

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS V SDN KALIRONG 2**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :  
**Dhea Ayu Purnamasari**  
NPM: 2214060305

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2026

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

**DHEA AYU PURNAMASARI**

NPM: 2214060305

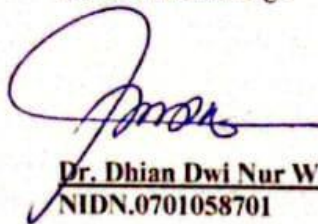
Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS V SDN KALIRONG 2**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 23 Juni 2026

Dosen Pembimbing I



**Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.**  
NIDN.0701058701

Dosen Pembimbing II



**Farida Nurlala Zunaidah, M.Pd.**  
NIDN.0730098808

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

**DHEA AYU PURNAMASARI**

NPM : 2214060305

**JUDUL :**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS V SDN KALIRONG 2**

**Telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi**

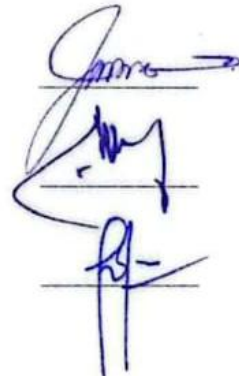
**Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri**

**Tanggal: 14 Juli 2026**

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitian penguji:

1. Ketua : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.
3. Penguji II : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.



Mengetahui,  
Dekan FKIP



**Dr. Agus Widodo, M.Pd.**  
NIDN. 0024086901

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dhea Ayu Purnamasari  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/Tanggal Lahir : Kediri, 14 Juni 2003  
NPM : 2214060305  
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 22 Juni 2026

Yang Menyatakan

  
Dhea Ayu Purnamasari  
2214060305

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

”Namun baiknya Allah, di ujung tenagaku yang hampir habis, Allah menyelipkan sabar agar aku tidak runtuh, tidak kehilangan arah, dan tidak kehilangan diriku sendiri. Baiknya Allah, Dia memberiku keyakinan untuk tetap berdiri dan percaya bahwa di balik luka yang kupikul serta beban yang kupendam, ada hadiah yang telah Dia siapkan untukku.”  
(Marhamah Nurqolbi)

”Jika bukan karena Allah yang memampukan, aku mungkin sudah lama menyerah”  
(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

### **Karya ini saya persembahkan untuk:**

Diri saya sendiri, Dhea Ayu Purnamasari yang telah mampu melawan rasa takut dan bertahan sejauh ini, terima kasih karena sudah tetap berjuang meski sering menangis di siang maupun malam hari. Hanya diri ini yang benar-benar tahu betapa banyak lelah yang dipikul sendiri, betapa banyak beban yang dipendam, bahkan keadaan ekonomi yang hampir membuat menyerah. Namun ternyata, tekad yang kuat mampu membawa diri ini melewati begitu banyak hal berat sampai berada di titik sekarang. Terima kasih karena tidak memilih berhenti.

## ABSTRAK

**Dhea Ayu Purnamasari.** Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kalirong 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

**Kata Kunci:** Monopoli Pembelajaran, Materi Keragaman Budaya Kediri, Hasil Belajar, Siswa Kelas V SDN Kalirong 2

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh siswa kelas V SDN Kalirong 2 memiliki hasil belajar yang rendah terkait materi keragaman budaya, selain itu dalam penyampaian materi keragaman budaya kearifan lokal Kediri belum optimal, hal ini diperparah dengan proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional, tanpa melibatkan keaktifan siswa, sehingga proses pembelajaran, hanya mengandalkan LKS yang sudah ada. Maka dari itu peneliti mengembangkan Media pembelajaran Monopoli berbasis kearifan lokal Kediri. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran keragaman budaya bagi siswa kelas V di SDN Kalirong 2, Untuk mengetahui kepraktisan media monopoli dalam pembelajaran keragaman budaya bagi siswa kelas V di SDN Kalirong 2, untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dengan model pengembangan ADDIE. Pada tahap uji coba terbatas dilakukan di kelas V dengan responden 8 siswa, sedangkan pada uji coba luas dilakukan dikelas V dengan responden 11 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Uji kevalidan data diambil dari hasil lembar angket kevalidan ahli media dan materi, untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media dan materi, Uji Kepraktisan, data diambil dari lembar angket respon guru dan siswa, untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran monopoli, Uji Keefektifan, data diperoleh melalui hasil skor penilaian dari *pretest* dan *Posttes* siswa, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media monopoli budaya kediri.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan, kevalidan dari ahli media mendapatkan 95% dan ahli materi mendapatkan 97,5%, hasil akhir skor kevalidan 96% masuk dalam kategori sangat valid, Kepraktisan mendapatkan total skor 94,5% masuk dalam kategori kriteria sangat praktis tanpa adanya perbaikan, Keefektifan berdasarkan uji coba luas memperoleh skor 89% masuk dalam kategori kriteria sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil perolehan skor tersebut media pembelajaran monopoli kearifan lokal kediri, layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKN keragaman budaya khususnya kearifan lokal budaya Kediri, kelas V Sekolah Dasar.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas berkenan- Nya dan ridho- Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul "pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kalirong 2" ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri,

