



Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Sidoarjo pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD

Izkina Amala Ahlina¹, Wahyu Maulida Lestari²

^{1,2}Universitas NU Sidoarjo, Indonesia

E-mail: izkina28@gmail.com, wahyulestari.pgsd@unusida.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-06 Keywords: <i>Development;</i> <i>Sidoarjo Local Wisdom</i> <i>Monopoly;</i> <i>Pancasila Education.</i>	This research is motivated by school conditions and the characteristics of students who tend to be passive and whose knowledge is limited to the local wisdom culture of their own region, not within the scope of Sidoarjo City. This research aims to develop learning media for Pancasila education. This type of research is Development Research using the ADDIE model. With the title Development of monopoly media based on local wisdom in Sidoarjo, material on cultural diversity. This research was conducted at SDN Pucang 3 Sidoarjo class IV B with 27 students. The data collection method in this research uses a validation questionnaire directed by media experts and material experts and questions created to obtain responses from teachers and students as subjects in this research. The validation results from media experts got a percentage of 77% which was in the "fairly valid" category, then the results of validation by material experts got a percentage of 94% which was in the "very feasible" category, while the teacher response got 95.38% in the "very practical" category. In the questionnaire, students received a percentage score of 93.51% in the "very practical" category. Based on the assessment results obtained from monopoly media based on local wisdom in Sidoarjo, cultural diversity material in class IV B at SDN Pucang 3 Sidoarjo can be declared "fit" for use in the Pancasila education learning process.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-06 Kata kunci: <i>Pengembangan;</i> <i>Monopoli Kearifan Lokal</i> <i>Sidoarjo;</i> <i>Pendidikan Pancasila.</i>	Penelitian ini dilatarbelakangi kondisi sekolah dan karakteristik peserta didik yang cenderung pasif dan pengetahuan yang sebatas budaya kearifan lokal daerahnya sendiri bukan di lingkup Kota Sidoarjo, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada pendidikan Pancasila. Jenis penelitian <i>Development Research</i> menggunakan model ADDIE. Dengan judul Pengembangan Media monopoli berbasis kearifan lokal Sidoarjo materi keberagaman Budaya. Penelitian ini dilakukan di SDN Pucang 3 Sidoarjo kelas IV B sebanyak 27 peserta didik. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi yang diarahkan oleh ahli media dan ahli materi serta pertanyaan yang dibuat untuk mendapatkan respon guru dan peserta didik sebagai subjek pada penelitian ini. Hasil validasi ahli media mendapatkan presentase 77% yang masuk pada kategori "cukup valid" kemudian hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase 94% yang masuk kategori "sangat layak", sedangkan pada respon guru mendapatkan 95,38% masuk pada kategori "sangat praktis". Pada angket peserta didik mendapatkan nilai presentase sebesar 93,51% masuk kategori "sangat praktis". Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari media monopoli berbasis kearifan lokal Sidoarjo materi keberagaman Budaya di kelas IV B SDN Pucang 3 Sidoarjo dapat dinyatakan "layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan yang akan datang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan berbagai macam problem dalam kehidupan yang dihadapinya (Pristiwanti et al., 2022). Pelajaran pokok yang dimuat dalam kurikulum di Indonesia salah satunya yaitu Pendidikan Pancasila. Badan Standar Kurikulum, Assesment, Pendidikan (BSKAP) No.033 Tahun 2022 tertulis Tujuan pembelajaran Pendidikan

