

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sosial Budaya (Mosida) Berbasis Kearifan Lokal Jember

Siti Naik Tantri Nur Janah¹, Zetti Finali,² Dyah Ayu Puspitaningrum³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jember

Corresponding Author: zetti.fkip@unej.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to determine the development process, validity, effectiveness, and practicality of Monopoly Socio-Cultural (Mosida) learning media. This type of research is research and development using the Borg and Gall stages. This research was conducted in class V SDN Tegal Besar 02 Jember Regency in the even semester of the 2022/2023 academic year. The product validity test by the validator obtained a score of 89.8% (very feasible), the results of the effectiveness test showed that the t-count value was greater than the t-table ($7.416 > 1.675$), then a relative effectiveness (ER) test was carried out and showed a score of 62.8 % (high effectiveness). The practicality test using observation of the implementation of learning gets a score of 96.25% (very practical). The practicality test using a learning interest questionnaire scores 84.2% (very practical). Based on the results of data analysis, it shows that the Development of Socio-Cultural Monopoly Media (Mosida) based on Jember local wisdom in class V SD regarding the socio-cultural diversity of the community shows valid, effective and practical results.

Article History:

Received: 2023-11-10

Reviewed: 2023-11-12

Published: 2023-12-01

Keywords:

Monopoly media, local wisdom, validity, effectiveness, practicality

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan, validitas, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran Monopoli Sosial Budaya (Mosida). Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan tahapan Borg dan Gall. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Tegal Besar 02 Kabupaten Jember pada semester genap Tahun Ajaran 2022/ 2023. Uji validitas produk oleh validator memperoleh skor 89,8% (sangat layak), hasil uji keefektifan bahwa nilai t-hitung lebih besar dari pada nilai t-tabel ($7,416 > 1,675$), selanjutnya dilakukan uji keefektifan relatif (ER) dan menunjukkan skor 62,8% (efektivitas tinggi). Uji kepraktisan menggunakan observasi keterlaksanaan pembelajaran mendapatkan skor 96,25% (sangat praktis). Uji kepraktisan menggunakan angket minat belajar mendapatkan skor 84,2% (sangat praktis). Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa Pengembangan Media Monopoli Sosial Budaya (Mosida) berbasis kearifan lokal Jember pada kelas V SD materi keragaman sosial budaya masyarakat menunjukkan hasil yang valid, efektif, dan praktis.

Sejarah Artikel:

Diterima: 2023-11-10

Direview: 2023-11-12

Disetujui: 2023-12-01

Kata Kunci:

Media monopoli, kearifan lokal, validitas, kepraktisan, efektifitas

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki beraneka ragam budaya, dan setiap daerah memiliki kearifan

lokal masing masing. Kearifan lokal tersebut bisa berupa suku bangsa, tarian adat daerah, kesenian, bahasa daerah, makanan khas dan lain sebagainya (Muta'alim, 2022: 20).

Pelestarian budaya berbasis kearifan lokal dapat diwariskan melalui pembelajaran. Pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dimuat dalam materi dimaksudkan agar pembelajaran berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa sehingga memperoleh pengalaman yang bermakna (Kurniasari, dkk, 2022: 31).

Pengintegrasian kearifan lokal ke dalam pembelajaran bertujuan guna meningkatkan kecintaan terhadap kearifan lokal dan sebagai bentuk pelestarian budaya untuk menyikapi globalisasi (Shufa, 2018:48). Dampak dari globalisasi salah satunya adalah maraknya penggunaan *gadget* di masyarakat, yang mengakibatkan mudahnya hubungan dengan dunia luar sehingga masyarakat sekitar kurang peduli dan kurang berkomunikasi satu sama lain (Finali, 2016: 217). Sikap-Sikap yang kurang sesuai dalam kehidupan bermasyarakat diakibatkan oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Rachmadyanti (2017: 202) menyatakan bahwa siswa dari Taman Kanak-kanak (TK) hingga perguruan tinggi tidak asing lagi dengan pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang mendukung proses pembelajaran. Informasi dari dalam negeri maupun luar negeri dapat ditemukan dengan mudah melalui internet. Kecepatan informasi dan konten yang didapatkan siswa bisa mempengaruhi kehidupan sehari-harinya. Pembelajaran berbasis kearifan lokal diharuskan mendapatkan perhatian yang serius, sekolah diharapkan tidak hanya menghasilkan siswa yang berprestasi secara akademik, tetapi juga menghasilkan siswa yang mencintai budayanya sendiri.

Hasil wawancara salah satu gurukelas V SDN Tegal Besar 02 Jember, kendala melaksanakan pembelajaran pada muatan PPKn Kompetensi Dasar (KD) 3.3 “Menelaah Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat” pada Tema 3 “Makanan Sehat”, Sub Tema 1 “Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan” Pembelajaran 4. Perlu adanya inovasi dalam pembelajaran di kelas. Guru mengajar menggunakan media benda di sekitar siswa,

dan masih berpacu pada buku tematik dan LKS. Materi yang tercantum pada buku tematik masih bersifat umum dan kurang melekat pada lingkungan daerah siswa. Pembelajaran berbasis kearifan lokal dan pengembangan media pembelajaran belum pernah dilakukan. Media pembelajaran yang kurang bervariasi menjadi salah satu permasalahan sehingga membuat siswa kurang berminat dalam belajar, dan hal tersebut menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Hasil observasi pada siswa kelas V SDN Tegal Besar 02 Jember, kendala melaksanakan pembelajaran pada muatan PPKn KD 3.3 “Menelaah Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat” pada Tema 3 “Makanan Sehat”, Sub Tema 1 “Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan” Pembelajaran 4. Siswa kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan, karena terdapat siswa yang berbicara sendiri dengan teman sekitarnya. Pembelajaran kurang melibatkan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya media berbasis kearifan lokal yang menarik minat belajar agar siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru hendaknya pada saat pembelajaran dapat mengkomunikasikan dan menyampaikan informasi dengan beberapa metode dan strategi mengajar serta berbagai cara yang mendukung pembelajaran sehingga siswa dapat memahami pembelajaran sesuai dengan kebutuhan gaya belajar yang beragam (Aulia, dan Simanjuntak, 2022: 322). Menurut Dewi (2018: 41) guru profesional hendaknya dapat mengimplementasikan tanggung jawabnya sebagai seorang guru dengan cara membantu, mengarahkan, mendorong dalam setiap proses pembelajaran sesuai dengan minat, bakat, potensi, perkembangan fisik, dan sesuai kebutuhan karakteristik pribadi siswa.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, guru dapat menggunakan metode, strategi mengajar, serta berbagai cara, dengan mengkomunikasikan dan menyampaikan informasi melalui penggunaan media

