yaitu validasi ahli media dan materi. Tahap Implementasi (*Implementation*) Penerapan produk media pembelajaran ke sekolah penelitian. Tahap Evaluasi (*Evaluation*) dilakukan untuk dapat melihat kembali keseluruhan tahapan perkembangan yang telah dilakukan dan melaksanakan perbaikan terhadap hal - hal yang dinilai belum maksimal. Teknik pengumpulan data wawancara, observasi dan angket, kuisioner pada penelitian ini digunakan untuk validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru, dan respon peserta didik kelas IV. Adapun analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala likert 1-5 disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat valid/sangat setuju/sangat layak/sangat baik
2	Skor 4	Valid/setuju/layal/baik
3	Skor 3	Kurang valid/ragu-ragu/cukup layak/cukup baik
4	Skor 2	Tidak layak/tidak setuju/kurang setuju/kurang baik
5	Skor 1	Sangat tidak valid/sangat tidak setuju/sangat kurang layak/sangat kurang baik

Dengan menggunakan kualifikasi yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Validitas

Tingkat Pencapaian (Skor)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Kurang praktis
0% - 20%	Sangat tidak praktis

Berdasarkan Tabel 2 maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran monopoli dikatakan memenuhi syarat kepraktisan apabila presentase dari 61% sampai dengan 100%. Jika presentasenya masih dibawah 40%, maka produk media pembelajaran monopoli yang dikembangkan masih perlu direvisi.

Hasil dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan penelitian ini yakni Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran IPAS di SDN 40 Cakranegara. Pengembangan media pembelajaran ini telah dilakukan dengan model penelitian R & D (Research and Development). Penelitian ini menggunakan desain penelitian ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluations* (Evaluasi). Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran monopoli berbasis kerifan lokal sasak pada materi Indonesia kaya budaya kelas IV yang valid dan praktis. Dalam penelitian ini akan melalui 5 tahapan sesuai dengan model pengembangan kemudian akan dilakukan tahapan uji validitas dan uji kepraktisan sehingga dapat melihat kelayakan dan kesesuaian produk media pembelajaran. Adapun hasil pengembangan media pembelajaran pada setiap tahapan desain penelitian ADDIE sebagai berikut:

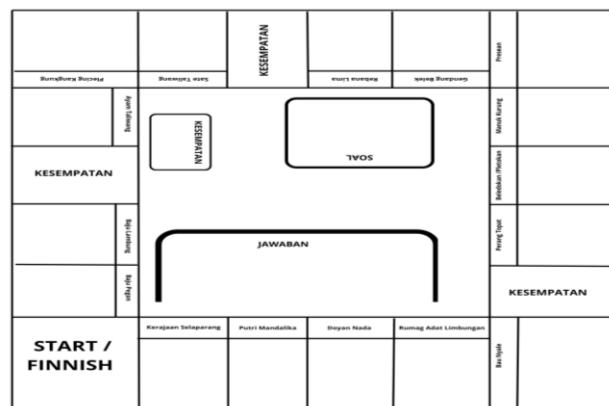
Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis kebutuhan dengan melakukan dilakukan dengan tujuan untuk menemukan suatu kebutuhan dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Analisis dilakukan dengan wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 40 Cakranegara permasalahan yang ditemukan yaitu peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dikarenakan hanya menggunakan media pembelajaran seadanya yang kurang mendukung dalam kegiatan proses pembelajaran atau media pembelajaran kurang menarik. Media pembelajaran yang terdapat di sekolah hanyalah gambar yang di print seadanya tidak terdapat media pembelajaran dengan sistem permainan sehingga media yang terdapat di sekolah tidak menarik dari analisis yang dilakukan di sekolah tersebut sehingga di dapatkan permasalahan media pembelajaran pada peserta didik. Berdasarkan penelitian Ami, R. A. (2021) menyatakan bahwa salah satu faktor eksternal kesulitan belajar meliputi metode pembelajaran, media pembelajaran dan sumber belajar. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Ameliya & Setyawan (2020) menyatakan bahwa guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, selain sebagai fasilitator, guru juga berperan sebagai motivator. Peran guru ini mengharuskan guru untuk dapat menguasai metode, model atau berbagai keterampilan mengajar untuk dapat di aplikasikan didalam di kelas. Analisis kurikulum ini penting untuk dilakukan guna mencegah terjadi ketidaksesuaian media pembelajaran dihasilkan untuk digunakan disekolah tersebut. Pada