Pancasila salah satunya yaitu Peserta didik dapat menganalisis karakteristik bangsa Indonesia dan kearifan lokal masyarakat sekitarnya, dengan kesadaran dan komitmen untuk menjaga lingkungan, mempertahankan keutuhan wilayah NKRI, serta berperan aktif dalam kancah global, maka dari itu Pendidikan Pancasila sangat penting khususnya di Jenjang pendidikan sekolah dasar (SD), penanaman sikap sosial yang bertujuan dapat membentuk sikap dan karakter siswa yang saat ini dituangkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut Hidayati (dalam Sugihartini & Yudiana, 2018) pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai ideologi pancasila yang didalamnya memiliki nilai kemanusiaan, dan konsep dasar menjadi warga global. Menurut Ibda (dalam Nurgiansah, 2021) pendidikan pancasila menanamkan sikap dan perilaku dalam kegiatan sehari-hari yang didasari nilai-nilai pancasila. Melihat dari penelitian terkait globalisasi (Kusmawati, 2021). Adapun permasalahan yang terjadi pada remaja usia 15-17 tahun desa Babalan, Kabupaten Pati terkena dampak globalisasi seperti acuh tak acuh, kurang pembiasaan kegiatan keagamaan, memiliki kemampuan memilih dan memutuskan tetapi kurang bertanggung jawab. Salah satu persoalan krusial bangsa Indonesia, terutama yang berkaitan dengan penyiapan sumber daya manusia yang siap berkompetisi di era global adalah nilai karakter bangsa (Iswatiningsih, 2019). Nilai karakter bangsa yang dapat dimasukkan kedalam Pendidikan, antara lain (1) Cinta kepada Allah dan semesta beserta isinya; (2) tanggung jawab, disiplin, dan mandiri; (3) jujur; (4) hormat dan santun; (5) kasih sayang, peduli, dan kerja sama; (6) percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah; (7) keadilan dan juga kepemimpinan, baik dan rendah hati; dan (8) toleransi, cinta damai dan persatuan. Pada saat ini Pendidikan menganut kurikulum merdeka yang memiliki gagasan Profil Pelajar Pancasila (P3) yang nantinya bertujuan menguatkan nilai-nilai karakter bangsa pada peserta didik, dengan hasil akhir yakni permasalahan bangsa Indonesia terkait kurangnya penerapan nilai-nilai karakter bangsa dapat terselesaikan dan tertanam dengan baik mulai sejak dini. Penanaman sikap sosial yang bertujuan dapat membentuk sikap dan karakter siswa yang saat ini dituangkan pada mata pelajaran Pendidikan pancasila.

Peserta didik masih belum sepenuhnya memiliki nilai-nilai karakter bangsa dan memahami terkait materi keberagaman budaya lokal atau daerah masing-masing bisa membantu terkait sikap yang akan ditatanamkan kepada peserta didik. Maka dari itu, diperlukan pengenalan budaya lokal khususnya daerah Sidoarjo di era globalisasi yang dengan memasukkan unsur lokal budaya daerah Sidoarjo dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam materi keberagaman Budaya yang dibantu dengan media pembelajaran monopoli kearifan lokal. Pembelajaran yang dilakukan di kebanyakan sekolah kurang bermakna karena tanpa adanya media pembelajaran sebagai

perantara antara guru dan peserta didik (Awalia et al., 2019).

Peserta didik cenderung bersikap pasif pada saat pembelajaran dalam kelas IV B, banyak peserta didik yang hanya mengerti terkait sikap yang harus diambil ketika adanya perbedaan dalam beragama, peserta didik belum mengetahui tentang keberagaman daerah masing-masing contohnya di kota Sidoarjo. Didukung dengan kegiatan wawancara dengan wali kelas IV B yang menyatakan bahwa dalam kelas belum terdapat media pembelajaran yang konkrit tentang materi keberagaman budaya, juga disebabkan cara pengajaran guru yang kurang variatif dan menarik.

