

MONOPOLI: INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ETNOPELAGOGI

¹Hidayatul Ngilmiah, ²Aji Heru Muslim, ³Dedy Irawan

¹hidayatulngilmiah08@gmail.com, ²ajihuru_muslim@yahoo.co.id, ³dedy.pgsd@gmail.com

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ABSTRAK

Seorang guru dapat menciptakan proses pembelajaran supaya terjadinya interaksi timbal balik antar guru dan siswa serta menjadi lebih lebih efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran. Permasalahan yang masih muncul dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yaitu masih belum optimal pembelajaran berorientasi pada kearifan lokal. Salah satu inovasi media pembelajaran yang menyenangkan serta mengenalkan kearifan lokal untuk digunakan dalam pembelajaran adalah media monopoli berbasis etnopedagogi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan serta mengetahui respon guru dan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* (R & D) model ADDIE. Hasil validasi produk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada penelitian ini diperoleh skor dengan rata-rata yaitu 86% termasuk kriteria sangat valid. Hasil respon guru dan peserta didik mendapat respon positif dengan perolehan skor rata-rata respon guru yaitu 87% termasuk kriteria sangat baik dan skor rata-rata respon peserta didik yaitu 95% termasuk kriteria sangat menarik. Berdasarkan analisis dari angket validator, respon guru dan peserta didik, maka media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Hal ini menunjukkan bahwa kearifan lokal berhasil diaplikasikan pada pembelajaran di sekolah dasar jika pelaksanaannya disajikan dengan kegiatan pembelajaran yang inovatif seperti media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Kata Kunci: Monopoli, Media Pembelajaran, Etnopedagogi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha, proses, pembelajaran, pemberian pengetahuan, keterampilan yang dilakukan dalam sebuah wadah guna untuk menggali, serta mengembangkan kemampuan manusia dari generasi satu ke generasi berikutnya dilakukan melalui sebuah pengajaran, serta pelatihan-pelatihan yang bisa didukung dengan menggunakan sebuah media maupun alat bantu disekitar

kita. Pendidikan yang bermutu mampu melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Akan tetapi mutu pendidikan masih dinilai rendah karena disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kualifikasi pendidik, sarana dan prasarana yang belum memadai (Suryana, 2020). Pendidikan dalam proses pembelajaran lebih ditekankan untuk menggunakan alat-alat peraga berupa media supaya dalam proses

pembelajaran tersebut berlangsung lebih bermakna. Pada Kurikulum 2013 siswa dapat mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya dan dapat membentuk karakter siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan kreatif. Namun pada kenyataannya pembelajaran saat ini masih ada beberapa guru tergolong monoton, karena guru hanya memberikan materi saja tanpa mengaitkan dengan kearifan lokal sekitar, guru lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan peserta didik berperan pasif hanya sebagai penerima informasi disamping itu pembelajaran kurang didukung fasilitas seperti media pembelajaran dll.

Kurikulum pendidikan di Indonesia meskipun telah mengalami beberapa kali perubahan kurikulum, pembelajaran diharapkan memuat konten etnopedagogik dimana kegiatan pembelajaran diharuskan menekankan kearifan lokal peserta didik. Tilaar (2015: 24) menjelaskan bahwa kearifan lokal mempunyai nilai pedagogis untuk mengatur tingkah laku yang bermanfaat bagi kepentingan bersama masyarakat. Kajian ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 pasal 2 ayat (2) menjelaskan bahwa muatan lokal diajarkan

dengan tujuan membekali peserta didik dengan sikap, pengetahuan, dan spiritual di daerahnya. Tujuan lainnya yaitu melestarikan dan mengembangkan keunggulan dan kearifan daerah yang berguna bagi diri dan lingkungannya dalam rangka menunjang pembangunan nasional.

Pembelajaran yang berorientasi etnopedagogi sangat penting diterapkan mengingat Indonesia merupakan negara majemuk yang terdiri dari berbagai suku bangsa dan etnis yang tentunya memiliki budaya yang berbeda-beda. Dengan adanya globalisasi dan perkembangan teknologi dapat menyebabkan perubahan budaya pada masyarakat Indonesia. Jika pembelajaran berorientasi pada etnopedagogi tidak diterapkan sejak dini, maka masa yang akan datang globalisasi dan perkembangan teknologi yang sangat pesat dapat menggeser kearifan lokal dalam masyarakat. Pergeseran ini terjadi karena tidak adanya batasan yang jelas antara budaya lokal dan budaya asing. Kondisi ini jelas menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia perlu menerapkan pembelajaran yang berorientasi pada kearifan lokal.