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat selama proses penulisan.
2. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD yang telah memberikan arahan dan dukungan.
5. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Farida Nur Laila Zunaidah, M.Pd. Selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dan arahan
7. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Disadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang.

Kediri, 22 Juni 2026

  
Dhea Ayu Purnamasari  
NPM 2214060305

## DAFTAR ISI

|                                                    |             |
|----------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                         | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>                   | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>                    | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>                     | <b>iv</b>   |
| <b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>                  | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK .....</b>                               | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                         | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                             | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                          | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                          | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                       | <b>xii</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                      | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah.....                     | 1           |
| B. Batasan Masalah.....                            | 4           |
| C. Rumusan Masalah .....                           | 4           |
| D. Tujuan Masalah.....                             | 5           |
| E. Manfaat Penelitian .....                        | 5           |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>                 | <b>7</b>    |
| A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....         | 7           |
| B. Landasan Teori.....                             | 9           |
| 1. Media Pembelajaran.....                         | 9           |
| 2. Media Monopoli.....                             | 15          |
| 3. Media Monopoli berbasis budaya lokal .....      | 18          |
| 1. Psikologi Perkembangan Peserta Didik .....      | 21          |
| 5. Kearifan Lokal .....                            | 22          |
| 6. Budaya Kediri .....                             | 26          |
| 7. Materi Kearifan Lokal Kediri.....               | 31          |
| 8. Media Pembelajaran Monopoli Budaya Kediri ..... | 35          |
| C. Kerangka Berpikir.....                          | 40          |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>             | <b>41</b>   |
| A. Model Penelitian .....                          | 42          |

|                                                              |                                                                                      |           |
|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| B.                                                           | Prosedur Pengembangan .....                                                          | 42        |
| 1.                                                           | Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....                                             | 42        |
| 2.                                                           | Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....                                            | 43        |
| 3.                                                           | Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....                                       | 43        |
| 4.                                                           | Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....                                   | 44        |
| 5.                                                           | Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....                                            | 44        |
| C.                                                           | Desain Pengembangan .....                                                            | 45        |
| D.                                                           | Tempat dan Waktu Perancangan.....                                                    | 46        |
| E.                                                           | Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan data.....                                | 47        |
| 1.                                                           | Observasi.....                                                                       | 48        |
| 2.                                                           | Wawancara .....                                                                      | 49        |
| 3.                                                           | Angket (Kuesioner) Siswa .....                                                       | 50        |
| 4.                                                           | Lembar validasi ahli media .....                                                     | 52        |
| 5.                                                           | Lembar validasi ahli materi.....                                                     | 53        |
| 6.                                                           | Lembar kepraktisan angket guru.....                                                  | 53        |
| 7.                                                           | Lembar kepraktisan angket siswa .....                                                | 55        |
| 8.                                                           | Kisi-kisi soal .....                                                                 | 56        |
| F.                                                           | Teknik Analisis Data.....                                                            | 56        |
| a.                                                           | Teknik analisis data lembar validasi ahli media pengembangan media<br>monopoli ..... | 56        |
| b.                                                           | Teknik analisis data lembar validasi ahli materi pengembangan media<br>monopoli..... | 57        |
| c.                                                           | Analisis Kepraktisan angket respon guru.....                                         | 58        |
| d.                                                           | Analisis Kepraktisan angket respon siswa .....                                       | 58        |
| e.                                                           | Analisis Keefektifan.....                                                            | 59        |
| G.                                                           | Metode, uji coba, dan atau validasi produk.....                                      | 60        |
| <b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI, DAN PEMBAHASAN .....</b> |                                                                                      | <b>65</b> |
| A.                                                           | Hasil Studi Pendahuluan .....                                                        | 65        |
| 1.                                                           | Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....                                                  | 65        |
| 2.                                                           | Interprestasi Hasil Studi lapangan.....                                              | 66        |
| 3.                                                           | Desain Awal Media.....                                                               | 66        |
| B.                                                           | Pengujian Produk .....                                                               | 67        |