Berdasarkan Hasil wawancara diambil pada hari Selasa 06 Februari 2024 di SDN Pucang 3 Sidoarjo dengan menemui wali kelas IV B dapat sudah terdapat banyak kegiatan yang mendukung tentang pemahaman kearifan lokal Sidoarjo seperti membawa makanan tradisional sesuai dengan tempat tinggal masing-masing, tetapi terkait dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum tersampaikan secara keseluruhan tentang kearifan lokal kota Sidoarjo karena keterbatasan pengetahuan budaya lokal peserta didik dan hanya sebatas domisili mereka, dan hanya tercakup 3 daerah saja yakni candi, wonoayu, dan sedati. Maka peneliti ingin memadukan antara pengetahuan keberagaman budaya yang ada di daerah sekitar khususnya kota Sidoarjo. Pembelajaran Pendidikan pancasila masih banyak menekankan pada aspek kognitif, sehingga kurang mendukung perkembangan aspek afektif kepribadian serta pembelajaran klasikal menyebabkan rendahnya rasa ingin tahu dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam kelas (dalam Kadek & Kartika, 2021). Media pembelajaran serta perangkat pembelajaran yang lengkap (Amari, 2023). Menurut Sukiman (dalam Marini & Silalahi, 2022) Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu proses pembelajaran yang memiliki tujuan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih nyata dan dapat meningkatkan rasa semangat belajar peserta didik. Menurut Afandy (dalam Kadek & Kartika, 2021) karakteristik siswa sekolah dasar cenderung menyukai hal-hal yang konkrit dan cenderung senang berinteraksi dengan bermain sebuah permainan. Kriteria pemilihan media pembelajaran bersumber dari konsep bahwa media menjadi sumber instruksional secara keseluruhan dari penentuan media sebagai sumber belajar peserta didik (Syamsijulianto, 2020).

Kearifan Lokal yaitu sebuah pedoman atau acuan dalam menjalani sebuah kehidupan dan bisa disebut dengan karakter bangsa Indonesia (Ferdianto, 2018). Setiap Daerah memiliki ciri khusus masing- masing dalam hal ini sangat diperlukan mengenai pembelajaran yang berbasis kearifan lokal pada daerah masing- masing melihat para peserta didik yang kurang mengetahui terkait kearifan lokal di daerahnya sendiri. Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pengajaran yang dilakukan untuk mendidik para siswa untuk selalu mengingat dan menjaga situasi konkrit yang mereka hadapi saat ini.

Adapun kearifan lokal yang menjadi ciri khas daerah Sidoarjo yakni kesenian, budaya, adat istiadat, bahasa, senjata tradisional, makanan khas, dan sebagainya (Iswatiningsih, 2019). Kearifan lokal biasanya diajarkan dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi sehingga nantinya bisa melanjutkan atau melestarikan keberagaman budaya khususnya di daerah masing- masing. Menurut Respandi (dalam (Iswatiningsih, 2019) Tujuan melestarikan kearifan lokal yakni untuk (1) menjaga kelestarian kearifan lokal khususnya pada aturan adat dan tradisi budaya sebagai norma, (2) sebuah perencanaan penataan daerah dan Sumber Daya Manusia yang produktif, (3) Kawasan pusaka budaya ditetapkan sebagai Kawasan strategis demi kepentingan kelestarian budaya, (4) memberikan dampak positif dalam berkembangnya kegiatan yang bisa menunjang karakter dan kualitas daerah. Nilai- nilai karakter global yang relevan dengan Pendidikan Pancasila yaitu termasuk dalam Pendidikan karakter (Handayani & Suardipa, 2021). Pembelajaran melalui lingkungan atau kearifan lokal memberikan nilai lebih pada pengembangan kecakapan keberlangsungan hidup para peserta didik, hal ini akan melatih kecakapan peserta didik dan khususnya pada Pendidikan karakter yang kreatif, bertanggung jawab dan mandiri. (Wafiqni & Nurani, 2018).

Pada tahun 2024 sudah memasuki abad ke-21 hal ini pengaruh globalisasi pada akhirnya tidak luput juga masuk kedalam kultur pendidikan di Indonesia. Pendidikan berbasis kearifan lokal dapat menjadi jembatan bagi peserta didik supaya lebih memahami tentang kebudayaan sekitar (Pamungkas & Muslim, 2023). Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah Pendidikan yang menjarakan peserta didik untuk selalu dekat dengan kondisi nyata yang mereka hadapi saat ini (Pingge, 2017). Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media yang berupa monopoli

kearifan lokal yang nantinya membuat peserta didik tertarik dengan pembelajaran Pendidikan pancasila dan mudah dalam mempelajari budaya Indonesia khususnya kota Sidoarjo.