kurikulum yang digunakan disekolah di kelas IV menggunakan kurikulum merdeka. Pada sekolah tersebut kurikulum yang digunakan untuk kelas IV yaitu kurikulum merdeka untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) yang dimana pada Topik A : Keunikan kebiasaan masyarakat di sekitar dan tujuan pembelajaran (TP) peserta didik peserta didik dapat mendeskripsikan kearifan lokal di daerahnya salah satu materi dalam pembelajaran IPAS adalah "Indonesia Kaya Budaya" yang menekankan peserta didik memahami kearifan lokal peserta didik materi tersebut masih umum dan belum memuat unsur - unsur kearifan lokal yang berada di lingkungan sekitar peserta didik. Sejalan dengan penelitian Isnaeni (2020) dengan adanya media pembelajaran membantu siswa aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru dituntut untuk paham dengan adanya media pembelajaran yang ada di dalam kelas maupun di luar kelas agar proses pembelajaran mencapai tujuan yang di harapkan.

Perencanaan (Design)

Pada tahap ini desain media pembelajaran monopoli, Menurut Parsianti (2020) dalam tahap design, peneliti menyusun kerangka media pembelajaran berdasarkan hasil dari identifikasi masalah yang meliputi perancangan bentuk, penyusunan alur penyampaian materi dalam bentuk permainan monopoli, dan pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan media. Desain media yang dikembangkan adalah media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal sasak dengan ukuran kertas poster yaitu digunakan 31 cm x 31 cm. Tampilan atau desain pada media pembelajaran disesuaikan dengan kearifan lokal suku Sasak, sehingga tampilan media pembelajaran monopoli menampilkan corak atau ragam kebudayaan suku Sasak sebagai materi ataupun penghias media pembelajaran.

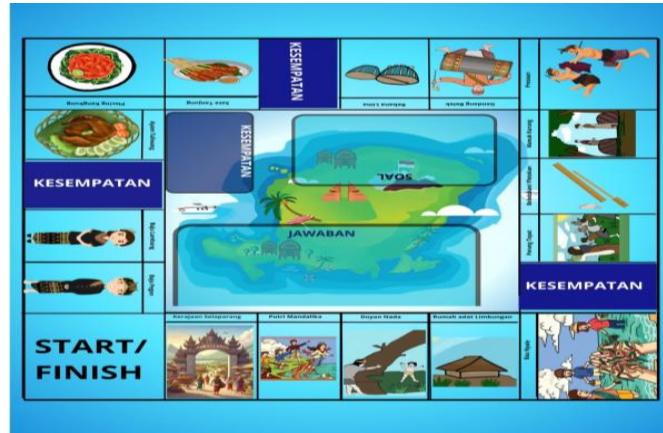


Gambar 1. Desain media Monopoli

Media pembelajaran berbentuk ukuran 31 cm × 31 cm, yang sebagai tatakan wadah media pembelajaran monopoli, terdapat 20 kotak 1 kotak start dan finnish, 3 kotak kesempatan dan 16 kotak materi. Desain media pembelajaran monopoli menggunakan media canva untuk mendesain media pembelajaran monopoli, Setiap media monopoli terdapat 1 dadu dan 3-4 bidak/pion, Kartu soal terbuat dari kertas poster dengan ukuran 7,5 cm × 4,5 cm yang berisikan soal materi kearifan lokal suku sasak, Kartu jawaban terbuat dari kertas poster dengan ukuran 12 cm × 5,5 cm yang berisikan jawaban materi kearifan lokal suku sasak, Kartu kesempatan terbuat dari kertas poster dengan ukuran 5 cm × 3 cm yang berisikan kesempatan pemain, Pedoman penggunaan dalam media pada pembelajaran monopoli yang terdiri dari beberapa komponen cover, latar belakang, pedoman penggunaan dan materi ajar, Jenis huruf yang digunakan pada tulisan di media monopoli open sans.

Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan berisikan tentang pembuatan media pembelajaran monopoli yang kemudian dilakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Adapun tahapan pengembangan media pembelajaran monopoli dilakukan melalui aplikasi Canva dan aplikasi *Ibis Paint X*. Menurut Vitriani (2022) *Ibis Paint X* merupakan sebuah aplikasi yang di dalamnya banyak fitur dan efek untuk mengedit foto atau untuk menggambar menjadi kartun, melakukan pengembangan media pembelajaran dengan menarik sehingga layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Proses mendasari dengan mengikuti kerangka prototype yang sudah ditentukan. Untuk merancang media monopoli menggunakan canva dan untuk gambar ilustrasi yang tidak terdapat pada canva menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* untuk menggambar ilustrasi kearifan lokal suku sasak. Font yang digunakan pada media monopoli ini menggunakan open sans yang dimana pada start dan finnish menggunakan ukuran 59. Pada kotak kesempatan menggunakan font open sans dengan ukuran 32 dan pada kotak materi kearifan lokal sasak menggunakan font open sans dengan ukuran 12 dan pada kotak tulisan soal, jawaban dan kesempatan yang terdapat pada tengah media monopoli menggunakan font open sans dengan ukuran 25.



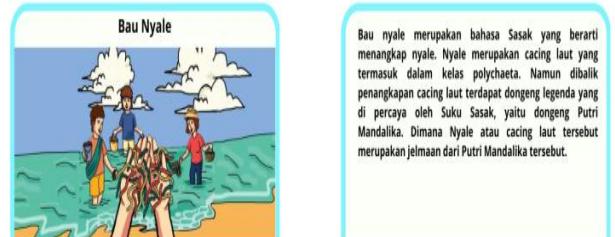
Gambar 2. Media Pembelajaran Monopoli

Pada bagian kartu ini berukuran 7,5 cm × 4,5 cm yang berisikan soal materi kearifan lokal suku sasak. Kartu soal ini berisikan pertanyaan materi kearifan lokal suku sasak, soal soal ini pada bagian depan terdapat gambar kearifan lokal suku sasak dan di belakang kartu ini terdapat pertanyaan materi kearifan lokal suku sasak.



Gambar 3. Kartu Soal

Pada bagian kartu jawaban ini berukuran 12 cm × 5,5 cm yang berisikan jawaban dari pertanyaan materi kearifan lokal suku sasak. Kartu jawaban ini pada bagian depan terdapat gambar kearifan lokal suku sasak dan pada bagian belakang terdapat jawaban pertanyaan materi kearifan lokal suku sasak.



Gambar 4. Kartu Jawaban

Pada kartu kesempatan ini berukuran 5 cm × 3 cm. Kartu kesempatan ini berisikan pernyataan pemain memiliki kesempatan untuk berhenti sejenak dalam permainan.



Gambar 5. Kartu Kesempatan

Pedoman ini sebagai panduan dalam pelaksanaan permainan monopoli berdasarkan tampilan media yang telah didesain atau dirancang. Terdapat buku pedoman permainan media pembelajaran monopoli yang terdiri dari cover yang terdapat gambar pakaian adat kearifan lokal suku sasak, kata pengantar pada kata pengantar ini terdapat gambar media pembelajaran monopoli di atasnya dan tujuan dari buku pedoman dalam media pembelajaran monopoli, penjelasan pada komponen permainan seperti papan monopoli, kartu soal, jawaban dan kartu kesempatan, aturan permainan atau tata cara permainan pada bagian aturan permainan ini di jelaskan tata cara dalam permainan media monopoli agar peserta didik dapat mengetahui cara bermain media pembelajaran monopoli dan bahan ajar kearifan lokal suku sasak pada bahan ajar ini bertujuan untuk sebagai pengantar materi kepada peserta didik.