|                             |                                                                                                       |               |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| C.                          | Validasi Produk.....                                                                                  | 75            |
| 1.                          | Deskripsi Hasil Uji Validasi, Uji Kepraktisan, Uji Keefektifan .....                                  | 75            |
| 2.                          | Interprestasi Hasil Uji validasi, Uji kepraktisan, Uji keefektifan .....                              | 77            |
| 3.                          | Desain Akhir Produk.....                                                                              | 79            |
| D.                          | Pembahasan Hasil Penelitian .....                                                                     | 80            |
| 1.                          | Spesifikasi Produk.....                                                                               | 80            |
| 2.                          | Persamaan Media Monopoli Berbasis Kearifan Lokal penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini..... | 81            |
| 3.                          | Perbedaan Media Monopoli Berbasis Kearifan Lokal penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini..... | 81            |
| 4.                          | Prinsip-prinsip, Keunggulan Inovasi, dan Kelemahan Produk .....                                       | 82            |
| 5.                          | Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk .....                                             | 85            |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>  |                                                                                                       | <b>88</b>     |
| A.                          | Simpulan.....                                                                                         | 88            |
| B.                          | Saran.....                                                                                            | 89            |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> |                                                                                                       | <b>90</b>     |
| <b>Lampiran .....</b>       |                                                                                                       | <b>95-147</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran .....                                  | 32 |
|                                                                       |    |
| Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian .....                              | 47 |
| Tabel 3.2 Instrumen Pengumpulan Data .....                            | 48 |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Observasi .....                           | 49 |
| Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara .....                           | 50 |
| Tabel 3.5 Pedoman angket siswa .....                                  | 51 |
| Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media .....                  | 52 |
| Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Ahli Materi .....                          | 53 |
| Tabel 3.8 Lembar Angket Respon Guru .....                             | 54 |
| Tabel 3.9 Lembar Angket Respon Siswa .....                            | 55 |
| Tabel 3.10 Kisi-kisi Soal .....                                       | 56 |
| Tabel 3.11 Kriteria Kevalidan .....                                   | 57 |
| Tabel 3.12 Kriteria Kepraktisan .....                                 | 59 |
| Tabel 3.13 Kriteria Keefektifan .....                                 | 60 |
|                                                                       |    |
| Tabel 4.1 Desain Awal Media Monopoli .....                            | 67 |
| Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi .....                            | 68 |
| Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media .....                             | 69 |
| Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Guru .....                              | 71 |
| Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas .....           | 71 |
| Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas .....               | 72 |
| Tabel 4.7 Hasil Analisis Pretest dan Posttest Uji Coba Terbatas ..... | 73 |
| Tabel 4.8 Hasil Analisis Pretest dan Posttest Uji Coba Luas .....     | 74 |
| Tabel 4.9 Desain Media Pembelajaran .....                             | 79 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                     |        |
|-----------------------------------------------------|--------|
| Gambar 2.1 Petilasan Sri Aji Jayabaya .....         | 27     |
| Gambar 2.2 Nyadranan .....                          | 27     |
| Gambar 2.3 Sesaji Gunung Kelud.....                 | 28     |
| Gambar 2.4 Sesaji 1 Suro.....                       | 28     |
| Gambar 2.5 Jaranan.....                             | 29     |
| Gambar 2.6 Pencak Dor .....                         | 29     |
| Gambar 2.7 Tiban.....                               | 30     |
| Gambar 2.8 Bagan Kerangka Berfikir .....            | 40     |
| <br>Gambar 3.1 Model ADDIE .....                    | <br>41 |
| Gambar 3.2 Desain Media Pembelajaran Monopoli ..... | 45     |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                              |         |
|--------------------------------------------------------------|---------|
| Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul .....                      | 96      |
| Lampiran 2 Berita Acara.....                                 | 97      |
| Lampiran 3 Surat Pengantar Izin Penelitian.....              | 99      |
| Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian ..... | 100     |
| Lampiran 5 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk .....         | 101     |
| Lampiran 6 Surat Keterangan Bebas Plagiasi .....             | 102     |
| Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran .....                      | 104     |
| Lampiran 8 Validasi Ahli Materi .....                        | 125     |
| Lampiran 9 Validasi Ahli Media.....                          | 129     |
| Lampiran 10 Angket Respon Guru .....                         | 133     |
| Lampiran 11 Angket Respon Siswa (Terbatas) .....             | 136     |
| Lampiran 12 <i>Pretest</i> (Terbatas) .....                  | 137     |
| Lampiran 13 <i>Posttest</i> (Terbatas) .....                 | 138     |
| Lampiran 14 Angket Respon Siswa (Luas) .....                 | 139     |
| Lampiran 15 <i>Pretest</i> (Luas) .....                      | 140     |
| Lampiran 16 <i>Posttest</i> (Luas) .....                     | 141     |
| Lampiran 17 Hasil Observasi.....                             | 142     |
| Lampiran 18 Hasil Wawancara.....                             | 143     |
| Lampiran 19 Angket <i>Need Assesment</i> Siswa .....         | 144     |
| Lampiran 20 Dokumentasi Kegiatan .....                       | 146-147 |