Pada penelitian sebelumnya (Amari, 2023) dijelaskan pengembangan media monopoli untuk meningkatkan daya tangkap siswa belajar peserta didik pada pembelajaran Penelitian sebelumnya (Safaat & Fatih, 2023) PKN di SD Lab UNU Srengat, Blitar kelas 2 SD dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Dasar, peneliti sebelumnya (Marini & Silalahi, (2022) menjelaskan bahwa pengembangan media monopoli tematik layak untuk dikembangkan dengan hasil validasi ahli materi dan ahli media dengan hasil "sangat baik". Dilihat dari para peneliti sebelumnya menunjukkan dengan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar para peserta didik, dan pengembangan media monopoli layak untuk dikembangkan. Pada penelitian sebelumnya (Lestari, 2023) Melalui media pembelajaran karakteristik permainan dan simulasi mahasiswa PGSD dapat melaksanakan praktik mengajar dengan luwes, berpikir rasional, serta dapat berpikir elaborasi. Sehingga peneliti berinovasi pada media pembelajaran Monopoli berbasis kearifan lokal Sidoarjo yang membahas kearifan lokal Sidoarjo yang menyuruh serta dilengkapi dengan kecamatan se Kabupaten Sidoarjo. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah Bagaimana Kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran monopoli kearifan lokal kota Sidoarjo pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Pucang 3 Sidoarjo

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2015) dalam buku Metode penelitian Pendidikan tertulis bahwa: Metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Development Research* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk (Tegeh & Kirna, 2019). Salah satu ciri ketepatan produk hasil pengembangan yaitu produk tersebut dapat diaplikasikan dengan baik dan memberi manfaat bagi para penggunanya. Penelitian ini masuk pada pengembangan yang menghasilkan produk tanpa ada penyebaran (Shobrina et al., 2020) Dalam media yang dikembangkan oleh peneliti tetap memperhatikan tahapan- tahapan dasar desain pengembangan media yang sederhana dan mudah dipahami yaitu model ADDIE (Sugihartini & Yudiana, 2018). Model ADDIE

digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk dapat pengembangan dalam pembelajaran (Purnamasari, 2022.). Adapun prosedur penelitian pada model ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahapan awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

a) Analisis siswa: Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan siswa cenderung pasif dan pengetahuan yang sebatas budaya kearifan lokal daerahnya sendiri bukan di lingkup Kota Sidoarjo, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini dilakukan pada saat wawancara kepada wali kelas IVB. Peserta didik merupakan objek pertama dalam penelitian ini, didapatkan dari respon dan minat para peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli kearifan lokal Sidoarjo.

b) Analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran. Tujuan dari analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis. Analisis ini dapat dijadikan dasar untuk menyusun rumusan tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini dilakukan menganalisis Capaian pembelajaran pada BSKAP dan membuat tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

c) Analisis tujuan pembelajaran:

Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk dapat menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa. Pada tahap ini, ada berapa poin yang perlu didapatkan diantaranya: 1) Tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, 2) Ketercapaian tujuan pembelajaran. Pada proses analisis tujuan pembelajaran ini, peneliti melihat sebagai acuan yakni buku guru dan buku peserta didik. Dengan demikian, tahapan ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Sidoarjo pada materi keragaman budaya di kelas IV SDN Pucang 3 Sidoarjo.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap ini dikenal dengan membuat rancangan produk. Pada tahap ini diharapkan dapat menjelaskan dari rancangan produk.

