

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS LOCAL WISDOM UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA SEKOLAH DASAR

Velda Artha Djaya¹, Yasir Arafat², Murjainah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

¹veldaarthadjaya08@gmail.com, Alamat e-mail : ²yasirarafat@univpgri-palembang.ac.id, Alamat e-mail : murjainah@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop a local wisdom-based Monopoly learning media to improve the cultural literacy of elementary school students. The study was motivated by the low level of students' cultural literacy and the limited use of innovative learning media in teaching local culture. This research employed the Plomp development model, which consists of three phases: preliminary research, prototyping stage, and assessment phase. The subjects of the study were fourth-grade students of SD Negeri 23 Talang Kelapa. Data were collected through interviews, questionnaires, and tests. The research instruments included material and media expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, as well as pretest and posttest questions. Data were analyzed using percentage techniques and the N-Gain test. The results showed that the local wisdom-based Monopoly media was highly feasible for use in learning, as evidenced by the material expert validation score of 98% and the media expert validation score of 98%, both categorized as "Highly Feasible." The media was also highly practical, with one-to-one evaluation results of 97%, small-group evaluation results of 85%, and teacher response results of 89%, yielding an overall average of 90%. Furthermore, the media was effective in improving students' cultural literacy, as indicated by an average N-Gain score of 0.7811 (78.10%), which falls into the high category. Therefore, the local wisdom-based Monopoly media is feasible, practical, and effective for enhancing elementary school students' cultural literacy on local wisdom materials.

Keywords: *Local Wisdom, Monopoly Learning Media, Cultural Literacy.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media monopoli berbasis *local wisdom* untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya literasi budaya siswa serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan literasi budaya siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Plomp yang terdiri atas tiga tahap, yaitu *preliminary research*, *prototyping stage*, dan *assessment phase*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 23 Talang Kelapa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, angket, dan tes. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, serta soal *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan teknik persentase dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli berbasis kearifan lokal sangat layak digunakan dalam pembelajaran, yang dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi sebesar 98% dan validasi ahli media sebesar 98% dengan kategori "Sangat Layak". Media yang dikembangkan juga sangat praktis digunakan berdasarkan hasil uji *one-to-one* sebesar 97%, *small*

group sebesar 85%, dan respons guru sebesar 89%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 90%. Selain itu, media monopoli berbasis *local wisdom* terbukti efektif dalam meningkatkan literasi budaya siswa, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,7811 (78,10%) dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media monopoli berbasis *local wisdom* dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Local Wisdom*, Media Monopoli, Literasi Budaya.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan arus globalisasi telah membawa berbagai budaya asing masuk ke Indonesia dengan sangat cepat. Kemudahan akses informasi melalui media digital menyebabkan generasi muda lebih mengenal budaya populer dari luar dibandingkan budaya lokal yang ada di lingkungan sekitarnya. Kondisi ini menjadi tantangan bagi upaya pelestarian budaya daerah karena dapat mengurangi minat dan kepedulian generasi muda terhadap warisan budaya bangsa. Penelitian menunjukkan bahwa globalisasi berpotensi menyebabkan memudarnya nilai-nilai budaya lokal serta menurunkan kesadaran masyarakat dalam menjaga identitas budaya daerah (Saputri, Rhodinia, & Setiawan, 2024). Fitria & Supriono (2024) menjelaskan bahwa paparan budaya luar yang terus-menerus dapat menyebabkan perubahan pandangan terhadap budaya lokal, yang kemudian dianggap kuno dan tidak sesuai dengan zaman, sehingga minat untuk melestarikan budaya lokal menurun. Selain itu, dominasi budaya asing dalam media digital turut memengaruhi minat generasi muda terhadap budaya lokal sehingga diperlukan upaya pelestarian yang relevan dengan perkembangan zaman (Zamhari dkk., 2025).