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan kewarganegaraan pada jenjang sekolah dasar merupakan tahap dikembangkan pengetahuan serta keterampilan agar bermanfaat untuk siswa itu sendiri. Pada kehidupan bangsa dan negara sebagai suatu pembekalan siswa untuk menghadapi lingkungan bermasyarakat. (Gawise et al., 2019). Pada dasarnya memang pendidikan PPKn di SD sangat penting dalam pembelajaran terhadap kewarganegaraan termasuk mengenai keragaman pada wilayah di Indonesia. Indonesia merupakan negara yang beragam dengan kemajemukan, keberagaman meliputi perbedaan agama, budaya, bahasa, ras, suku, adat istiadat atau lainnya. (Akhmadi, 2019)

Media pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam mengajar materi, metode, media, dan evaluasi hasil belajar merupakan beberapa aspek yang paling penting dari proses pembelajaran. (Rosmana et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran adalah suatu hal pada pendukung perannya penting terhadap berlangsungnya pembelajaran. Terhadap kegiatan belajar mengajar guru seharusnya memanfaatkan media belajar untuk menjadi penghubung pada penyampaian bahan ajar pemahaman kepada siswa. Adanya media pembelajaran pada penggunaannya terhadap hubungan interaksi terhadap menyampaikan informasi data mengenai pembelajaran pemahaman siswa, agar dibatasi proses pembelajaran. (Hendiyani et al., 2019)

Monopoli termasuk salah satu jenis media yang digunakan oleh guru dalam membantu kegiatan pembelajaran. Monopoli menurut (Ardhani, et al., (2021: 171) adalah suatu permainan yang dimainkan oleh lebih dari dua orang. Permainan ini kemudian dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang akan diajarkan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran

monopoli dalam proses belajar memiliki beberapa manfaat. Menurut (Novianti, 2022) manfaat media pembelajaran monopoli yaitu untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Selain memiliki manfaat, media pembelajaran monopoli juga memiliki kelemahan.

Dalam konteks pembelajaran PPkn, khususnya tentang materi keragaman budaya bagi siswa kelas V di SDN Kalirong 2 yang memuat kearifan lokal kediri, penggunaan media pembelajaran monopoli dinilai tepat. Teknik ini mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik dan membantu siswa mengenali objek budaya melalui media monopoli. Media monopoli terbukti mampu menciptakan kondisi belajar yang menarik dan membangkitkan minat belajar. Kelebihan dari media monopoli terletak pada kemampuannya yang mampu menggabungkan elemen hiburan, pendidikan, dan nilai budaya dalam satu kegiatan belajar.