Peneliti akan menentukan elemen media dengan bahan pendukung seperti gambar, animasi, dengan cara mengedit melalui aplikasi canva. Elemen yang dipakai pada media pembelajaran yakni monopoli, pion, kartu daerah, kartu materi kearifan lokal, dan papan skor. Pada desain monopoli telah menjadi bidang utama pada media pembelajaran kali ini. Semua yang menjadi elemen penting akan de desain melalui aplikasi canva, baik dari warna dan bentuk nya.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini rancangan yang sudah dibuat akan dibuat dalam bentuk nyata, selanjutnya produk akan dibuat sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Bahan yang telah disiapkan akan dirangkai menjadi kesatuan yang utuh sesuai dengan desain yang telah dibuat. Dilakukan validitas kepada ahli materi dan ahli media untuk melihat kelayakan media dan kepraktisan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Sidoarjo. Terdapat perbedaan dalam produk ini yaitu monopoli yang berbasis kearifan lokal yakni dalam elemen yang telah dirancang sebagai materi kearifan lokal sidoarjo dan beberapa daerah kecamatan yang ada di Sidoarjo. Peneliti akan melakukan validasi ahli media dan materi revisi modifikasi atau perbaikan yang dilakukan pada media dikembangkan sesuai saran ahli media dan materi.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

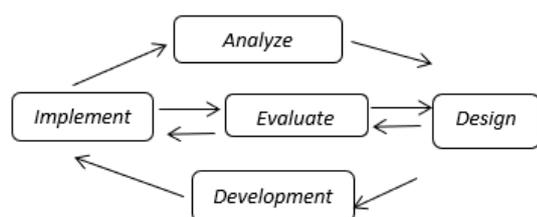
Tahapan selanjutnya yakni implementasi atau penerapan. Pada tahap ini dilakukan uji coba produk yang telah dibuat dari segi penampilan dan fungsionalnya produk. Penerapan produk juga dilakukan dengan pembelajaran yang sesuai di sekolah dengan materi Keberagaman Budaya, Peneliti kemudian membagikan angket kepada peserta didik untuk memberikan jawaban atas media yang dikembangkan. Selanjutnya, angket yang akan diberikan kepada guru wali kelas untuk melihat kepraktisan media. Dalam tahapan ini akan dilaksanakan penerapan kepada peserta didik kelas IVB SDN Pucang 3 Sidoarjo.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam penelitian, proses dimana produk yang dikembangkan berhasil dan sesuai dengan

yang diharapkan berdasarkan kebutuhan yang ada. Peneliti juga melakukan perhitungan hasil dari tes atau penyebaran angket dengan menggunakan rumus yang tertera pada metode penelitian ini. Dalam tahapan evaluasi yakni peneliti melakukan tes dengan menyebarkan angket yakni berupa respon guru dan respon peserta didik. Dari angket tersebut peneliti mendapatkan saran yang menjadi bahan evaluasi pada tahapan ini.

Berikut diagram Metode Pengembangan ADDIE:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Teknik Pengumpulan data pertama, yaitu Wawancara merupakan Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui dan menyelidiki tingkah laku verbal atau nonverbal (Yusuf,2019). Tujuan dilakukannya wawancara adalah untuk dapat mengetahui kebiasaan dan pembelajaran kelas IVB SDN Pucang 3 Sidoarjo. Teknik Pengumpulan data Kedua, yaitu Angket validasi merupakan beberapa pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti kepada responden yaitu guru dan peserta didik. Tujuan angket disebarkan yakni mengetahui respon dari guru dan peserta didik terhadap kepraktisan media pembelajaran Monopoli berbasis kearifan lokal Sidoarjo yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Suatu validitas media pembelajaran dianggap valid apabila perangkat pembelajaran dinyatakan layak digunakan tanpa modifikasi oleh validator. Media pembelajaran dianggap valid jika nilainya lebih besar dari 75, minimal sama dengan 76. Analisis data yang diperoleh dari validasi media pembelajaran dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator. Rumus yang digunakan adalah:

$$NV = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan: NV = Nilai uji validitas produk Untuk memperkuat data hasil penilaian kelayakan, dikembangkan jenjang kualifikasi kriteria kelayakan analisis rata-rata yang digunakan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori kevalidan Produk

Interval Skor	Kriteria	Keterangan
$0 < NV \leq 55$	Tidak Valid	Tidak Sesuai
$55 < NV \leq 75$	Cukup Valid	Kurang Sesuai
$75 < NV \leq 85$	Valid	Cukup Sesuai
$85 < NV \leq 100$	Sangat Valid	Sesuai

Berdasarkan kriteria analisis rata-rata yang digunakan, media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Sidoarjo dianggap valid (cukup sesuai) jika nilai diatas 75,5 minimal 76.