pembelajaran. Menurut Roulina (2021:171) media pembelajaran merupakan semua alat yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung tercapainya kegiatan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran monopoli dikembangkan sebagai strategi pembelajaran dan sebagai komponen sumber belajar yang memuat materi di sekitar siswa. Media monopoli sebagai inovasi media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang menarik minat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media berbasis buku seperti buku paket, maupun bahan ajar sudah pernah diterapkan. Menurut Fitriyah dkk. (2023: 27) buku teks yang diterbitkan oleh pemerintah belum memuat materi tentang kearifan lokal yang ada di daerah sekitar siswa sehingga materi masih bersifat umum.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mahesti dan Koeswanti (2021) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan makhluk Hidup pada Siswa kelas 6 Sekolah Dasar". Hasil uji dari ahli media dan ahli materi media pembelajaran berupa *Game Monopoli Asean* mendapatkan kualifikasi sangat baik dan media tersebut dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media jika dikaitkan kegiatan pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru dalam berinteraksi ketika pembelajaran di kelas. Proses interaksi menggunakan media pembelajaran antara guru dan siswa ketika pembelajaran di kelas disebut proses pembelajaran (Hamid dkk, 2020: 3). Media yang digunakan ketika pembelajaran di kelas diharapkan dapat memenuhi tercapainya KD kecakapan dalam menerima sumber materi dan tingkat pemahaman masing-masing siswa (Pakpahan dkk, 2020: 10).

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, disimpulkan bahwa media pada kegiatan pembelajaran diartikan sebagai segala hal yang digunakan sebagai sarana pembelajaran atau penyampaian informasi agar siswa dapat memahami informasi yang telah disampaikan guru.

Menurut Kustandi dan Darmawan (2020: 20) manfaat praktis dalam penggunaan media pada kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

- a. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan hasil belajar dapat meningkat karena penyajian materi pembelajaran menjadi jelas.
- b. Media pembelajaran dapat menciptakan semangat belajar siswa, karena adanya sarana pembelajaran sehingga kepedulian siswa akan meningkat.
- c. Media pembelajaran mengatasi pembelajaran jarak jauh yang tidak terjangkau dengan indra, tempat, dan waktu.
- d. Media pembelajaran menjadikan siswa mempunyai pengalaman yang sama terkait peristiwa-peristiwa di lingkungannya karena terjadinya komunikasi verbal antara guru, tokoh masyarakat, dan lingkungannya.

Penyajian informasi membuat siswa paham terkait materi yang diajarkan oleh guru, sehingga penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media terhadap proses pembelajaran juga dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi tidak monoton dan berinovasi serta bervariasi (Ating dkk., 2018: 78). Berdasarkan pengertian yang dipaparkan, media pembelajaran memberikan manfaat bagi guru untuk mempermudah menyajikan informasi pembelajaran dengan urutan yang jelas dan menarik, agar siswa mudah menelaah informasi pembelajaran yang disampaikan guru karena adanya situasi pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Satrianawati (2018: 18) jenis-jenis media tidak dibatasi pengelompokannya, setiap orang bebas mengategorikan media asalkan logis dan dapat diterima akal sehat. Jenis-jenis media umumnya dapat dibagi

menjadi 4 yaitu: media visual yang mengandalkan indra penglihatan; media audio yang menggunakan indra pendengaran; dan media audio visual yang mengandalkan indra pendengaran juga indra penglihatan; serta multimedia yang dirangkum menjadi kesatuan baik media visual, audio, maupun audio visual.

Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media visual. Media visual yang digunakan berupa papan gambar yang memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan melibatkan indra penglihatan. Media monopoli adalah sebuah papan permainan yang di dalamnya terdapat petak-petak dilengkapi dengan bidak, dadu, kartu tanah, dan uang mainan (Matondang dkk., 2021: 59). Media pembelajaran Monopoli Sosial Budaya (Mosida) merupakan modifikasi permainan monopoli yang menarik minat belajar siswa sehingga siswa mudah mencerna materi keberagaman sosial budaya Kabupaten Jember pada pembelajaran muatan PPKn KD 3.3 “Menelaah Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat” pada Tema 3 “Makanan Sehat”, Sub Tema 1 “Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan” Pembelajaran 4.

Media Pembelajaran Monopoli Sosial Budaya (Mosida) berbentuk persegi berukuran 50 x 50 cm berisi gambar kearifan lokal yang dapat ditemui di Kabupaten Jember baik tradisi, makanan atau kuliner, kesenian, industri, pariwisata, maupun budayanya. Media tersebut dilengkapi dengan dadu, pion, bintang penghargaan, buku panduan permainan yang di dalamnya terdapat materi keragaman sosial budaya masyarakat, kartu kompleks, kartu hak milik, kartu belajar, dan kartu kesempatan.