Sularso (2016:74) menyebutkan bahwa proses pendidikan dengan

menjadikan kearifan lokal penting untuk direalisasikan sebab kearifan lokal sudah mulai terabaikan yang terlihat dari perilaku kehidupan sehari-hari yang tidak mewujudkan nilai-nilai kearifan lokal dan lokalitas tergerus oleh tatanan gaya hidup yang di dalamnya mengandung nilai pragmatiskapitalistik. Permasalahannya yang masih muncul, penyelenggaraan pembelajaran berorientasi pada kearifan lokal belum berjalan optimal. Ridwan (2014: 102) menjelaskan bahwa selama ini pendidikan dan nilai kearifan lokal belum sepenuhnya melebur menjadi satu kekuatan baru yang tangguh di tubuh pendidikan Indonesia. Di sekolah dasar, pembelajaran yang berorientasi kearifan lokal belum diterapkan secara optimal meskipun sudah diterapkannya pembelajaran tematik yang dalam pengajarannya harus memuat kearifan lokal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 2 Pliken diperoleh bahwa kurang optimalnya pembelajaran berorientasi kearifan lokal disebabkan karena tidak mendukungnya sarana dan prasarana. Kurangnya media yang tersedia untuk pembelajaran masih sangat terbatas jumlahnya, adanya kendala keterbatasan

waktu, tenaga, maupun biaya yang dialami ketika membuat sebuah media pembelajaran, media pembelajaran di SD Negeri 2 Pliken belum ada yang memunculkan nilai-nilai kearifan lokal atau etnopedagogi dalam proses pembelajarannya, Maka dari itu diperlukannya media pembelajaran yang menyenangkan namun mengedukasi dan mencangkup unsur kearifan lokal atau etnopedagogi. Minimnya pengetahuan mengenai etnopedagogi pada peserta didik menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi penulis untuk berinovasi mengembangkan media pembelajaran berbasis etnopedagogi sebagai salah satu media yang dapat menambah pengetahuan siswa akan nilai-nilai kearifan lokal, budaya local atau yang biasa disebut dengan etnopedagogi. Etnopedagogi adalah sebuah pendidikan yang mana pegetahuannya terdapat nilai kearifan lokal yang diambil dari sumber inovasi, fakta, tradisi budaya dari masyarakat setempat (Insiroh, 2020: 51-72). Ki Hajar Dewantara pernah menerapkan proses pembelajaran yang dilakukan kepada anak dengan melakukan pendekatan budaya yang ada di lingkungan (Magta, 2013).

Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu alat peraga serta dapat

dijadikan sebagai alat komunikasi antar guru dan siswa untuk memudahkan interaksi timbal balik didalam sebuah proses pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang digunakan pada sebuah proses pembelajaran akan memperlancar interaksi antar guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Arsyad.A.: 2013: 70). Pada proses pembelajaran melalui media cenderung akan lebih menyenangkan bagi siswa sendiri apalagi ketika pembelajaran menggunakan media berupa permainan. Suasana yang menyenangkan dalam belajar akan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan merupakan kunci keberhasilan dalam sebuah pembelajaran (Oktavianti & Wiyanto, 2014). Penggunaan media permainan oleh guru kepada siswa bisa digunakan sebagai salah satu alternative untuk memotivasi belajar siswa sekaligus pemahaman materi tersebut serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Motivasi belajar sangat penting dalam meningkatkan prestasi siswa (Al Fath & Muslim, 2022: 2).