Gambar 6. Buku Pedoman

Setelah itu dilakukan validasi ke validator ahli media dan validator ahli materi.

Validasi Ahli Media, Validasi ahli media yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media sebelum diterapkan di sekolah. Penilaian yang akan dilakukan pada instrumen lembar validasi dengan skala penilaian 1-5 pada setiap indikator.

Tabel 3. Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Totak Skor				
	5	4	3	2	1
Penyajian monopoli	1	2			
Kemudahan penggunaan media monopoli		2			
Kelayakan isi	1	2	1		
Desain dan cetakan monopoli	4	2			
Total skor = 67					

$$V = \frac{\text{Total kor}}{\text{Skor max}} \times 100\%$$

$$V = \frac{67}{75} \times 100\%$$

$$V = 89\%$$

Berdasarkan Tabel 3 hasil uji validasi ahli media, didapatkan presentase tingkat validasi media sebesar 89% sehingga masuk dalam kategori sangat valid.

Validasi Ahli Materi, Validasi ahli materi yang dilakukan dalam penelitian bertujuan untuk menilai kelayakan muatan materi dari media pembelajaran monopoli yang dikembangkan. Penilaian yang akan dilakukan pada instrumen lembar validasi dengan skala penilaian 1-5 pada setiap indikator.

Tabel 4. Hasil Validasi Media Oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Totak Skor				
	5	4	3	2	1
Kelayakan materi	2	2			
Mendorong keingintahuan	1	1			
Materi berbasis kearifan lokal sasak	3				
Bahasa	2	1			
Total skor = 56					

$$V = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor max}} \times 100\%$$

$$V = \frac{56}{60} \times 100\%$$

$$V = 93\%$$

Berdasarkan Tabel 3 hasil uji validasi ahli materi, didapatkan presentase tingkat validasi materi

sebesar 93% sehingga masuk dalam kategori sangat valid.

Implementasi (Implementation)

Pada tahap implemenatai produk media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal sasak, dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kepraktisan produk media pembelajaran tersebut setelah itu dilakukan uji kepraktisan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Uji kepraktisan dilakukan dengan melakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran di kelas, di mana uji coba dilakukan dalam dua tahapan, yaitu uji coba di SDN 15 Cakranegara dan implementasi di SDN 40 Cakranegara dan tahapan uji coba akan dilakukan pada kelompok kecil dan kedua akan dilakukan uji coba akan dilakukan pada kelompok besar di SDN 15 Cakranegara dan implementasi di SDN 40 Cakranegara.

Uji coba Kelompok kecil SDN 15 Cakranegara

Uji coba tahap pertama dilakukan pada kelompok kecil yang dilakukan pada tiga peserta didik kelas IV dimana ketiga peserta didik ini terdiri dari tiga golongan (tinggi, sedang dan rendah) setelah selesai pembelajaran peserta didik diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran monopoli pada angket respon peserta didik.

Tabel 5. Hasil respon peserta didik

Aspek penilaian	Skor penilaian	5	4	3	2	1
Materi	9	9				
Media	7	5				
Jumlah skor	16	14				
Total Skor	136					

$$V = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor max}} \times 100\%$$

$$V = \frac{136}{150} \times 100\%$$

$$V = 90\%$$

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh tingkat presentase 90% dan masuk kategori sangat praktis.

Uji coba kelompok besar SDN 15 Cakarenagara

Uji coba kedua dilakukan pada kelompok besar yang dilakukan kepada 17 peserta didik kelas IV dan guru wali kelas kelas IV dimana 17 peserta didik ini terdiri dari tiga golongan tinggi, sedang dan rendah)

setelah selesai pembelajaran peserta didik diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran monopoli pada angket respon peserta didik.