Kelebihan media Monopoli adalah berupa permainan yang menyenangkan untuk

dilakukan dan sesuatu yang menghibur, sehingga memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Media pembelajaran tersebut melibatkan seluruh siswa. Media Monopoli juga mempunyai kekurangan di antaranya siswa belum paham terkait aturan pelaksanaan permainan sehingga pelaksanaan permainan harus dipantau oleh guru (Sujitno, 2023: 24). Media Monopoli Sosial Budaya (Mosida) mempunyai kelebihan yaitu media terbuat dari papan yang menjadi pembeda dengan monopoli pada umumnya, dan menyajikan berbagai kearifan lokal Jember.

Kekurangan media Monopoli Sosial Budaya (Mosida) yaitu media kurang praktis untuk dibawa karena ukurannya yang besar 50X50 cm, dan media tidak bisa dimainkan secara individu. Kearifan lokal merupakan perpaduan cara berfikir manusia, keyakinan, lingkungan, dan kebiasaan atau adat istiadat dalam bertindak, untuk lingkungannya (Syarifuddin, 2021: 2). Kearifan lokal merupakan hasil pemikiran masyarakat terdahulu berdasarkan peristiwa yang telah terjadi, kemudian dilakukan secara terus menerus dan belum tentu dimiliki oleh kelompok masyarakat lain. Menurut Njatrijani (2018: 17) kearifan lokal adalah kegiatan masyarakat sekitar sebagai pandangan hidup dan ilmu pengetahuan untuk menghadapi permasalahan kehidupan. Kearifan lokal dianggap sebagai kebijaksanaan yang dilaksanakan dan dipercaya dengan didasari nilai-nilai kebaikan serta dijaga keberlangsungannya.

Berdasarkan pendapat ahli yang diuraikan, disimpulkan kearifan lokal adalah hasil pemikiran dan tindakan masyarakat setempat, yang dipahami serta dijalankan sesuai nilai yang tertanam dan nilai leluhur masyarakat tertentu melalui adaptasinya dengan alam, dan

lingkungan di sekitarnya dalam jangka tempo yang lama di wilayah tertentu yang menjadi tempat tinggalnya.

Kabupaten Jember memiliki keberagaman sosial dan budaya. Berikut adalah tradisi, kesenian, budaya, industri, makanan khas maupun kuliner di Kabupaten Jember.

- a. Tradisi di Kabupaten Jember yaitu: Tota'an Merpati, Larung Sesaji Papuma, Tradisi Nyunteng, Pawai Ogo-Ogo Desa Sukoreno, Tradisi Manten Tebu Desa Semboro, Tradisi sarowa'an, dan Tradisi Petik Laut Puger.
- b. Budaya di Kabupaten Jember yaitu: Karapan Sapi (Anak-anak), Festival Egrang Tanoker, Gerak Jalan Tajem, *Jember Fashion Carnaval* (JFC), dan Candi Deres.
- c. Makanan khas maupun kuliner di Kabupaten Jember yaitu: Suwar-Suwir, Wedang Cor, Pia Tape, dan Prol Tape.
- d. Kesenian di Kabupaten Jember yaitu: Tari Lahbako, Can macanan Kaduk, Jaran Kencak, Batik Jember, Musik Patrol, dan Ta'butaan.
- e. Industri di Kabupaten Jember yaitu: Kopi dan Kakao di Pusat Penelitian Kopi dan Kakao (Puslit Koka), Cerutu salah satunya Cerutu Cigar Master dan Cigar Cerutu Bin yang diproduksi oleh PT. Bin Cigar, dan Edamame yang diproduksi oleh PT Mitra Tani Dua Tujuh.
- f. Menurut Nurritta (2018: 175) hasil belajar merupakan kecakapan siswa meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom terdapat tiga kategori ranah dalam hasil belajar yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdapat 6 aspek yaitu:

ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), sintesis (C5), dan ranah penilaian (C6). Hasil belajar dari ketiga ranah dapat diukur hasil belajarnya. Tes objektif dilakukan guna mengukur hasil belajar ranah kognitif. Penelitian ini terdapat pembatasan penilaian yaitu hanya mengukur kemampuan kognitif siswa. Menurut Putri dkk. (2021: 3119) minat belajar adalah perasaan senang atau tertarik yang dimiliki siswa terhadap sesuatu. Perasaan senang yang dimiliki siswa terhadap suatu pelajaran membuat siswa fokus terhadap pelajaran. Minat adalah perasaan tertarik, perasaan senang, dan perasaan percaya pada suatu obyek yang dianggap menyenangkan serta bermanfaat bagi siswa. Minat penting karena merupakan syarat pertama dalam mempertimbangkan dan mengambil keputusan (Anggraeni, 2019:33).

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan, minat dalam kaitanya kegiatan pembelajaran disebut dengan minat belajar. Minat belajar adalah keinginan atau ketertarikan seseorang tanpa paksaan untuk memperhatikan dan melaksanakan pembelajaran secara aktif.

Menurut Nursyaidah dan Sari (2021: 57) minat belajar siswa dapat diukur menggunakan indikator sebagai berikut.

- a. Kesukaan siswa dalam menyukai sesuatu. Siswa mudah mengingat apa yang disukainya. Misalnya ketika siswa tertarik pada mata pelajaran menjadikan siswa menyukai materi yang diberikan oleh guru.
- b. Ketertarikan berupa tanggapan siswa. Tanggapan yang diberikan siswa terhadap materi yang disajikan guru. Antusias dalam pembelajaran menunjukkan materi yang disampaikan guru menarik dan menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi.

- c. Perhatian dalam proses pembelajaran. Siswa akan mudah memahami inti dari pembelajaran tertentu ketika memiliki minat terhadap pelajaran tersebut. Siswa yang berminat dalam belajar cenderung memperhatikan pelajaran dengan baik.
- d. Keterlibatan. Ketekunan dan kerja keras yang terdapat pada diri siswa memperlihatkan bahwa siswa berpartisipasi dalam pembelajaran. Siswa juga lebih tekun dalam belajar karena berusaha menemukan pengetahuan yang baru berkaitan dengan materi yang diberikan guru di sekolah.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Khasanah dkk. (2018) dengan judul “Pengembangan Media Monopoli dengan Model Hannafin dan Peck Mata Pelajaran IPS di SD Mutia Singaraja”. Penelitian menunjukkan hasil produk media pembelajaran monopoli efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa sesudah menggunakan media monopoli pembelajaran.