Media permainan monopoli pada umumnya pun disesuaikan dengan melihat kondisi dan keadaan siswa sekolah dasar yang kesehariannya masih suka bermain, maka dari itu diharapkan media

pembelajaran monopoli dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajarannya, sekaligus bisa terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, dan siswa tidak merasakan bosan saat pembelajaran berlangsung. Media ini berfungsi untuk memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran, mendorong siswa berfikir kreatif, membangkitkan semangat belajar siswa, dan memudahkan siswa dalam menerima informasi dari penjelasan yang disampaikan oleh guru (Reffiane & Mazidati, 2016). Selain dapat meningkatkan keefektifan pada proses pembelajaran, dapat pula membuat pembelajaran lebih efektif, sekaligus menyenangkan, pembelajaran dengan penggunaan media permainan monopoli ini akan mampu menarik perhatian tersendiri bagi siswa, dan bisa menumbuhkan rasa keingintahuan yang tinggi pada siswa sehingga siswa lebih terdorong semangatnya untuk mengikuti pembelajaran dikelas. Penggunaan media pembelajaran monopoli dapat mengakibatkan siswa merasa tertarik, perhatian, berpartisipasi serta memiliki rasa keinginan dalam mengikuti proses pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa menjadi lebih baik

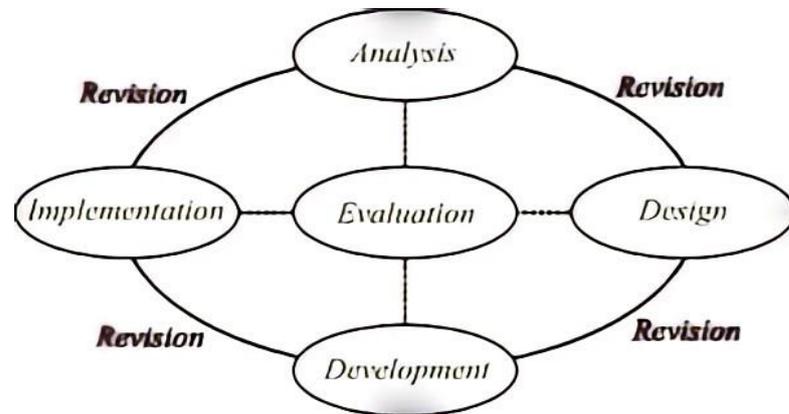
serta siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Siskawati, 2016: 73-74). Selain itu juga, hasil dari penggunaan media permainan monopoli ini sangat diharapkan supaya siswa dapat belajar langsung dengan memainkan perannya sendiri sehingga memberikan tingkat pemahaman akan materi dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan uraian diatas, perlunya media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi yang dapat meningkatkan keefektifan, memberikan pemahaman kepada siswa terkait dengan kearifan lokal di sekitar, memberikan pemahaman akan materi yang disampaikan, menjadikan pembelajaran lebih menarik semangat siswa, dan menyenangkan. Kenyataan tersebut di atas memerlukan perhatian dan kreatifitas guru untuk menyusun perangkat pembelajaran yang benar dan bisa ditangkap oleh peserta didik serta menciptakan pembelajaran yang menjadikan peserta didik lebih aktif, kreatif dan efektif serta mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi (Muslim & Supriatna, 2016: 3-4). Oleh sebab itu,

kajian ini membahas tentang media pembelajaran berbasis kearifan lokal sebagai sarana dan prasarana yang mendukung implementasi pembelajaran berbasis kearifan lokal khususnya di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang akan meningkatkan keefektifan belajar dan layak digunakan dalam dunia pendidikan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE menurut *Robert Maribe Branch*. Model pengembangan dengan ADDIE ini mudah dan sederhana jika digunakan dalam sebuah proses pembuatan media pembelajaran serta dalam langkah-langkah pembuatannya lebih terarah, karena terdapat lima langkah dalam pengembangan produk, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Adapun gamb model pengembangan R&D ADIIE adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE (Branch, Robert Maribe: 2009)

Terdapat Lima langkah yang perlu dilakukan supaya menghasilkan suatu produk yang berkualitas. Berikut langkah-langkah penelitian dan pengembangan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation:

1. *Analysis*: Pada tahap ini dilakukannya sebuah Analisis untuk pengumpulan data atau informasi dalam menentukan kebutuhan pengembangan produk Media pembelajaran.
2. *Design*: Pada tahap ini merupakan sebuah proses untuk merancang konsep dan konten didalam produk yang akan dikembangkan.
3. *Development*: Pada tahap ini sudah mulai mengembangkan produk yang dikembangkan.
4. *Implementation*: Pada tahap ini dilakukannya uji coba produk yang telah dibuat dari segi fisik maupun fungsionalnya.