Hasil observasi di SDN Kalirong 2 menunjukkan bahwa siswa kelas V memiliki antusiasme yang besar terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli seperti seperti petak permainan, kartu soal, dan kartu tantangan. Petak permainan berisi gambar atau nama budaya daerah yang membantu siswa mengenal berbagai budaya secara langsung. Kartu soal digunakan untuk menguji pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari, sedangkan kartu tantangan berisi perintah atau aktivitas sederhana yang membuat siswa lebih aktif selama permainan. Dengan adanya komponen tersebut, pembelajaran menjadi lebih nyata karena siswa tidak hanya membaca, tetapi juga melihat, bermain, dan melakukan, sehingga materi lebih mudah dipahami dan terasa dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Minimnya variasi media dan dominasi penyampaian berbasis teks menyebabkan siswa merasa jenuh, kesulitan memahami materi, serta kehilangan motivasi belajar. Selain observasi, hasil wawancara singkat dan penyebaran angket menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran yang menggunakan media interaktif seperti permainan monopoli dibandingkan dengan metode ceramah tanpa media

pendukung. Dalam pembelajaran yang hanya bersifat verbal, siswa cenderung kurang fokus dan mudah merasa bosan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berupa monopoli berbasis kearifan lokal Kediri dinilai penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal Kediri ke dalam permainan, seperti petak permainan yang memuat keberagaman budaya, kartu soal yang menguji pemahaman siswa, serta kartu tantangan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Melalui penggunaan media monopoli ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan bermain sambil belajar. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta menumbuhkan rasa apresiasi terhadap keberagaman budaya, khususnya budaya lokal Kediri.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V, diketahui guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi keragaman budaya dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Guru mengungkapkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan media yang menarik. Namun, keterbatasan media dan sarana pendukung menyebabkan guru lebih sering mengandalkan ceramah dan buku teks. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menumbuhkan sikap menghargai perbedaan budaya. Permainan edukatif berbasis kearifan lokal, seperti monopoli versi budaya daerah, dinilai tepat karena mampu mengemas materi abstrak menjadi lebih konkret, visual, dan menyenangkan. Selain itu, suasana pembelajaran pun menjadi lebih aktif sehingga siswa lebih mudah mengingat materi dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Sebagai respons terhadap rendahnya hasil belajar dan minimnya keaktifan siswa dalam memahami materi keragaman budaya, diperlukan solusi inovatif. Salah satu solusi yang diusulkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif, yakni

Monopoli yang dimodifikasi dengan muatan kearifan lokal. Monopoli ini dirancang dengan mengangkat nilai-nilai budaya daerah dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berupa monopoli berbasis kearifan lokal diharapkan menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan pembelajaran PPKn yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Permainan Monopoli yang dikembangkan akan menampilkan nilai-nilai budaya lokal, terutama budaya sekitar Kalirong dan Kediri. Dalam permainan ini, unsur-unsur seperti nama tempat, pertanyaan, dan materi mengenai kearifan lokal Kediri, termasuk tempat bersejarah, tradisi daerah, permainan tradisional, dan makanan khas.

#### **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang berbasis permainan monopoli pada materi keragaman budaya.
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar.
3. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan media monopoli.
4. Penelitian ini akan menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media monopoli yang dikembangkan.

#### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Kediri untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kalirong 2?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Kediri yang dikembangkan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran PPKN?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Kediri yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kalirong 2?

#### **D. Tujuan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran keragaman budaya bagi siswa kelas V di SDN Kalirong 2.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media monopoli dalam pembelajaran keragaman budaya bagi siswa kelas V di SDN Kalirong 2.
3. Untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian pengembangan media monopoli berbasis kearifan lokal Kediri pada materi keragaman budaya PPKN kelas V di SDN Kalirong 2 diharapkan penelitian ini mampu memberikan kontribusi dalam bentuk manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan bagi pengembang bahan ajar selanjutnya sehingga mampu menyelesaikan permasalahan yang ada pada pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual dalam memahami materi keberagaman budaya. Melalui pendekatan bermain sambil belajar, siswa akan lebih aktif, termotivasi, dan mampu meningkatkan kemampuan dalam mengenali serta menghargai berbagai budaya.

### 3. Bagi Guru

Menjadi alternatif inovatif dalam menyampaikan materi PPKn yang selama ini cenderung menggunakan metode ceramah dan bersifat satu arah. Dengan adanya media monopoli berbasis kearifan lokal, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, menyenangkan, dan partisipatif.