Penelitian yang relevan selanjutnya dilakukan oleh Alfarabi dan Fitriyati (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran U-CO untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X IPS 1 SMA N 4 Bangkalan Tahun Ajaran 2018/2019”. Penelitian menunjukkan hasil bahwa produk pengembangan media pembelajaran dinyatakan layak dilihat dari hasil penilaian ahli. Media tersebut juga dinyatakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Aslam dkk. (2021) dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Mata pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi”. Penelitian memberikan hasil

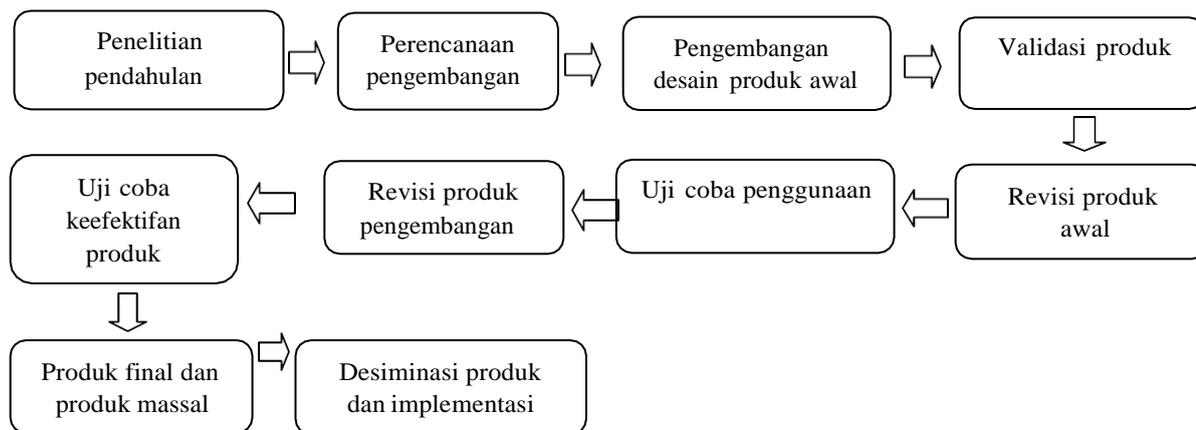
bahwa media yang telah dikembangkan layak digunakan pada siswa SD kelas V.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Ardhani dkk. (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD”. Media permainan monopoli menunjukkan hasil layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Mashfufah dan Nugroho (2023) dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Materi Keberagaman Kerajaan di Nusantara (Morantara) Kelas IV UPT SD Negeri 292 Gresik. Penelitian menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran Morantara lebih efektif digunakan di kelas dengan model pembelajaran TGT. Media Morantara yang dikembangkan dengan model ADDIE sudah dikategorikan valid dan efektif. Perbedaan penelitian yang dikembangkan dengan penelitian terdahulu karena media yang dikembangkan berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal mengadopsi keunggulan Kabupaten Jember. Kearifan lokal yang ditelusuri yaitu keragaman sosial budaya yang dapat ditemui di Kabupaten Jember seperti tradisi, kuliner atau makanan khas, kesenian, industri, dan budayanya.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan desain penelitian pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development (R&D)* model *Borg and Gall*. Prosedur penelitian pengembangan *Borg and Gall* dapat dilihat pada gambar 1. berikut.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan sampai 8 tahapan, karena pada tahap tersebut telah diketahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk. Tahapan 9 dan 10 dapat dilakukan jika penelitian ditujukan untuk sosialisasi dan diterapkan secara massal pada komunitas profesional tertentu. Tempat yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian yaitu di SDN Tegal Besar 02 Jember. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester genap tahun pelajaran 2022/ 2023. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Tegal Besar 02 Jember. Subjek diambil dari 2 kelas yakni kelas V-A dan kelas V-B yang masing-masing terdiri dari 26 siswa. Jumlah keseluruhan subjek yakni 52 siswa. Dua kelas tersebut nantinya dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penentuan kelas kontrol dan eksperimen dilakukan dengan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui 2 kelompok data sampel yang berasal dari kelompok dengan varian yang sama. Uji homogenitas dianalisis dengan menggunakan Uji Levene dengan menggunakan software SPSS versi 23. Uji Levene dikategorikan memiliki variasi data bersifat homogeny jika nilai uji Levene $0,05$. Sampel yang digunakan untuk menentukan homogenitas adalah skor

Ulangan Tengah Semester (UTS) untuk kelas V-A dan V-B.

Analisis data validitas empirik merupakan uji validitas yang ditekankan pada butir-butir instrumen. Validitas empirik dapat dilakukan dengan cara uji coba instrumen di lapangan. Data dari uji coba tersebut dianalisis dengan mengkorelasikan skor butir dengan skor faktor dan skor total menggunakan teknik korelasi *product moment* dari *Pearson Hatc & Farhady* (Masyhud, 2021: 261). Nilai korelasi setiap butir yang telah diperoleh dirujuk pada r-tabel dengan taraf signifikansi $0,05$. Butir instrumen tersebut dinyatakan valid apabila nilai korelasi lebih besar dari pada nilai r-tabel, begitupun sebaliknya. Instrumen tes dikatakan reliabel jika instrumen tersebut memiliki konsistensi suatu instrumen. Uji reliabilitas menggunakan instrumen tes 40 butir soal dengan bentuk pilihan ganda. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode *split-half* atau belah dua dengan metode atas Hasil perhitungan uji Levene pada tabel 1. terlihat bahwa signifikasinya adalah $0,743$ sehingga dapat dikatakan bahwa nilai signifikansi $> 0,05$. ($0,743 > 0,05$) rata-rata skor hasil Ulangan Tengah Semester dari kelas V SDN Tegal Besar 02 Jember adalah homogen.