5. *Evaluation*: Pada tahap ini proses dimana ketika produk sudah berhasil dikembangkan kemudian terdapat hal yang perlu diperbaiki, maka perlu diidentifikasi dan dan kemudian produk disempurnakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

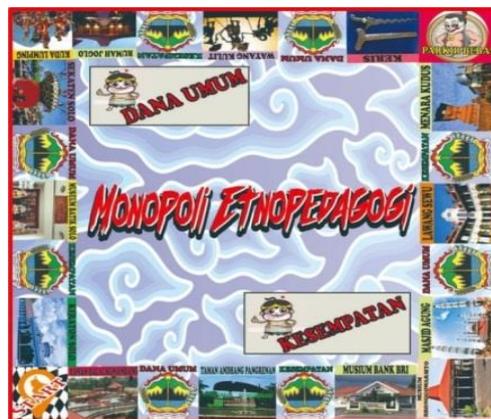
Hasil produk pengembangan yang sudah dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi tema 8 subtema 1 di kelas 5 SD Negeri 2 Pliken yang mana produk dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah pengembangan media. Menurut Sudirman A. (2014) urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam sebuah pengembangan media pembelajaran yaitu menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, merumuskan tujuan pembelajaran instruksional objective dengan operasional dan khas, dan merumuskan butir materi

secara terperinci untuk mendukung tercapainya tujuan. Berikut merupakan Hasil pengembangan produk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi sebagai berikut:

1. Papan Media Monopoli Etnopedagogik

Pada desain media monopoli berbasis etnopedagogi ini dibuat menggunakan banner yang berukuran 80x80cm dengan jumlah petak pada papan monopoli yaitu 24 petak yang sudah termasuk petak untuk start, parkir bebas, petak kesempatan dan petak

dana umum. Pada masing-masing petak monopoli terdapat gambar yang mana gambar tersebut menunjukkan potensi yang ada diwilayah Jawa Tengah. Pada bagian tengah papan monopoli terdapat tempat untuk kartu kesempatan dan kartu dana umum. Pada desain media monopoli ini juga terdapat adanya icon wayang maupun logo Jawa Tengah untuk menonjolkan nilai kearifan lokal atau etnopedagogi. Berikut gambar papan Media Monopoli Berbasis Etnopedagogi dibawah ini:



(Gambar 2. Papan Media Monopoli Etnopedagogik)

2. Kartu Kesempatan/ Kartu Soal

Pada kartu kesempatan atau kartu soal yang digunakan pada media monopoli berbasis etnopedagogi ini terdapat adanya soal-soal kuis untuk menguji pemahaman kepada peserta didik akan materi yang telah disampaikan sebelum peragaan media monopoli

berbasis etnopedagogi ini. Soal yang terdapat didalam kartu kesempatan atau kartu soal ini berisikan mengenai materi yang berkaitan dengan tema 8 subtema 1 mulai dari pembelajaran kesatu sampai pembelajaran keenam. Pada desain kartu kesempatan atau kartu soal ini juga menambahkan icon

wayang untuk menunjukkan nilai kearifan lokal atau sebagai unsur etnopedagogi. Berikut gambar kartu

kesempatan atau kartu soal pada media monopoli berbasis etnopedagogi dibawah ini.



(Gambar 3. Kartu Kesempatan/ Kartu Soal)

3. Kartu Dana Umum/ Kartu Penjelasan
Pada desain kartu dana umum atau kartu penjelasan yang digunakan pada media monopoli berbasis etnopedagogi ini terdapat adanya penjelasan materi dari masing-masing petak monopoli untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai potensi maupun kearifan

lokal yang ada diwilayah Jawa Tengah. Pada desain kartu dana umum atau kartu penjelasan ini juga menambahkan icon wayang untuk menunjukkan nilai kearifan lokal atau sebagai unsur etnopedagogi. Berikut gambar kartu dana umum atau kartu penjelasan pada media monopoli berbasis etnopedagogi dibawah ini.



(Gambar 4. Kartu Dana Umum/ Kartu Penjelasan)

4. Pion Wayang Punakawan

Pada desain Pion wayang atau orang-orangan yang digunakan pada media monopoli berbasis etnopedagogi ini dibuat dengan menggunakan bahan acrylic yang berbentuk wayang punakawan (semar, gareng, petruk, dan bawor). Pion ini dibuat

menggunakan icon wayang untuk menunjukkan nilai kearifan lokal atau etnopedagogi sehingga peserta didik dapat mengenal pewayangan. Berikut gambar pion wayang punakawan pada media monopoli berbasis etnopedagogi dibawah ini.