1. Analisis Kepraktisan

a) Respon Guru

Pada penelitian ini digunakan untuk menganalisis data hasil angket respon guru.

$$X = \frac{\sum x}{n} \times 100$$

Keterangan:

X = Rata-rata nilai

$\sum x$ = Jumlah Skor yang diterima

N = Jumlah Skor Maksimal

Selanjutnya presentase hasil angket respon guru yang didapatkan disesuaikan dengan kategori seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Kategori Kepraktisan Media

Interval Skor	Kriteria Kepraktisan
$0 < P \leq 20$	Tidak Praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$80 < P \leq 100$	Sangat Praktis

Sumber: Purwanto (Septiyanti,2017)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan membagikan angket respon guru terhadap media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Sidoarjo sebagai media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila Tingkat respon guru menunjukkan skor minimal 60.

b) Respon peserta didik

Pada penelitian ini digunakan untuk mencari rata-rata dari hasil respon peserta didik adalah sebagai berikut:

$$\text{Jumlah rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Seluruh Respon}}{\text{Jumlah Peserta didik}}$$

Tabel 3. Skor Angket Respon Peserta Didik

No	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Ya
2	Skor 0	Tidak

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh respon peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli berbasis kearifan local Sidoarjo sebagai media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila Respon peserta didik menunjukkan skor minimal 60

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran berupa monopoli berbasis kearifan local Sidoarjo Selain itu dari keseluruhan responden mengatakan bahwa penggunaan media monopoli berbasis kearifan local Sidoarjo merupakan hal yang penting untuk berlangsungnya proses pembelajaran yang menarik. Penelitian ini melalui 5 tahapan menggunakan model ADDIE *Analysis* (Analisis), *Design* (Merancang), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

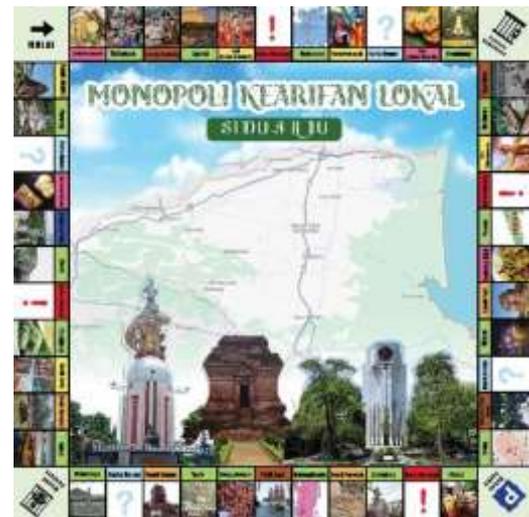
B. Pembahasan

1. Analisis (Analisis)

Tahapan dilakukan kegiatan menganalisis permasalahan yang terjadi terhadap peserta didik. Pada tahap analisis Peserta didik kelas IVB SDN Pucang 3 Sidoarjo menyatakan apabila proses pembelajaran menggunakan media monopoli berbasis kearifan local Sidoarjo sangat menyenangkan, dan membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak membosankan seperti biasanya. Analisis kebutuhan terhadap peserta didik memberikan Gambaran bahwa pelaksanaan pembelajaran belum maksimal, karena pembelajaran terbatas pada penggunaan buku LKS yang seharusnya sebagai penunjang dalam mata pelajaran. Media Monopoli berbasis kearifan local Sidoarjo menjadi salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di SDN Pucang 3 Sidoarjo. Setelah media Monopoli berbasis kearifan local Sidoarjo diujicobakan

2. Design (Rancangan)

Pada tahap rancangan dilakukan kegiatan untuk merancang konsep sebuah produk yang ingin dikembangkan, mencari bahan media, dilanjutkan merancang juga menyesuaikan dengan modul ajar yang sudah disusun. Kegiatan sekanjutnya mengambil informasi terkait materi pembelajaran yang ingin disampaikan melalui monopoli berbasis kearifan local Sidoarjo dan beberapa sumber buku siswa lalu dilanjutkan melakukan penyusunan instrument penilaian untuk melakukan validasi dan ambil data.