Pemilihan kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling* atau sampel acak sederhana. Hasil acak sederhana yang diperoleh, siswa kelas V-A SDN Tegal Besar02 Jember dijadikan kelas kontrol dan siswa kelas V-B SDN Tegal Besar 02 Jember dijadikan kelas eksperimen. Teknik analisis data validitas produk terdiri dari validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Validasi dilakukan dengan cara memberikan nilai 1–5 pada setiap aspek yang terdapat dalam lembar validasi bawah. Metode *split half* dianalisis dengan cara menghitung korelasi jumlah skor butir ganjil dengan jumlah skor butir genap, kemudian diolah kembali menggunakan rumus *spearman-brown* (Masyhud, 2021:329). Butir instrumen tes yang dikembangkan harus dianalisis indeks daya pembeda (IDP) dalam butir tes dan indeks kesulitan (IKES). Analisis data uji keefektifan menggunakan rumus uji *independent sample t-test*. Uji *t-test* bertujuan untuk membandingkan kelompok yang menggunakan media pembelajaran Mosida dan tidak menggunakan media pembelajaran Mosida. Uji keefektifan relatif digunakan untuk mengetahui seberapa besar keefektifan produk yang dikembangkan

dibandingkan dengan produk lama dalam pembelajaran. Kepraktisan produk dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Mosida berbasis kearifan lokal Jember di kelas eksperimen yang diisi oleh observer menyesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Hasil dari penilaian observer selanjutnya dijumlah dan dicari rata-rata nilainya. Kepraktisan media juga dilihat dari angket minat belajar di kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengumpulkan data berupa pendapat siswa setelah uji coba penggunaan skala besar menggunakan media produk yang dikembangkan untuk mengetahui kebermanan siswa terhadap keterlaksanaan pembelajara menggunakan media pembelajaran Mosida. Indikator angket minat belajar meliputi aspek: perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil kevalidan media Mosida yang telah dikembangkan divalidasi oleh 3 validator yang terdiri dari ahli media, bahasa, dan materi. Hasil dari penilaian validator terhadap media yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel 2. berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi

<u>Nomor Pernyataan</u>	<u>Ahli Media</u>	<u>Ahli Bahasa</u>	<u>Ahli Materi</u>	<u>Skor Rerata</u>
1	5	4	5	4,6
2	5	4	5	4,6
3	5	4	5	4,6
4	5	5	4	4,6
5	5	4	5	4,6
6	4	4	5	4,3
7	5	5	5	5
8	4	4	4	4
9	4	4	5	4,3
10	4	4	5	4,3
<u>Total</u>	<u>46</u>	<u>42</u>	<u>48</u>	<u>44,9</u>

Analisis hasil Validasi Ahli Media Monopoli Sosial Budaya (Mosida) oleh ketiga

$$Valpro = 100$$

$$Valpro = 100$$

$$Valpro = 89,8 \text{ (Sangat layak)}$$

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa hasil validasi oleh validator ahli media, bahasa, dan materi adalah 89,8%, maka termasuk kategori sangat layak.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{16,81 - 8,77}{\left(\frac{16,81 + 8,77}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{8,04}{\left(\frac{25,58}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{8,04}{12,79} \times 100\% \quad ER = 0,639 \times 100\%$$

$$ER = 62,8\%$$

Analisis hasil belajar siswa pada ranah kognitif di kelas eksperimen menunjukkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* adalah 16,81 %, sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* adalah 8,77%. Berdasarkan rata-rata tersebut hasil belajar kedua kelas setelah dihitung menggunakan rumus keefektifan relatif (ER) memperoleh nilai 62,8% dengan kategori keefektifan tinggi. Oleh karena itu,

$$(P) = \frac{st}{smt} \times 100$$

$$(P) = \frac{77}{80} \times 100$$

$$(P) = 0,9625 \times 100(P) = 96,25\%$$

Analisis hasil kepraktisan berdasarkan observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa produk pengembangan media Mosida berbasis kearifan lokal Jember mendapatkan hasil nilai kepraktisan produk sebesar 96,25%. Hasil kepraktisan produk dikategorikansangat praktis.

$$Sas = \frac{st}{smt} \times 100$$

validator sebagai berikut.

$$\frac{srt}{smt} \times \frac{44,9}{50} \times$$

Hasil dari keefektifan relatif dari pengembangan media pembelajaran Mosida berbasis kearifan lokal Jember sebagai berikut.

pembelajaran menggunakan media pembelajaran Mosida berbasis kearifan lokal Jember lebih efektif dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan produk lama.

Kepraktisan media pembelajaran Mosida diukur melalui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan lembar bservasi keterlaksanaan pembelajaran. Analisis hasil kepraktisan sebagai berikut.

Kepraktisan media juga dilihat dari angket minat belajar. Tujuan lembar angket minat belajar yaitu mengumpulkan data pendapat siswa setelah uji coba penggunaan. Hasil dari uji kepraktisan media Mosida menggunakan angket sebagai berikut.

$$\text{Sas} = \frac{109,5556}{130} \times 100$$

$$\text{Sas} = 0,842 \times 100 \text{ Sas} = 84,2\%$$

Analisis hasil perhitungan kepraktisan melalui angket minat belajar menunjukkan bahwa media pembelajaran Mosida berbasis kearifan lokal Jember mendapatkan hasil nilai kepraktisan produk sebesar 84,2% dengan kategori sangat praktis.

Pembahasan

Proses pengembangan media pembelajaran Monopoli sosial Budaya (Mosida) berbasis kearifan lokal Jember menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) model *Borg and Gall*. Model penelitian pengembangan ini terdiri dari 10 tahap, namun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap ke-8. Pembatasan langkah pengembangan dilakukan sesuai dengan pendapat Masyhud (2021: 247) yang menyatakan bahwa tahap ke-9 dan ke-10 hanya dibutuhkan jika penelitian ditujukan untuk disosialisasikan atau diterapkan secara massal.