Pesatnya Perkembangan teknologi memberikan dampak yang cukup besar pada pemahaman siswa dibidang budaya dan

kewarganegaraan, sehingga menghadirkan berbagai tantangan yang perlu mendapat perhatian (Ramdani, Dewi, & Hayat, 2024). Permasalahan tersebut juga terjadi pada jenjang sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri 23 Talang Kelapa, ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum mengenal berbagai unsur budaya lokal secara baik. Pembelajaran yang dilakukan masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan penjelasan guru sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya literasi budaya siswa. Literasi budaya merupakan kemampuan individu untuk memahami, menghargai, dan menerapkan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari. Literasi budaya penting dikembangkan sejak usia sekolah dasar karena dapat membentuk identitas, karakter, serta rasa bangga terhadap budaya daerah dan budaya nasional. Oleh karena itu, sekolah memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai budaya melalui pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Straub, Cox, & Slatinská (2025), pembelajaran budaya perlu dirancang secara menyeluruh agar siswa tidak hanya mengetahui informasi budaya, tetapi juga memahami makna dan nilai yang terkandung di dalamnya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan literasi

budaya siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Wulandari, Izzatin, & Mucti, 2023). Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media berbasis permainan dinilai sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar. Syalsyabilah, Murjainah, & Suriadi (2024) menemukan bahwa penggunaan digital *scrapbook* berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan literasi budaya siswa secara signifikan. Septia, Murjainah, & Rahmawati (2022) juga melaporkan bahwa digital *scrapbook* berbasis kearifan lokal memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang sangat baik. Selain itu, Safitri, Inka, Joti, & Putri (2025) mengembangkan media monopoli berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS dan memperoleh hasil yang sangat layak serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu umumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, atau pengembangan media berbasis kearifan lokal secara umum. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media permainan edukatif berbasis kearifan lokal untuk

meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap budaya lokal melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media monopoli berbasis *local wisdom* yang mengintegrasikan berbagai unsur budaya Palembang, seperti rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, kuliner khas, tradisi, dan peninggalan sejarah ke dalam aktivitas permainan. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media monopoli yang secara khusus dirancang sebagai sarana peningkatan literasi budaya siswa sekolah dasar melalui pengenalan budaya lokal secara interaktif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media monopoli berbasis *local wisdom* yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru serta mendukung upaya pelestarian budaya lokal melalui pendidikan dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model Plomp. Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan fleksibel, dimulai dari analisis kebutuhan, pengembangan prototipe, hingga evaluasi dan revisi, serta mampu menghasilkan media yang interaktif dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa

(Pebriyanti, 2023). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 23 Talang Kelapa pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 28 siswa kelas IV, satu guru kelas IV, satu ahli materi, dan satu ahli media.

Prosedur pengembangan mengikuti tiga tahap model Plomp, yaitu *preliminary research*, *prototyping stage*, dan *assessment phase*. Tahap *preliminary research* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan terkait literasi budaya siswa. Tahap *prototyping stage* meliputi perancangan dan pengembangan media monopoli berbasis *local wisdom* yang mengintegrasikan unsur-unsur budaya Palembang, penyusunan instrumen penelitian, serta pembuatan prototipe media. Selanjutnya, pada tahap *assessment phase* dilakukan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk berdasarkan masukan validator, uji coba kelompok kecil, dan implementasi media dalam pembelajaran.

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, lembar validasi, angket, dan tes. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan media. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media. Angket diberikan kepada guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan media, sedangkan tes berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan literasi budaya siswa setelah penggunaan media.

Data hasil validasi dan angket dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media.

Sementara itu, data hasil tes dianalisis menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan literasi budaya siswa. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media monopoli berbasis *local wisdom* yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a) Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara bertahap sesuai dengan prosedur pengembangan pada model Plomp. Hasil yang diperoleh pada setiap tahapan menjadi dasar untuk melanjutkan ke tahap berikutnya sehingga produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Uraian hasil penelitian pada masing-masing tahapan disajikan sebagai berikut.

Tahap *preliminary research* diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan melalui wawancara bersama guru kelas IV SD Negeri 23 Talang Kelapa. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, penggunaan media pembelajaran yang selama ini diterapkan, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran kearifan lokal. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran kearifan lokal masih menghadapi beberapa kendala, di antaranya keterlibatan siswa yang belum optimal, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, serta rendahnya pemahaman siswa terhadap materi tentang kearifan lokal. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual sehingga menjadi dasar dalam merancang media monopoli berbasis *local wisdom*.