(Gambar 5. Pion Wayang Punakawan)

5. Dadu

Pada desain Dadu yang dibuat menggunakan bahan yang terbuat dari karton yang dibentuk membentuk dadu. Sebelum membentuk dadu terlebih dahulu membuat jarring-jaring kubus pada karton. Kemudian jarring-jaring kubus dilipat membentuk dadu dan pada sisi kubus saling ditempelkan menggunakan lem kayu atau lem fox yang dapat merekat sisi-sisinya dengan kuat. Dadu yang dibuat terdapat 6 mata dadu. Dadu ini

digunakan untuk memainkan permainan monopoli supaya peserta didik dapat menjalankan pion wayangnya tersebut pada petak monopoli. Peserta didik wajib melemparkan dadu untuk mendapatkan angka mata dadu supaya pion wayangnya tersebut bisa berjalan dipetak monopoli. Berikut gambar Dadu yang digunakan pada media monopoli berbasis etnopedagogi dibawah ini.

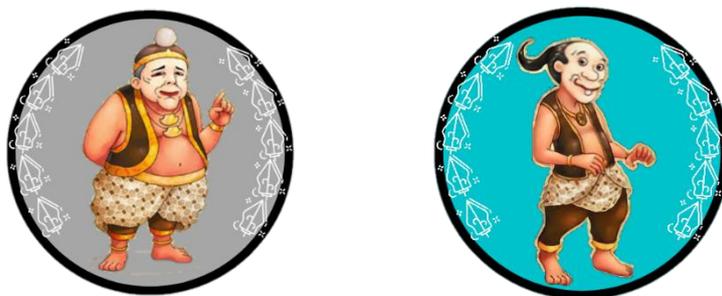


(Gambar 6. Dadu Monopoli)

6. Tanda Kepemilikan Petak

Pada logo tanda kepemilikan petak yang telah dikembangkan digunakan untuk memberi penanda bagi pemain yang sudah berhasil menjawab soal atau pertanyaan maupun menebak yang ada pada kartu soal/kartu kesempatan dan kartu penjelasan/kartu dana umum. Setiap pemain akan mendapatkan logo tanda kepemilikan

yang tersedia sebagai penanda bahwa pemain tersebut telah memiliki wilayah petak yang sudah berhasil menjawab dari kartu penjelasan dan seklaigus mendapatkan skor yang akan ditulis pada papan tulis oleh petugas yang ditugasi untuk menulis skor pemain lainnya. Berikut gambar Logo Kepemilikan sebagai berikut:



(Gambar 7. Tanda Kepemilikan Petak)

Diskusi Hasil Penelitian

Media berupa permainan monopoli yang telah berhasil dikembangkan tersebut dibuat supaya dapat meengubah suasana pembelajaran dikelas menjadi lebih menarik, menyenangkan serta dapat

meningkatkan pemahaman terhadap kearifan lokal, sehingga peserta didik tidak cenderung merasakan bosan ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Fitriyawani, (2013: 223-239) media permainan monopoli merupakan salah satu

media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Adapun cara menggunakan media monopoli berbasis etnopedagogik adalah sebagai berikut:

1. Langkah pertama dalam pembelajaran guru memberikan apersepsi/pendahuluan mengenai materi yang akan dipelajari.
2. Guru memperkenalkan monopoli berbasis etnopedagogik sekaligus memperagakan cara bermain media monopoli tersebut.
3. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, dalam 1 kelompok terdapat 4 siswa untuk bermain monopoli berbasis etnopedagogik.
4. Sebelum bermain siswa diminta untuk memilih pion karakter wayang untuk bermain monopoli berbasis etnopedagogik.
5. Sebelum memulai permainan siswa dalam satu kelompok diminta untuk melakukan hom pimpa terlebih dahulu. Bagi siswa yang menenag dahulu dalam hompimpa maka siswa tersebut memulai permainan yang pertama.
6. Siswa sebagai pemaian pertama diperbolehkan untuk langsung melempar mata dadu.
7. Setelah itu, pemain langsung melangkah menggunakan pion yang bergambar tokoh Punakawan yang melangkah ke petak-petak sesuai jumlah petak yang didapatkan pada saat melemparkan mata dadu.
8. Apabila siswa saat menjalankan pionnya kemudian berhenti dipetak kartu dana umum, maka siswa wajib mengambil kartu dana umum yang berisikan tentang deskripsi penjelasan dari petak petak monopoli dan menunjukan pada petak manakan deskripsi dari penjelasan tersebut.
9. Apabila siswa menjalankan pionnya kemudian berhenti di petak kesempatan, maka siswa pun berhak mengambil kartu kesempatan yang berisi tentang soal yang berkaitan dengan materi yang akan di pelajari.
10. Apabila siswa saat menjalankan pionnya kemudian berhenti di petak bebas parkir maka siswa diperbolehkan untuk memilih petak mana yang ingin ditempati.
11. Siswa yang tidak bisa menjawab soal dari kartu kesempatan tidak bisa mendapatkan skor dalam permainan