Proses pengembangan produk diawali dengan kegiatan pendahuluan yang dilakukan dengan mencari data dan informasi sesuai kebutuhan. Kegiatan pendahuluan dilakukan dengan pendekatan 3P (*paper, place, and person*). Berdasarkan hal tersebut diperoleh hasil yaitu: (1) perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas; (2) guru mengajar menggunakan media benda di sekitar siswa, dan hanya berpaku pada buku tematik dan LKS; (3) pembelajaran berbasis kearifan lokal dan pengembangan media pembelajaran belum pernah dilakukan; (4) media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat siswa kurang berminat dalam belajar, sehingga hal tersebut menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa; (5) siswa kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan; dan (6) siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Oleh

karena itu, pengembangan Mosida berbasis kearifan lokal Jember dapat dilaksanakan dan perlu dilakukan untuk memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran berbasis kearifan lokal Jember. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sujitno (2023: 24) bahwa kelebihan media monopoli adalah permainan yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, sehingga memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Media pembelajaran tersebut melibatkan seluruh siswa. Media Monopoli juga mempunyai kekurangan di antaranya siswa belum paham terkait aturan pelaksanaan permainan sehingga pelaksanaan permainan harus dipantau oleh guru. Oleh karena itu, sebelum permainan dimulai guru harus memberikan intruksi dan contoh dalam melaksanakan permainan sehingga pembelajaran berjalan lancar.

Tahap kedua adalah perencanaan dan pengembangan. Tahap ini dilakukan sesuai dengan informasi yang sudah diperoleh dalam bentuk proposal penelitian pengembangan.

Proposal penelitian pengembangan yang disusun berisi hal-hal yang meliputi merumuskan judul penelitian, merumuskan masalah penelitian, merumuskan tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode dan prosedur penelitian pengembangan, termasuk pula berbagai instrumen penelitian.

Tahap ketiga adalah pengembangan desain produk awal. Tahap ini dilakukan dengan membuat desain produk media Mosida berbasis kearifan lokal Jember yang didesain dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw*. Aplikasi *Corel Draw* dapat digunakan secara *offline* melalui laptop. Tahap ini juga dilakukan

dengan membuat kisi-kisi materi dan latihan soal yang akan termuat dalam media Mosida. Tahap keempat adalah validasi desain produk. Validasi desain produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 orang dosen PGSD Universitas Jember sebagai ahli media dan ahli bahasa, dan 1 orang guru kelas V SDN Tegal Besar 02 Jember sebagai ahli materi. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan, diperoleh masukan dan saran dari validator diantaranya yaitu: (1) menggunakan aplikasi *Corel Draw* agar gambar menjadi simetris; (2) menambahkan nama dosen pembimbing, judul buku, dan semester pada buku petunjuk media Mosida; memperbaiki desain dan menambah elemen pada media Mosida agar pembaca lebih nyaman dalam membaca materi, dan memperbesar ukuran tulisan; (4) mengubah kalimat menjadi efektif; dan (5) memperjelas intruksi permainan serta meringkas kalimat agar tidak terlalu panjang sehingga lebih mudah dipahami siswa.

Masukan dan saran validator pada tahap validasi desain produk selanjutnya diperbaiki pada tahap kelima, yaitu tahap revisi desain produk awal. Tahap ini adalah tahapan revisi atas masukan dan saran yang telah diberikan validator selama proses validasi. Kegiatan revisi desain produk awal dilakukan agar produk yang dikembangkan benar-benar layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan revisi yang sudah dilakukan diperoleh hasil analisis data validasi dari ketiga validator dengan skor 89,8% dengan kategori sangat layak, yang artinya produk tersebut valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alfarabi dan Fitriyati. (2020) hasil uji validasi ahli materi mendapatkan rata-rata skor 90 dengan kategori sangat layak. Hasil uji validasi ahli media mendapatkan skor 93 dengan kategori sangat

layak, dan ahli evaluasi butir soal mendapatkan rata-rata skor 100 yang dapat dikategorikan sangat baik. Hasil penilaian ahli materi, ahli media, ahli evaluasi pada media yang dikembangkan dinyatakan layak. Penelitian selanjutnya yang relevan yaitu dilakukan oleh Aslam dkk. (2021) hasil validasi oleh ahli menunjukkan presentase 94% dan dikategorikan sangat valid. Berdasarkan hal tersebut, hasil validasi media Mosida berbasis kearifan lokal Jember layak untuk diuji cobakan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran Monopoli Sosial Budaya (Mosida) berbasis kearifan lokal Jember yang sudah dinyatakan layak selanjutnya beralih pada tahap keenam yaitu uji coba penggunaan. Tahap ini dilakukan kepada siswa sebanyak 24 siswa kelas V SDN Tegal Besar 04 Jember. Siswa diberikan angket yang terdiri dari 10 poin pernyataan dan diminta untuk memberikan tanda (✓) pada jawaban “Ya” atau “Tidak”. Menurut Masyhud (2021: 267) siswa yang memberikan respon “Ya” pada tiap aspek lebih dari atau sama dengan 80% dari jumlah semua siswa, maka produk yang diuji cobakan layak atau tidak perlu direvisi. Produk yang diuji cobakan dilakukan revisi apabila siswa yang memberikan respon “Ya” pada tiap aspek kurang dari 80%. Berdasarkan hasil uji coba dari 24 siswa bahwa dari 10 poin pernyataan mendapatkan respon positif dan rata-rata persentasenya yang menjawab “Ya” lebih dari 80%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat efektif sehingga tidak terdapat revisi pada produk yang dikembangkan. Tahap revisi produk pengembangan adalah tahapan ketujuh dalam penelitian. Berdasarkan hasil uji coba penggunaan skala kecil melalui respon siswa menunjukkan hasil rata-rata respon positif sehingga tidak dilakukan revisi dan dapat digunakan dalam uji keefektifan eksternal dengan baik. Tahap uji coba