Tabel 6. Hasil respon peserta didik

Aspek penilaian	Skor penilaian	5	4	3	2	1
Materi	56	40				
Media	33	31				
Jumlah skor	89	71				
Total Skor	729					

$$V = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor max}} \times 100\%$$

$$V = \frac{729}{800} \times 100\%$$

$$V = 91\%$$

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar diperoleh tingkat presentase 91% dan masuk kategori sangat praktis.

Uji coba kelompok besar (guru) SDN 15 Cakranegara.

Selanjutnya, hasil penilaian guru terhadap tingkat kepraktisan media pembelajaran monopoli pada kelas IV setelah selesai guru akan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran pada angket respon guru.

Tabel 7. Hasil respon guru

Aspek penilaian	Skor penilaian	5	4	3	2	1
Materi	3	1				
Media	2	4				
Jumlah skor	5	5				
Total Skor	45					

$$V = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor max}} \times 100\%$$

$$V = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$V = 90\%$$

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar diperoleh tingkat presentase 90% dan masuk kategori sangat praktis.

Implementasi kelompok kecil SDN 40 Cakranegara

Implementasi tahap pertama dilakukan pada kelompok kecil yang dilakukan pada lima peserta didik

kelas IV, dimana lima peserta didik ini terdiri dari tiga golongan yaitu 2 orang peserta didik dengan tingkat kompetensi tinggi, 2 orang peserta didik dengan tingkat kompetensi sedang dan 1 peserta didik dengan tingkat kompetensi rendah. setelah selesai pembelajaran peserta didik diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran monopoli pada angket respon peserta didik.

Tabel 8. Hasil respon peserta didik

Aspek penilaian	Skor penilaian	5	4	3	2	1
Materi		21	9			
Media		14	6			
Jumlah skor		35	15			
Total Skor	= 235					

$$V = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor max}} \times 100\%$$

$$V = \frac{235}{250} \times 100\%$$

$$V = 94\%$$

Berdasarkan hasil implementasi kelompok kecil diperoleh tingkat presentase 94% dan masuk kategori sangat praktis.

Implementasi kelompok besar SDN 40 Cakranegara

Implementasi kedua dilakukan pada kelompok besar yang dilakukan kepada 24 peserta didik kelas IV dan guru wali kelas kelas IV terdiri dari tiga golongan (tinggi, sedang dan rendah) setelah selesai pembelajaran peserta didik diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran monopoli pada angket respon peserta didik.

Tabel 9. Hasil respon peserta didik

Aspek penilaian	Skor penilaian	5	4	3	2	1
Materi		78	64	2		
Media		57	39			
Jumlah skor		13	10	6		
		5	3			
Total Skor	= 1.039					

$$V = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor max}} \times 100\%$$

$$V = \frac{1.039}{1.200} \times 100\%$$

$$V = 91\%$$

Berdasarkan hasil implementasi kelompok besar diperoleh tingkat presentase 91% dan masuk kategori sangat praktis.

6. Implementasi kelo pok besar (guru) SDN 40 Cakranegara.

Selanjutnya, hasil penilaian guru terhadap tingkat kepraktisan media pembelajaran monopoli pada kelas IV. setelah selesai guru akan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran pada angket repon guru.

Tabel 10. Hasil respon guru

Aspek penilaian	Skor penilaian	5	4	3	2	1
Materi		1	3			
Media		4	2			
Jumlah skor		5	5			
Total Skor	= 45					

$$V = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor max}} \times 100\%$$

$$V = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$V = 90\%$$

Berdasarkan hasil implementasi kelompok besar diperoleh tingkat presentase 90% dan masuk kategori sangat praktis.

Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir dari model ADDIE adalah evaluasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan berhasil memenuhi harapan awal (Syahid, 2024). Pada tahap ini peneliti telah mendapatkan data dari validator, guru dan peserta didik melalui validasi dan uji kepraktisan.

Hasil evaluasi menunjukkan pada ahli media 89%, ahli materi 93%, sehingga masuk kategori sangat valid. Pada angket respon peserta didik pada uji coba di SDN 15 Cakranegara kelompok kecil 90%, kelompok besar 91% dan respon guru 90% sedangkan pada sekolah penelitian yaitu SDN 40 Cakranegara mendapatkan skor pada kelompok kecil 94%, ekloompok besar 91% dan respon guru 90%, sehingga mendapatkan kategori sangat praktis.