Gambar 2. Rancangan Desain Monopoli

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan menciptakan produk media monopoli berbasis kearifan local Sidoarjo. Perancangan yang pertama dimulai dengan mengumpulkan informasi terkait materi yang ada dalam monopoli berisikan tentang kearifan local yang ada di Sidoarjo. Berikut tampilan produk media monopoli berbasis kearifan local Sidoarjo yang sudah dikembangkan. Pada media monopoli ada 44 kotak yang berisi kecamatan dan kearifan local kota Sidoarjo. Setiap kotak yang ditempati pion akan mendapatkan kartu sesuai dengan kotak. Adapun kartu baca, kartu kesempatan, bonus, dan kartu kecamatan. Setiap kelompok mendapatkan 8 pion, 44 kartu, 16 pion rumah dan hotel, 2 buah dadu, dan uang mainan yang bergambar rupiah yang menjadi mata ang Indonesia.

Peserta didik akan dibagi kelompok untuk dapat bermain dan belajar, setiap kelompok berisi 8 pemain, Permainan dimulai dengan seluruh pemain berada di

kotak mulai, lalu salah satu peserta didik menjadi pihak bank, lanjut dibagikan uang dengan jumlah yang sama, mulailah dengan melempar dadu pada pemain pertama. Waktu permainan adalah 20 menit juga peserta didik menuliskan yang mereka dapatkan di LKPD yang sudah disiapkan.

Setelah tahap pengembangan media selesai. Dilanjutkan dengan uji validasi ahli media dan ahli materi serta respon guru juga peserta didik dengan menggunakan angket penilaian. Berikut adalah hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi, respon guru dan respon peserta didik.

Tabel 4. hasil validasi media

No	Indikator	Skor
1	Tampilan	84%
2	Kepraktisan	75%
3	Kelayakan	80%
4	Keamanan	70%

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media meliputi tiga aspek yang dinilai pada media monopoli berbasis kearifan lokal Sidoarjo dengan perolehan presentase 77% mendapatkan kategori "cukup sesuai" untuk digunakan.

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Skor
1	Format Materi	90%
2	Isi Materi	90%
3	Kesesuaian Karakter Siswa	100%

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh guru wali kelas IV B selaku ahli materi yang meliputi tiga aspek yang dinilai pada perangkat ajar dan media monopoli kearifan lokal Sidoarjo memperoleh presentase 94% mendapatkan kategori "sesuai" untuk digunakan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba produk kepada peserta didik mengenai kelayakan produk yang telah dikembangkan menjadi media Monopoli berbasis kearifan lokal Sidoarjo dalam materi keberagaman budaya pelajaran pendidikan pancasila kelas IV B SDN Pucang 3 Sidoarjo. Dibawah ini merupakan hasil penilaian dari respon peserta didik dan guru. Kegiatan uji coba dilakukan di kelas IVB dengan responden berjumlah 27 peserta didik yang mendapatkan presentase 93,51% memperoleh kategori "sangat praktis" untuk digunakan.

Uji coba dilakukan dengan pengamatan oleh wali kelas sebagai observer yang menilai respon guru memperoleh presentase 95,38% mendapatkan kategori "sangat praktis" untuk digunakan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi yang dilakukan diakhir penelitian pengembangan model ADDIE. Peneliti melakukan proses perbaikan terhadap produk yang dihasilkan dengan beracuan saran dari ahli media dan ahli materi. Dari hasil ahli media Peneliti memperbaiki desain monopoli dan gambar juga tulisan yang kurang jelas. Hasil dari ahli materi peneliti menambah jumlah kelompok agar lebih mudah untuk proses permainan.