keefektifan merupakan tahap kedelapan dan dilakukan setelah produk benar-benar valid serta layak untuk dilakukan uji coba. Uji coba keefektifan dilakukan pada siswa kelas V-A dan V-B SDN Tegal Besar 02 Jember dengan menggunakan metode eksperimental tipe *pretest* dan *posttest*. Uji coba keefektifan dilakukan pada dua kelas yaitu kelas V-A sebagai kelas kontrol yang diberikan pembelajaran dengan produk lama, dan kelas V-B sebagai kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan produk Mosida berbasis kearifan lokal Jember. Keefektifan media Mosida ditinjau berdasarkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan (kognitif) karena disesuaikan dengan KD. Penilaian pada keefektifan media Mosida dapat diketahui dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* dan uji keefektifan relatif (ER) yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada saat mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*. Uji *Independent Sample T-test* bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media Mosida berbasis kearifan lokal Jember, sedangkan uji keefektifan relatif (ER) untuk menilai seberapa besar tingkat keefektifan hasil belajar siswa (Masyhud, 2021: 271). Hasil analisis terhadap uji *Independent Sample T-test* mendapatkan persentase t-hitung sebesar 7,416, selanjutnya t-hitung dikonsultasikan dengan t-tabel dengan taraf signifikansi 0,05 dengan df 52 (52-2) adalah 1,675. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai t-hitung lebih besar dari pada t-tabel ($7,416 > 1,675$), sehingga dapat disimpulkan jika penggunaan media pembelajaran Monopoli Sosial Budaya (Mosida) berbasis kearifan lokal Jember lebih efektif daripada media *power point*. Hasil uji coba keefektifan relatif (ER) dari hasil belajar siswa yang diuji cobakan pada kelas eksperimen dalam pencapaian ranah kognitif siswa menggunakan media Mosida berbasis

kearifan lokal Jember memperoleh skor sebesar 16,81 % dan kelas kontrol memperoleh skor 8,77%. Skor rata-rata dari hasil belajar siswa pada uji coba keefektifan relatif memperoleh skor 62,8 % dengan kategori keefektifan tinggi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khasanah dkk. (2018) yang menyatakan bahwa media monopoli efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA di SD Mutiara Singaraja, dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa sesudah menggunakan media monopoli pembelajaran dengan melihat $t\text{-hitung} = 15,039 > t\text{-tabel} = 2,006$. Oleh karena itu, media Mosida efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kepraktisan media pembelajaran Monopoli Sosial Budaya (Mosida) berbasis kearifan lokal Jember didapatkan dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dan angket minat belajar. Hasil observasi yang dilakukan observer selama kegiatan pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 96,25% dengan kategori sangat praktis. Hasil respon angket minat belajar siswa untuk mengetahui keberminatan siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media Mosida mendapatkan skor 84,2% termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Khasanah dkk. (2018) yang menyatakan bahwa hasil uji coba penggunaan media monopoli menggunakan kuesioner pada kelompok kecil mendapatkan skor 93,5% dikategorikan sangat baik, dan hasil uji coba lapangan mendapatkan skor 91,5% dikategorikan sangat baik. Oleh karena itu, media Mosida dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pengembangan media Mosida berbasis kearifan lokal Jember berjalan dengan baik. Berdasarkan serangkaian pengujian yang telah dilakukan media Mosida dinyatakan valid,

efektif, dan praktis serta dapat menjadi alternatif sebagai inovasi media yang dapat dipakai dalam pembelajaran di kelas pada materi keragaman sosial budaya masyarakat. Produk Mosida berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, membuat siswa antusias, dan aktif dalam kegiatan belajar, serta membuat siswa mempunyai minat belajar. Oleh karena itu, media Mosida berbasis kearifan lokal Jember dapat digunakan guru sebagai inovasi media pembelajaran dan membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terkait materi keragaman sosial budaya masyarakat di kelas V SDN Tegal Besar 02 Jember. Pembelajaran

yang dihasilkan menjadi lebih bermakna karena disesuaikan dengan lingkungan sekitar siswa yaitu berbasis kearifan lokal Jember. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ating dkk. (2018: 78) yang menyatakan bahwa penyajian informasi membuat siswa paham terkait materi yang diajarkan oleh guru, sehingga penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media terhadap proses pembelajaran juga dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi tidak monoton dan bervariasi.



Gambar 2. Desain Media Pembelajaran Monopoli Sosial Budaya

SIMPULAN

Pengembangan media Monopoli Sosial Budaya (Mosida) berbasis kearifan lokal Jember pada siswa kelas V SDN Tegal Besar 02 Jember menunjukkan hasil yang valid, efektif, dan praktis. Hasil validasi produk mendapatkan skor 89,8% dengan kategori sangat layak. Analisis hasil belajar siswa kelas eksperimen pada ranah kognitif memperoleh rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* 16,81%, sedangkan pada kelas kontrol ranah kognitif memperoleh rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* 8,77%. Berdasarkan rata-rata hasil belajar kedua kelas menunjukkan keefektifan relatif

(ER) mencapai 62,8% dengan kategori keefektifan tinggi. Hasil observasi yang dilakukan observer selama kegiatan pembelajaran menunjukkan skor 96,25% dengan kategori sangat praktis. Hasil respon angket minat belajar siswa untuk mengetahui keberminatan siswa menggunakan media Mosida mendapatkan skor 84,2% termasuk kategori sangat praktis. Media Mosida berbasis kearifan lokal Jember layak digunakan ketika pembelajaran di kelas padasiswa kelas V SDN Tegal Besar 02 Jember.