ini dan diberi hukuman untuk menyayikan lagu daerah, namun apabila siswa bisa menjawab soal yang terdapat didalam kartu kesempatan maka siswa berhak mendapat skor nilai dari permainan ini yang dituliskan oleh petugas penskoran dari siswa yang lain.

12. Pemenang dapat ditentukan oleh banyaknya skor nilai dan banyaknya petak potensi yang dimiliki oleh setiap siswa yang memainkan permainan monopoli etnopedagogi ini.

Desain produk media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Tujuan dari validasi yang dilakukan oleh para ahli adalah untuk memperoleh informasi mengenai revisi atau perbaikan serta saran untuk menjadikan produk media tersebut layak digunakan pada pembelajaran. Hasil analisis perhitungan dari validasi ahli media didapatkan skor yaitu $4,9 = 98\%$; hasil validasi ahli bahasa diperoleh skor yaitu $4,5 = 90\%$; hasil validasi ahli materi diperoleh skor yaitu $3,5 = 70\%$ dan jumlah rata-rata skor dari ketiga validator tersebut dapat diperoleh dengan skor rata-rata yaitu sebesar $12,9 = 86\%$ yang dapat dikategorikan kedalam kriteria "Sangat

Valid". Dari hasil yang telah didapatkan, maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Etnopedagogi valid dan layak untuk digunakan. Fitriyawani, (2013: 223-239) mengemukakan bahwa media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai.

Setelah dilakukannya validasi oleh ahli dan melalui tahap revisi, kemudian dilakukannya tahap uji coba produk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi yang sudah dikembangkan. Tujuan dari dilakukannya tahap uji coba produk ini untuk mendapatkan respon dari peserta didik setelah diimplementasikannya produk media pembelajaran berbasis etnopedagogi ini. Dari hasil analisis yang sudah diperoleh mengenai produk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi tema 8 subtema 1 mendapatkan respon yang positif sekaligus baik. Hasil respon guru dan peserta didik mendapat respon positif dengan perolehan skor rata-rata respon guru yaitu 87% termasuk kriteria sangat baik dan skor rata-rata respon peserta didik yaitu 95% termasuk kriteria sangat

menarik. Dari respon guru dapat diperoleh dengan kategori “sangat baik” yang mana produk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi ini dapat memecahkan sebuah permasalahan yang ditemui oleh guru dimana peserta didik dapat lebih mudah dalam menangkap sebuah materi pembelajaran, dan dapat tercapainya sebuah tujuan pembelajaran dengan bantuan media. Nasution dalam Nurrita (2018: 177-178) manfaat dari sebuah media pembelajaran yaitu dari bahan pengajaran yang dapat bermakna, sehingga peserta didik mudah untuk memahaminya, dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik.

Media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi sangatlah cocok untuk diterapkan dalam pendidikan saat ini, mengingat perkembangan zaman seperti sekarang ini sudah banyak sekali kebudayaan yang luntur. Menurut Sularso (2016: 73-79) proses pendidikan dengan menjadikan kearifan lokal penting untuk direalisasikan sebab kearifan lokal sudah mulai terabaikan. Menurut Mulyana (2005: 21) kebudayaan lokal banyak yang luntur akibat dari kurangnya generasi penerus yang memiliki minat belajar dan mewarisinya. Maka dari itu media berbasis etopedagogi ini menjadi salah satu

alternative untuk menyampaikan materi pembelajaran yang terdapat unsur etnopedagogi. Menurut Surya, (2011: 55) pendidikan melalui pendekatan etnopedagogi, melihat pengetahuan lokal sebagai sumber inovasi dan keterampilan yang dapat diberdayakan.