Tahap *prototyping stage* difokuskan pada proses perancangan dan pengembangan media monopoli berbasis *local wisdom* beserta seluruh komponen pendukungnya. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 98% dari ahli materi dan 98% dari ahli media dengan rata-rata 98% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Setelah dinyatakan layak, media diujicobakan untuk mengetahui tingkat kepraktisannya melalui angket respons guru, uji *one to one*, dan *small group*. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 89% pada respons guru, 97% pada uji *one to one*, dan 92% pada uji *small group*, dengan rata-rata 93% yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

Tahap terakhir, yaitu *assessment phase*, bertujuan untuk mengetahui keefektifan media monopoli berbasis *local wisdom* dalam meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Pengujian dilakukan melalui analisis hasil belajar menggunakan uji N-Gain untuk membandingkan kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,78 atau 78,11% yang berada pada kategori tinggi, sehingga media dinyatakan efektif dalam meningkatkan literasi budaya siswa. Secara keseluruhan, hasil pengembangan pada ketiga tahapan model Plomp menunjukkan bahwa media monopoli berbasis *local wisdom* memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase 98%, sangat praktis dengan persentase 93%, dan

efektif dengan nilai N-Gain 0,78 (78,11%), sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar.

b) Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media monopoli berbasis *local wisdom* guna meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar dengan fokus pada kearifan lokal Palembang. Proses pengembangan dilakukan menggunakan Model Plomp yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu *preliminary research*, *prototyping stage*, dan *assessment phase*. Model ini dipilih untuk mengukur tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media monopoli berbasis *local wisdom* yang dikembangkan.

Untuk memperoleh tingkat kelayakan media, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, untuk mengetahui kepraktisan media digunakan angket respons siswa pada tahap *one to one* dan *small group*, serta angket respons guru. Sementara itu, untuk mengetahui keefektifan media digunakan tes hasil belajar melalui kegiatan *pretest* dan *posttest* pada tahap *field test*

1) Kelayakan Media Monopoli

Kelayakan media monopoli berbasis *local wisdom* ditentukan melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi, tampilan media, penggunaan bahasa, serta kemudahan media dalam mendukung pembelajaran. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 98% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut mengindikasikan bahwa materi kearifan lokal Palembang yang terdapat dalam media telah sesuai

dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa, serta materi yang disajikan dinilai mampu mendorong ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa terhadap budaya lokal Palembang.

Sementara itu, hasil validasi ahli media juga memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori "Sangat Layak". Penilaian tersebut menunjukkan bahwa tampilan visual media, pemilihan warna, tata letak, ukuran tulisan, serta kualitas komponen permainan telah sesuai digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Selain memberikan penilaian, ahli media juga memberikan beberapa saran perbaikan pada bagian kartu kearifan lokal agar tampilan gambar budaya lebih jelas dan mudah dipahami siswa. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan sehingga menghasilkan prototipe 1 sebelum dilakukan uji coba lapangan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Giwangsa (2021:47); Putri, Murjainah, & Prasrihamni (2023:7); serta Shafira, Suyitno, & Budiman (2024:25) mengenai pengembangan media kartu kata bergambar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak karena memiliki desain yang menarik, penggunaan gambar yang sesuai, tata letak yang rapi, serta penggunaan warna dan tulisan yang mudah dipahami siswa. Hal tersebut sejalan dengan media monopoli berbasis *local wisdom* yang dikembangkan peneliti, karena media dirancang dengan tampilan visual yang menarik melalui penggunaan gambar budaya Palembang, warna yang sesuai dengan karakteristik

siswa sekolah dasar, serta komponen permainan yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, media monopoli berbasis *local wisdom* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar.