### 4. Bagi Sekolah

Memberikan contoh nyata pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal ke dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini mendukung program pembentukan karakter siswa yang berakar pada budaya bangsa serta memperkaya sumber belajar yang relevan dengan konteks lokal dan budaya daerah.

## DAFTAR PUSTAKA

- (Hendiyani et al., 2023).“Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar.” 1(4).
- Akbar, Sa’du. 2017. “Pengembangan Instrumen Asesmen Autentik Kompetensi Pada.” 2(7).
- Amala, Izkina, and Wahyu Maulida Lestari. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Sidoarjo Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7(8):9037–44. doi: 10.54371/jiip.v7i8.5092.
- Amalia, Nadia, Ikha Listyarini, and Suyitno. 2023. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar.” *Indonesian Journal Of Elementary School* 3(1):90–101.
- Amri, Nur Alim, Nurzil Amri, Hajerah, and Usman. 2023. “Pengembangan Media Busy Book Pada Aspek Literasi Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4(1):406–11. doi: 10.51494/jpdf.v4i1.838.
- Arsyad Azhar., 2020. n.d. “Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.”
- Azizah, Siti Nur, and Muhfiatun Muhfiatun. 2018. “Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Kearifan Lokal Pandanus Handicraft Dalam Menghadapi Pasar Modern Perspektif Ekonomi Syariah (Study Case Di Pandanus Nusa Sambisari Yogyakarta).” *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama* 17(2):63. doi: 10.14421/aplikasia.v17i2.1273.
- Bella Umro Isyah Febriyanti 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Moca (Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.” *Buku Pedoman Penulisan Skripsi* (November):1–6.
- Budi Setyaningrum, Naomi Diah. 2018. “Budaya Lokal Di Era Global.” *Ekspresi Seni* 20(2):102. doi: 10.26887/ekse.v20i2.392.
- Cecep dan Darmawan, 2023. n.d. “Pengembangan Media Pembelajaran. (Jakarta: Kencana, 2022).”
- Desy Permata Hati<sup>1</sup>, Arum Ratnaningsih<sup>2</sup>, Titi Anjarini<sup>3</sup>. 2024. “Pengembangan

- Media Pembelajaran Permainan Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Kelas Iv Sd Muhammadiyah 1 Purworejo.” 10(September).
- Eviyanti<sup>1</sup>, Titi Anjarini, <sup>2</sup>, and Suyoto<sup>3</sup> 2025. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Keragaman Budaya Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri Sidosari.” *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 1(0.1101/2021.02.25.432866):1–15.
- Fadilah, Irma Mardiyati, Sidiq Aulia Rahman, Ainun Nazwa, Usep Kosasih, Dhita Nur Maulina, and Umi Makiah. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbantuan Adobe Flash Profesional Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik SMP Di Kabupaten Bandung.” *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)* 8(2):128–34. doi: 10.30999/ujmes.v8i2.2580.
- Fenny Anindya., 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Pukabuja (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa) Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv.”
- Fransisca, Selly, and Ramalia Noratama Putri. 2019. “Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D).” *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi* 1(1):72–75.
- Gerlach & Ely (2019). 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Box Cuaca.” 2:306–12.
- Hasanah Lubis, Leli, Budi Febriani, Rendi Fitra Yana, Azhar Azhar, and Mulkan Darajat. 2023. “The Use of Learning Media and Its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes.” *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)* 3(2):7–14. doi: 10.52121/ijessm.v3i2.148.
- Karakter, Nilai-nilai, and Cerita Rakyat. 2025. “Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra.” 15(2):70–81.
- Kurnia, Ita. 2018. “Mengungkap Nilai-Nilai Kearifan Lokal Kediri Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Bangsa Indonesia.” *Jurnal PGSD* 11(1):51–63. doi: 10.33369/pgsd.11.1.51-63.
- Kurniawan, Ahmad Aldhi, Novian Dini Rahmawati, and Kartiko Dian. 2024.