DAFTAR RUJUKAN

- Aulia, B. & Simanjuntak, S. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas III di SDN 010096 Karang Anyer. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*. 13 (3):321-332.
<https://doi.org/10.24114/esjgsd.v13i3.45047>.
- Aslam., Mimin, N., & Anita N. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Mata pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi. *Jurnal of Islamic Primary Education*. 4(1): 35-43.
- Ating, D. A., Siti, J., Cahyo, D., Dyah, A.D., & Dyah, A. P. (2018). *Permainan Media Puzzle untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa kelas rendah SD Kupang Bondowoso. Prosiding FKIP*, Universitas Jember. 74-83.
- Alfarabi., & Dyah, F. (2020). Media Pembelajaran U-CO untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X IPS 1 SMA N 4 Bangkalan Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan*. 8 (1): 7-15.
- Ardhani, D. A., Mohammad, L. I., & Siti, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar MIPA*. 16 (2): 170-175.
- Dewi, R. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Organisasi Pelajaran PKN melalui Monopoli dengan Model Hannafin dan Peck Mata Pelajaran IPS di SD Mutia Singaraja. *Jurnal Edutech Pendidikan Ganesha*. 6 (2): 202-211.
- Kustandi, C. & Dady, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Cetakan ke-1. Jakarta: Kencana.
- Kurniasari, D.V. A., Suhartiningsih, dan Zetti, F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Majalah Anak dengan Nilai kearifan Lokal Jember Tema 7 Sub Pendekatan Pembelajaran PAKEM untuk Kelas III SD Negeri 060819 Kec. Medan Kota. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*. 8(2): 41-59.
<https://doi.org/10.24114/esjgsd.v8i2.10347>.
- Detty. E. (2019). Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat dan hasil Belajar Peserta didik pada Materi Kalor. *Jurnal Pendidikan pembelajaran*. 8(6): 1-9.
- Fitriyah, C. Z., Dyah, A. P., Zetti, F., & Fajar. S. H. (2023). Optimalisasi Kompetensi Guru sd Melalui E-Book Berbasis pertanian Lokal di Jember. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*. 10.(1): 25-36.
- Finali, Z. (2016). Pengembangan RPP PKn Berbasis Model Tripikoro dan Budaya Lokal (*Using*) untuk Mengembangkan Nilai Komunikatif pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Pancaran 5* (4): 213-2014.
- Hamid. R. M., Rahmi, R., Meilani, S., Jamaludin., Juliana., & Janner, S. (2020). *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-1:Yayasan Kita Menulis.
- Indrianti, D. T., Khutobah, K., & Misno, A. L. (2017). Potensi Kearifan Lokal dalam Pendidikan Keaksaraan Fungsional pada Masyarakat Perdesaan di Kabupaten Jember. *Journal of Nonformal Education*. 3 (2):140-148
- Khasanah, I. N., Desak, P.P., & I Gde, W. S., (2018). Pengembangan Media Tema 2 Pada Siswa Kelas IV SD. *Wahana Sekolah Dasar*. 30 (1): 40-49.
- Matondang, R., Akhiriah N., & Delvia. S. (2021). *Ragam Media Pembelajaran PPKn*. Cetakan I. Batu: Literasi Nusantara.
- Masyhud, S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Pendidikan (LPMPK).
- Mashfufah, Z., & Arya, S. N. (2023). Pengembangan Media Monopoli

- Materi Keberagaman Kerajaan di Nusantara (Morantara) Kelas IV UPT SD Negeri 292 Gresik. *Jurnal Pendidikan Sosial, dan keagamaan*. 20 (3): 577-588.
- Mahesti, G. & Heni, D. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Journal homepage*. 9(1):30-39.
- Muta'alim. (2022). *Keanekaragaman Budaya, Bahasa, dan Kearifan Lokal Budaya Indonesia*. Cetakan Pertama. Kabupaten purbalingga: Aureka Media aksara.
- Nursyaidah., & Lili, N. I. S. (2021). *Mengenal Minat dan Bakat Siswa melalui Tes STFI*. Cetakan 1. Medan: Merdeka Kreasi.
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan*. 5 (1): 16-31.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. 03(01): 171-187.
- Pakpahan, F. A., Dewa. P.Y. A., Arin. T. M., Elmor. B.W., Simarmata., dalam Pendidikan Keaksaraan Fungsional pada Masyarakat Perdesaandi Kabupaten Jember. *Journal of Nonformal Education*. 3 (2):140-148.
- Putri, A. R., Fakhruddin, M., & Muhammad. H. Y. (2021). Pengaruh penggunaan Model Blended Learning Berbasis Microsoft Teams terhadap Minat Belajar Siswa pada pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi. *Jurnal pendidikan Tambusai*. 5 (2): 3119-3126.
- Roulina, E. P. (2021). Pengembangan Media Vidio Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary School Jurnal PGSD FIP UNIMED*. 11(2): 170-178.
<https://doi.org/10.24114/esjgsd.v11i2.28865>
- Rachmadyanti, Z. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Siswa sekolah Dasar Melalui kearifan Lokal. *Jurnal pendidikan Sekolah Dasar*. 3(2): 201-2014.
- Setiawan, F. (2014). Perancangan Buku Panduan Wisata Kabupaten Jember Bagi Backpacker. 1-10.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Cetakan ke-1. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Syarifuddin. (2021). *Buku Ajar Kearifan Lokal Sumatra*. Cetakan ke-1: Palembang. Bening Media Publishing.
- Sujitno. (2023). *Media Monopoli Siswa Mudah Belajar Akuntansi*. Edisi Pertama. Jawa Barat: Adab.
- Shufa, N. F. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 1(1): 48-53.
- Trygu. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Gunungsitoli: Guepedia.
- Warnilah, A. I. (2018) . Implementasi *Alpha Cronbach* pada Pengembangan Pembelajaran Pengenalan Sampah metode MDLC. *Jurnal Produktif*. 2 (1): 83-92.