2) Kepraktisan Media Monopoli

Kepraktisan media monopoli berbasis *local wisdom* diketahui melalui tahap uji coba penggunaan media dalam pembelajaran. Uji coba dilaksanakan di SD Negeri 23 Talang Kelapa dengan melibatkan guru kelas dan siswa kelas IV. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respons guru dan respons siswa. Hasil angket respons guru menunjukkan persentase sebesar 89% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media monopoli berbasis *local wisdom* memudahkan guru dalam menyampaikan materi kearifan lokal Palembang secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan media permainan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya, hasil uji coba *one to one* menunjukkan persentase sebesar 97% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil tersebut mengindikasikan bahwa siswa dapat memahami aturan permainan serta menggunakan media dengan mudah. Pada uji coba *small group*, media memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil ini menunjukkan bahwa media dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran kelompok kecil serta

mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Hasil akhir dari angket respons siswa dan respons guru memperoleh persentase rata-rata sebesar 90% dengan kategori "Sangat Praktis". Setelah dilakukan uji coba, tidak terdapat revisi lebih lanjut terhadap media yang dikembangkan. Guru juga memberikan komentar bahwa media monopoli berbasis *local wisdom* sangat kreatif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi kearifan lokal Palembang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriani, Hermansyah, & Murjainah (2022:476); Maryanti, Egok, & Febriandi (2021:4217); serta Sela, Oktavia, & Ayurachmawati (2023:518) hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi karena mudah digunakan, mampu mendorong partisipasi aktif siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media permainan dapat meningkatkan fokus dan antusiasme siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, media monopoli berbasis *local wisdom* dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar.

3) Keefektifan Media Monopoli

Keefektifan media monopoli berbasis *local wisdom* diketahui melalui hasil *pretest* dan *posttest* pada tahap *field test*. Uji keefektifan dilaksanakan pada tanggal 2–3 Juni 2026 di SD Negeri 23 Talang Kelapa. Pada tahap ini, siswa diberikan tes untuk mengetahui peningkatan literasi

budaya setelah menggunakan media monopoli berbasis *local wisdom* dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan, terjadi peningkatan nilai pada seluruh siswa setelah menggunakan media monopoli dalam pembelajaran.

Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,7811 atau 78,10%, yang termasuk dalam kategori tinggi dan efektif. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media monopoli berbasis *local wisdom* mampu meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain yang interaktif dan menyenangkan.

Penelitian Daryanti, Laila, & Saidah (2022:17); Muzdalifah & Subrata (2021:52); serta Ngazizah, Rahmawati, & Oktaviani (2022:153) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena materi budaya daerah disajikan secara menarik dan kontekstual sehingga siswa lebih mudah memahami serta mengenal budaya lokal di lingkungan sekitarnya.

Selain meningkatkan pemahaman materi, media monopoli berbasis *local wisdom* juga membantu menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian siswa terhadap budaya daerah. Penggunaan unsur budaya Palembang dalam media memberikan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, siswa menjadi lebih tertarik untuk mengenal serta melestarikan budaya lokal Palembang.

Berdasarkan hasil uji keefektifan yang telah dilakukan, media monopoli berbasis *local wisdom* dinyatakan efektif digunakan untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Media yang dikembangkan tidak hanya membantu siswa memahami materi budaya lokal, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif.

4) Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli

Media monopoli berbasis *local wisdom* yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan dalam proses pembelajaran. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan unsur budaya Palembang, seperti rumah adat, makanan khas, tarian tradisional, pakaian adat, dan peninggalan sejarah sehingga mampu membantu siswa mengenal serta memahami kearifan lokal Palembang dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan permainan monopoli membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Media monopoli juga membantu meningkatkan kerja sama, keberanian bertanya, kemampuan berdiskusi, serta minat belajar siswa terhadap materi budaya lokal. Penggunaan kartu kearifan lokal dan kartu pertanyaan dalam permainan turut membantu siswa mengingat materi melalui pengalaman belajar secara langsung.

Selain memiliki kelebihan, media monopoli berbasis *local wisdom* juga memiliki beberapa kekurangan. Media ini membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses permainan karena siswa harus bermain secara bergiliran dan membaca kartu yang diperoleh. Selain itu, penggunaan media dalam kelompok besar memerlukan

pengawasan guru agar kegiatan pembelajaran tetap tertib dan seluruh siswa dapat terlibat aktif selama permainan berlangsung.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media monopoli berbasis *local wisdom* untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Media monopoli berbasis *local wisdom* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori "Sangat Layak", sementara validasi oleh ahli media juga memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori yang sama. Secara keseluruhan, rata-rata persentase validasi sebesar 98% menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek materi, kebahasaan, tampilan visual, serta kemudahan penggunaan dalam pembelajaran.