- “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4(2):179–87. doi: 10.54371/jiepp.v4i2.466.
- Kurniawan, Dimas Afif. 2020. “Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 3(1):10–15. doi: 10.31004/jrpp.v3i1.720.
- Maftuh, Bunyamin, Rika Sartika, and Maulia D. Kembara. 2020. “Pengembangan Mata Kuliah Pendidikan Sosial Budaya Berbasis Pendidikan Karakter Kebangsaan Dan Berorientasi Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia.” *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum* 18(1):26–32.
- Mahesti, Ganes, and Henny Koeswanti. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar.” *MIMBAR PGSD Undiksha* 9(1):30. doi: 10.23887/jjpgsd.v9i1.33586.
- Mo’tasim, Mo’tasim, Moh. Kalam Mollah, and Ifa Nurhayati. 2022. “Konsep Pendidikan Multikultural Dalam Pandangan Banks.” *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam* 15(01):72–90. doi: 10.32806/jf.v15i01.5863.
- Mustikhatul, Annisa, Dini Wulandari, Fahira Amanda Putri, Siti Khotijah, Siti Sulistiawati, and Wulan Ariyanti. 2025. “Perkembangan Pada Anak Menurut Santrock.” *Early Childhood Journal* 3(2):88–101. doi: 10.30872/ecj.v3i2.4856.
- Na’ila Nahda Azighah<sup>1</sup> □, Sunan Baedowi<sup>2</sup>, Wawan Priyanto<sup>3</sup>, 3 Universitas PGRI Semarang, Indonesia<sup>1, 2</sup>, and Wawanpriyanto@gmail. com. E-mail: azighahnaila@gmail.com<sup>1</sup>, sunanabin@yahoo.co.id<sup>2</sup>. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Pada Kurikulum Merdeka Untuk Siswa Sekolah Dasar.” 7(4):2636–49.
- Nita Kusumaningrahyu., 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Edukatif Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Nganjuk Kelas Iv Sekolah Dasar.”
- Putri, Tanaya Eka, Assyifa Fitria Nuraini, Tatang Herman, and Aan Hasanah. 2024.

- “Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas Ix Di Salah Satu Smp Negeri Cimahi.” *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 8(1):49. doi: 10.33087/phi.v8i1.329.
- Rahmadi, M. Taufik, Eni Yuniastuti, Maulana Abdul Hakim, and Ayu Suciani. 2021. “Pemetaan Distribusi Mangrove Menggunakan Citra Sentinel-2A: Studi Kasus Kota Langsa.” *Jambura Geoscience Review* 4(1):1–10. doi: 10.34312/jgeosrev.v4i1.11380.
- Rahman, Sabar Aulia, Reno Fernandes, and Busron Habib. 2025. “Menguatkan Nilai Kebangsaan Melalui Pendidikan Karakter Budaya Alam Minangkabau Di Bukittinggi.” *Jurnal Kajian Sosial Dan Humaniora* 1(3):153–70. doi: 10.63082/jksh.v1i3.22.
- Rahmawati, Nur Laili. 2024. “Pembelajaran Berkarakter Disekolah Berbasis Budaya Lokal.” *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)* 1(1):203–9. doi: 10.62567/micjo.v1i1.25.
- Sarumaha, Murnihati, Kaminudin Telaumbanua, Darmawan Harefa, Universitas Nias Raya, Informasi Artikel, Pendidikan Berbasis, Kearifan Lokal, Identitas Budaya, Nias Selatan, Generasi Muda, and Jurnal Education. 2024. “Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal Nias Selatan :” *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* 12(3):663–68.
- Sugiantara, I. Putu, Ni Made Listarni, and Krisnanda Pratama. 2024. “Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Literasi Digital* 4(1):73–80. doi: 10.54065/jld.4.1.2024.448.
- Sugiyono. 2016. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung; Alfabet.” *Alfabeta, Cv* 239–54.
- Titisari, Prima Wahyu. 2021. “Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan,.” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 6(2):187–95.
- Ulfaeni, Siti. 2017. “Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd.” *Profesi Pendidikan Dasar* 4(2):136–44. doi: 10.23917/ppd.v4i2.4990.
- Wulandari, Wina. 2018. “Model Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Kearifan Lokal.” *Edukasi Kultura : Jurnal Bahasa, Sastra Dan*

*Budaya* 1(2). doi: 10.24114/kultura.v1i2.11774.

Zulfiana, Susanti &. 2017. “Makalah Ict Pembelajaran Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran.” 1(1):5–6.