

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOKEBU UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Zita Andini Sabillah¹, Ira Restu Kurnia²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pelita Bangsa, Indonesia.

¹zita.sabillah@gmail.com, ²kurniarestuira@pelitabangsa.ac.id

ABSTRACT

The limited understanding of Indonesian culture among elementary students reflects low cultural literacy, posing a challenge in learning environments that lack interactive media. This study aimed to evaluate the effectiveness of Monokebu, a board game-based learning medium, in enhancing the cultural literacy of fourth-grade students. The research used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, consisting of five phases. Monokebu was designed as an educational game adapted from the Monopoly concept, incorporating local cultural content from Indonesia. Validation results indicated high feasibility, with expert ratings of 92% (content), 98% (language), and 96% (media). A trial conducted at SDN Kampung Melayu 01 Pagi showed a significant improvement in students' understanding of cultural diversity. These findings confirm that Monokebu is an effective instructional tool for supporting IPAS learning objectives and highlight the importance of game-based media innovation as a more contextual, engaging, and interactive approach to cultural education in primary schools.

Keywords: culture, monokebu, elementary school.

ABSTRAK

Kurangnya pemahaman siswa sekolah dasar terhadap budaya Indonesia mencerminkan rendahnya literasi budaya, yang menjadi tantangan dalam pembelajaran yang minim media interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas Monokebu, media pembelajaran berbasis permainan, dalam meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Monokebu dirancang sebagai alat permainan edukatif yang dimodifikasi dari konsep monopoli dengan konten budaya lokal Indonesia. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi dari tiga ahli, yakni materi (92%), bahasa (98%), dan media (96%). Uji coba di SDN Kampung Melayu 01 Pagi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa secara signifikan terhadap keragaman budaya. Hasil ini membuktikan bahwa Monokebu merupakan media yang efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi IPAS sekaligus menekankan pentingnya inovasi media

permainan sebagai pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan interaktif di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: budaya, monokebu, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar memegang peranan penting dalam membentuk karakter serta mengembangkan kompetensi peserta didik, salah satunya melalui penguatan literasi budaya sejak dini. Dalam konteks globalisasi saat ini, kemampuan memahami keragaman budaya merupakan fondasi penting untuk membangun jati diri nasional dan sikap saling menghargai. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa literasi budaya siswa sekolah dasar masih tergolong rendah, khususnya dalam mengenali unsur-unsur budaya seperti rumah adat, busana tradisional, dan tarian daerah. Di SDN Kampung Melayu 01 Pagi, proses pembelajaran masih dilakukan secara konvensional, dengan penggunaan media yang terbatas dan minimnya partisipasi aktif siswa.

Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran tema keberagaman budaya menjadi penyebab utama rendahnya minat dan pemahaman mereka. Metode ceramah yang mendominasi kelas

belum mampu mendorong rasa ingin tahu maupun berpikir kritis (Barokah et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan konteks siswa, salah satunya melalui permainan edukatif yang menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan: Bagaimana bentuk desain, tingkat kelayakan, dan efektivitas media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) dalam meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar? Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan monopoli yang menarik dan menyenangkan, serta mengevaluasi kelayakan dan dampaknya terhadap pemahaman siswa tentang budaya Indonesia.

Penelitian ini memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan media pembelajaran di jenjang pendidikan dasar, khususnya yang berbasis permainan

edukatif dan muatan budaya lokal. Selain menjawab kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang lebih adaptif, hasil penelitian ini mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pendekatan kontekstual, aktif, dan berorientasi pada pembentukan karakter. Dengan menggabungkan aspek pengetahuan dan sikap dalam satu media, Monokebu diharapkan mampu memperkaya praktik pembelajaran literasi budaya di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kampung Melayu 01 Pagi, Jakarta Timur, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan subjek

didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya literasi budaya siswa dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi IPAS khususnya tema Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Selain siswa, guru kelas IV dan para ahli (materi, media, dan bahasa) juga dilibatkan dalam proses validasi dan uji kelayakan produk.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan literasi budaya siswa (Sugiyono, 2018). Data kualitatif dianalisis secara deskriptif, sementara data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik persentase dan uji gain score untuk menilai efektivitas media. Validasi produk dilakukan oleh tiga ahli, dan uji coba lapangan dilakukan secara terbatas untuk menilai kelayakan dan dampak media terhadap hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Validitas Media