Media monopoli berbasis *local wisdom* dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji kepraktisan pada tahap *one to one* sebesar 97%, *small group* sebesar 93%, dan respons guru sebesar 89% dengan rata-rata keseluruhan sebesar 90% yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

Media monopoli berbasis *local wisdom* dinyatakan efektif dalam meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,7811 atau 78,10%, yang termasuk dalam kategori tinggi dan efektif. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media yang dikembangkan mampu meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi kearifan lokal Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanti, E. W., Laila, A., & Saidah, K. (2022). Pengembangan Media Karikatur Berbasis Kearifan Lokal Kediri bagi Siswa Sekolah Dasar. *Efektor*, 9(1), 11–22. <https://doi.org/10.29407/e.v9i1.16433>
- Fitria, N., & Supriono. (2024). Dampak Teknologi dan Komunikasi Terhadap Pelestarian dan Budaya Lokal. *At-Tadabbur: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 14(2), 123–136.
- Fitriani, D., Hermansyah, & Murjainah. (2022). Pengembangan Media Papan Siang Malam (Pasima) untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Program Studi PGMI*, 9(3), 460–477. <https://doi.org/10.69896/modeling.v9i3.1209>
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Muzdalifah, I., & Subrata, H. (2021). Pengembangan Big Book Berbasis Kearifan Lokal untuk Pembelajaran Membaca Permulaan di SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 8(1), 44–53. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p44-53>
- Ngazizah, N., Rahmawati, R., & Oktaviani, D. L. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu. *SCIENCE TECH: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 8(2), 147–254. <https://doi.org/10.30738/st.vol8.n02.a13187>
- Pebriyanti, V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar Melalui Model Plomp: Literature Review. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 4(4), 1–17. <https://doi.org/10.62281/wzdrv332>
- Putri, M., Murjainah, & Prasrihamni, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n1.p1-8>
- Ramdani, R., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Kurangnya Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Siswa SD. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 4(1), 165–169. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i1.2385>
- Safitri, A., Inka, Joti, G., & Putri, M. (2025). Pengembangan Media Monopoli Kearifan Lokal Palembang Untuk Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 81 Palembang. *Jurnal Sains Student Research*, 3(3), 416–429.

- <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i3.4781>
- Saputri, Y. W., Rhodinia, S., & Setiawan, B. (2024). Dampak Globalisasi Terhadap Perubahan Gaya Hidup di Indonesia. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 208–217.
- 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. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>
- Septia, D., Murjainah, & Rahmawati, P. (2022). Pengembangan Digital Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1215–1229. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9061>
- Shafira, R. M., Suyitno, & Budiman, M. A. (2024). Pengembangan Permainan Sunda Manda Bernomor Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III SD N Gotputuk Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 10(1), 11–28. <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20165>
- Straub, E., Cox, J., & Slatinská, A. (2025). Beyond the snapshot: Fostering cultural literacy in the classroom with photovoice. *Social Sciences and Humanities Open*, 12, 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.102063>
- Syalsyabilah, P., Murjainah, & Suriadi, A. (2024). Pengaruh Digital Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD N 69 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(2), 711–722. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3671>
- Wulandari, S., Izzatin, M., & Mucti, A. (2023). *Media Pembelajaran Matematika (Pengantar dan Pemanfaatan Potensi Wilayah Pesisir sebagai Media Pembelajaran Matematika)* (1 ed.; D. A. Agustina, Ed.). Aceh: Syiah Kuala University Press. Diambil dari <https://books.google.co.id/books?id=DgLVEAAAQBAJ>
- Zamhari, A., Tilayah, R., Davinsi, L., Rodhiyah, N. H., Savira, A. P., & Astriani, M. (2025). Dampak Teknologi Terhadap Pewarisan Budaya Dikalangan Generasi Muda. *Edukreatif: Jurnal Kreativitas dalam Pendidikan*, 6(1), 720–727.