Pada penelitian dilaksanakan, terdapat kendala yakni peserta didik masih kebingungan terkait aturan permainan yang jika mendapati kartu baca yang sama dalam satu kelompok, karena satu kelompok hanya mendapatkan 44 kartu baca seduai dengan media pembelajaran monopoli kearifan lokal sidoarjo. Maka sebaiknya kartu baca disediakan lebih banyak dari jumlah yang ada di media pembelajaran. Pada saat penelitian terdapat inovasi baru yang ada di media monopoli kearifan lokal Sidoarjo, yaitu kartu kecamatan yang membahas seluruh kecamatan yang ada di Sidoarjo.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian sebelumnya (Lestari, 2023) menerapkan media pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran monopoli kearifan lokal Sidoarjo pada materi keberagaman budaya pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Pucang 3 Sidoarjo yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penilaian oleh validator ahli media yakni 77% dengan kategori "cukup valid" dan oleh validator ahli materi mendapatkan 94% mendapatkan pedikat "sesuai" untuk digunakan. Pada angket respon guru mendapatkan presentase 95,38% masuk pada kategori "sangat praktis". Pada angket peserta didik mendapatkan presentase 93,51% masuk pada kategori "sangat praktis" untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam materi keberagaman budaya kelas IV SDN Pucang 3 Sidoarjo.

B. Saran

Pada Penelitian selanjutnya sebaiknya bisa mengembangkan media monopoli kearifan lokal pada daerah masing-masing. Pada proses permainan monopoli diharapkan menyesuaikan dengan jumlah dan kondisi peserta didik agar lebih efektif dalam pembelajaran. Kartu baca dalam monopoli dibuat lebih banyak supaya menghindari berebutan pada saat permainan berlangsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Amari, R. O. (2023). *Pengembangan Media Monopoli Materi Pancasila Tema Lambang Pancasila pada Siswa Kelas 2 SD Lab UNU Srengat Blitar*. 08(September), 31–41.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Trian, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif- Inovatif*, 10(1), 49–56.
- Ferdianto, F. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 2(1), 37–47.
- Handayani, N. L., & Suardipa, P. (2021). Pengembangan Model Pendidikan Agama Hindu Berbasis Glokalisasi Dan Paradigma Rekonstruksi Sosial Vygotsky Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Buleleng. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 127. <https://doi.org/10.25078/aw.v6i2.2233>
- Iswatiningsih, D. (2019). *Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai- Nilai Kearifan Lokal di Sekolah*. 3(2), 155–164.
- Kadek, N., & Kartika, D. (2021). Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 79–75. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIL/index>
- Kusmawati, H. (2021). Glokalisasi Pendidikan Akhlak Untuk Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia 2045. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Radisi*, 1(2), 69–76. <https://jurnal.radisi.or.id/index.php/PKMRadisi>
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di Sd. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(2), 159–167.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Pamungkas, I. S., & Muslim, A. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Candy Land Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal EDUPENA*, 4(1), 1–17.
- Pingge, H. D. (2017). *Kearifan lokal dan penerapannya di sekolah*. 01(02), 128–135.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Hidayat, S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915.
- Purnamasari, N. L. (2022.). Metode ADDIE pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pena SD*, 05(1), 23–31.
- Safaat, A., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Media Monopoli materi Pancasila Tema Lambang Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 88–100.
- Shobrina, N. Q., Sakti, I., & Purwanto, A. (2020). *Pengembangan Desain Bahan Ajar Fisika Berbasis E-Modul ppada Materi Momentum*. 3(1), 33–40.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.
- Syamsijulianto, T. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Mobuya pada Indahnya Keragaman Budaya Bangsaku di Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5 (2), 209. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i2.449>
- Tegeh, M., & Kirna, M. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model*. 2.
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2018). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Pendidikan Dasar Islam*, 10(4).