Media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) telah melalui proses uji kelayakan yang melibatkan tiga ahli, yaitu ahli materi,

bahasa, dan media. Hasil penilaian menunjukkan skor yang sangat tinggi: 92% oleh ahli materi, 98% oleh ahli bahasa, dan 96% oleh ahli media. Hal ini menandakan bahwa Monokebu sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Materi yang disajikan selaras dengan capaian pembelajaran serta mencerminkan nilai-nilai budaya Indonesia, sementara aspek kebahasaan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV SD. Dari sisi tampilan media, desain visual dan sistem permainan dinilai mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli Media	96%	Sangat Valid
Ahli Materi	92%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	98%	Sangat Valid
Rata-rata	95,3%	
Kriteria	Sangat Valid	

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis monopoli dengan

tema tertentu efektif dalam pembelajaran (Nurmalia et al., 2022). Ini membuktikan bahwa permainan dapat menjadi jembatan antara konsep yang abstrak dengan pengalaman nyata siswa, terutama pada tahap pendidikan dasar yang membutuhkan pendekatan konkret dan menyenangkan.

2. Peningkatan Literasi Budaya Siswa

Untuk mengukur efektivitas Monokebu, dilakukan pretest dan posttest kepada siswa kelas IV SDN Kampung Melayu 01 Pagi sebanyak 31 orang. Uji coba dilakukan melalui model one group pretest-posttest design untuk mengetahui pengaruh media terhadap peningkatan literasi budaya. Dari hasil tes tersebut, diperoleh rata-rata skor pretest sebesar 17 dan rata-rata skor posttest sebesar 90. Selisih nilai rata-rata tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus N-Gain, dan diperoleh nilai sebesar 0,88. Skor ini mencerminkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran Monokebu sesuai dengan ketentuan nilai N-Gain (Nadzif & Irhasyuarna, 2022).

Selain itu, efektivitas dalam meningkatkan literasi budaya juga diukur melalui penyebaran angket kepada siswa. Perolehan nilai rata-rata yang dihasilkan dari penyebaran angket tersebut adalah 96% dimana perolehan tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Efektif".

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Fadilah & Kanya, 2023). Secara akademik, Monokebu berhasil menggabungkan aspek pengetahuan (kognitif) dan sikap (afektif) siswa terhadap budaya lokal. Ini menjadi kontribusi penting dalam pengembangan media berbasis budaya lokal yang sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran menyenangkan dan berakar pada konteks kehidupan peserta didik.

3. Implikasi Akademik

Pengembangan Monokebu memberikan kontribusi nyata bagi pelaksanaan pembelajaran kontekstual yang menyenangkan. Temuan ini juga mendukung teori perkembangan kognitif Piaget,

khususnya pada tahap operasional konkret, di mana anak-anak usia 9–10 tahun lebih mudah memahami konsep melalui kegiatan langsung dan visual. Dalam praktiknya, media ini menjadi solusi terhadap keterbatasan pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah dan kurang sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini.

Dengan kata lain, Monokebu tidak hanya berperan sebagai media edukatif yang layak dan efektif, tetapi juga sebagai sarana penguatan karakter dan identitas budaya sejak dini. Penelitian ini membuka peluang untuk eksplorasi media serupa di topik lain, serta memberikan dasar bagi penelitian lanjutan tentang integrasi nilai-nilai budaya lokal ke dalam desain pembelajaran di jenjang pendidikan dasar.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) terbukti valid, layak, dan efektif untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media berbasis permainan edukatif ini berhasil menjawab rumusan masalah dan

tujuan penelitian, yaitu merancang media interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap keragaman budaya Indonesia. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan kualitas yang sangat tinggi, dan uji coba di lapangan menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek kognitif dan afektif siswa terhadap materi budaya.

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat peran media berbasis permainan dalam pembelajaran kontekstual dan integratif di tingkat sekolah dasar, serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Secara praktis, Monokebu dapat menjadi solusi inovatif bagi guru dalam mengatasi pembelajaran yang monoton dan meningkatkan partisipasi siswa. Keterbatasan penelitian terletak pada ruang lingkup yang terbatas pada satu sekolah dan jumlah subjek yang relatif kecil. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media ini di berbagai konteks sekolah dan jenjang kelas yang berbeda untuk memperluas generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

Barokah, A., Kurnia, I. R., Kalsum, U.,

Bangsa, U. P., Bangsa, U. P., & Bangsa, U. P. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran IPA Berbasis Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa*. 9(2), 91–95.

Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).

Nadzif, M., & Irhasyuarna, Y. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP*. 1(3).

Nurmalia, L., Emorad, A. I., & Lestari, C. A. (2022). *Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “ Sumber Energi ” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.