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal sasak pada pembelajaran IPAS kelas IV melalui lima tahapan proses pengembangan yakni pertama analisis meliputi analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, tahap kedua yakni desain untuk menentukan konsep media pembelajaran monopoli, tahap ketiga yakni pengembangan yang dilakukan untuk mewujudkan media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi dan *Ibis Paint X* dan juga proses validasi untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap keempat yakni implementasi, dimana media pembelajaran di uji coba langsung di SDN 40 Cakranegara, uji coba dilakukan pada kelompok kecil dan besar. Tahap terakhir yakni evaluasi yang dilakukan untuk melihat keseluruhan tahapan dan hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan.

Berdasarkan analisis data dari validator tingkat presentasi validasi ahli media dan ahli materi memperoleh 89% dan 93%. Hasil validasi ahli media dan materi masuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji coba tahap pertama pada kelompok kecil memperoleh hasil presentase 94% dan pada tahap kedua pada uji coba kelompok besar memperoleh presentase 91% hasil uji coba kelompok kecil dan besar masuk kategori sangat praktis. Berdasarkan keseluruhan yang telah dilakukan, maka media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal sasak pada pembelajaran IPAS kelas IV sangat valid dan praktis.

Referensi

- Abidah, H. N. L., & Umah, R. Y. H. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Make a Match terhadap Kemampuan Penyelesaian Masalah Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 251-263
- Ameliya, R. R., & Setyawan, A. (2020). Analisis Penyebab Kesulitan Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SDN SOCAH 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi pembelajaran bahasa indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135-148.
- Bayaniyyah, S., & Novitasari, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop - Up Book Berbasis Kearifan Lokal SPada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SDN 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 3900-3916.)
- Herayani, L., Ilhamdi, M. L., & Syazali, M. (2024). Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis PBL (Problem-Based Learning) Pada Materi IPA. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 342-348
- Husniah, L., Prihatiningtyas, S., & Putra, I. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video stop motion materi fluida statis. *Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Fisika*, 7(1), 15.
- Isnaeni, N., & Hidayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 1(1), 1-5.
- Kusuma, L. A. S., Tahir, M., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyumulek. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(3), 534-542
- Maghfira, L., Prayitno, S., Salsabila, N. H., & Sridana, N. (2023). Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa yang diajar Menggunakan Model Problem Based Learning dan Jigsaw Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Materi Pola Bilangan. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 410-416.
- Nasirun, M., & Yulisdeni, Y. (2020). Kendala Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pena PAUD*, 1(1), 19-26.
- Nurhasanah, N., Hayati, L., Salsabila, N. H., & Amrullah. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality dengan menggunakan pendekatan etnomatematika materi bangun ruang sisi datar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 260-266.
- Pana, A., Asrin, A., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Etnapedagogik Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1709-1724.
- Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). Pengembangan media pembelajaran monopoli aritmatika (monika) pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 133-140.
- Ramdani, A., Hakim, A., Sukarso, A. A., Arizona, K., & Yustiqvar, M. (2025). Pelatihan Penggunaan

- Media Augmented Reality (AR) Berbasis Kearifan Lokal bagi Guru sebagai penguat Profil Pelajar Pancasila untuk Menunjang Kualitas Pendidikan Berkelanjutan (ESDGs). *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 8(1), 243-248.
- Sela, H. M., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507-519.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan assure dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, [Online]. Available: <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>.
- Vitriani, A., San Fauziya, D., & Aryana, S. (2022). Penggunaan Media Karikatur Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Kelas Xi Sma. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 87-100.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran ipas mi/sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.
- Yusuf, M. A., Saidah, K., & Wenda, D. D. N. (2023). Pengembangan Media Monopoly Pop- Up Pada Materi Keberagaman Budaya Jawa Timur Kelas IV SDN Tiron 4. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2126-2135.