Etnopedagogi yang tercermin padakearifan lokal diterapkan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal pada peserta didik sehingga diharapkan peserta didik memahami dan semakin mencintai kearifan lokalnya. Harapan ini disesuaikan dengan kajian Sartini (2010: 19) yang menyebutkan bahwa kearifan lokal merupakan gagasan setempat (lokal) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakat. Kajian kearifan lokal perlu ditanamkan sejak dini agar peserta didik mampu menghadapi tantangan global. Untuk mewujudkan harapan tersebut, kajian pembelajaran harus mengaitkan materi nilai-nilai kearifan lokal peserta. Ridwan (2014: 102) menjelaskan bahwa kurikulum 2013 dan nilai kearifan kearifan lokal harus menjadi semangat penyempurna dan menjadikannya sesuatu hal niscaya bagi kepanjangan napas

pendidikan di Indonesia, sebagai penciptaan kekuatan masa depan pendidikan yang arif dan berkeadaban.

SIMPULAN

Berdasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan mengenai pengembangan media yaitu dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi layak digunakan berdasarkan hasil dari penilaian masing-masing validasi yang memberikan nilai dengan presentase rata-rata dari keseluruhan nilai yaitu 86% yang termasuk kedalam kriteria “Sangat Valid”. Respon guru dan peserta didik juga memberikan respon positif terhadap pengembangan produk media monopoli berbasis etnopedagogi. Hasil respon guru dan

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Al Fath, Ayatullah Muhammad. & Muslim, Aji Heru, (2022) Penggunaan media KGW (karton gambar wayang) pada pembelajaran tematik di SDN Pendem II Sragen. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6(1): 1-13
- Branch Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Spinger Science & Business Media, LLC. 2009.
- Fitriyawani. (2013). Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, (13), (2): 223-239.

peserta didik mendapat respon positif dengan perolehan skor rata-rata respon guru yaitu 87% termasuk kriteria sangat baik dan skor rata-rata respon peserta didik yaitu 95% termasuk kriteria sangat menarik. Inovasi media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogik yang dilaksanakan dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan dan mengenalkan kearifan lokal disekitar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kearifan lokal berhasil diaplikasikan pada pembelajaran disekolah dasar jika pelaksanaannya disajikan dengan kegiatan pembelajaran yang inovatif seperti media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogik.

- Insyiroh, I. M., Hariani, E. P., & Mubaroq, S. (2020). Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal sebagai Menghadapi Kesenjangan Digital dalam Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi di Indonesia, *Indonesian Journal of Social Development*, (1), (1): 51-72.
- Magta, M. (2013). Konsep pendidikan Ki Hajar Dewantara pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 221–232.
- Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Muslim, Aji Heru & Supriatna. (2016), Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pkn Model Cooperative Tipe Tgt Berbasis Atong Bagi Siswa Sekolah Dasar.

- Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 2(2): 1-14.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, (3), (1): 171-187.
- Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). Pengembangan media gayanghetum (Gambar wayang hewan dan tumbuhan) dalam pembelajaran tematik terintegrasi kelas 5 SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 65–70.
- Reffiane, F., & Mazidati, I. (2016). Implementasi pengembangan media wayang kerton pada tema kegiatan sehari-hari. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 163–170.
- Ridwan, M. 2014. Kurikulum 2013 dan Pendidikan Nilai Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan tema Implementasi Kurikulum 2013 dan Problematikanya, Pascasarjana UNESA Tahun 2014, 102-108.
- Siskawati, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal of Social Studies*, (4), (1): 72-80.
- Sadiman, A. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sartini. 2010. Menggali Kearifan Lokal Nusantara: Sebuah Kajian Filsafat. *Jurnal Filsafat*, 14 (2): 111-120.
- Sularso. 2016. Revitalisasi Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2 (1): 73-79
- Suryana, S. (2020). Permasalahan mutu pendidikan dalam perspektif pembangunan pendidikan. *Edukasi*, 14(1).
- Surya, P. (2011). Kepemimpinan Etnopedagogi di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Dinamika*, Universitas Negeri Yogyakarta, (1), (6): 85-100.
- Tilaar, H.A.R. (2015). *Pedagogik Teoritis untuk Indonesia*. Jakarta: Buku Kompas.