Copyright © 2024 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol.13 No. 001 Spesial Issue Desember 2024

Pengembangan Media Monopoli Pintar Keragaman Budaya Sumatera Utara Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa

Yessy Lestari[1], Eka Yusnaldi[2]
[1,2]Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

[2]ekayusnaldi@uinsu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dikelas IV setalah diberi media monopoli pintar yang valid, praktis, dan efektif pada metari keragaman budaya. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, Design, Development, Implementions, evaluation).* Media monopoli pintar ini telah melakukan uji validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Presentase hasil dari para ahli terhadap monopoli pintar ini mendapatkan kriteria sangat valid dan sangat praktis dengan skor 95% ahli media, 95% ahli materi, 96% angket respon guru, dan 87% angket respon siswa. Dari hasil N-Gain dengan skor 0,80 kategori tinggi, oleh karena itu penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran ini terhadap peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran keragaman budaya, hal ini dapat dibuktikan hasil pos-test memperoleh peningkatan nilai yang signifikan yaitu 87,22% yang mendapatkan kategori sangat efektif dibandingkan hasil pre-test dengan presentase nilai 34,09% dengan kategori tidak efektif. Berdasarkan paparan diatas dapat dirangkum bahwa media monopoli pintar sangat layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa usia sekolah dasar.
Kata kunci: Media monopoli Pintar, keragaman budaya, pengetahuan

Pendahuluan

Media monopoli merupakan media permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa orang. Permainan ini lebih banyak menekankan untuk menguasai materi materi yang akan diajarkan oleh guru kepada peserta didik. Sebaiknya permainan ini ingin dimodifikasi menjadi media yang lebih menarik agar peserta didik mampu memahami materi yang ingin diajarkan oleh guru (Aslam et al., 2021; Sandhita et al., 2024; Sihotang, 2022). Media monopoli ini ialah media pembelajaran yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga memberi peserta didik dengan suatu situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan mudah untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan yang tidak akan dapat diterima oleh orang lain, untuk mempermudah peserta didik dalam menjawab pertanyaan. Media monopoli ini ialah media pembelajaran yang dikembangkan dengan cara melakukan perubahan monopoli dengan cara menyesuaikan materi pembelajaran yang ingin dilakukan (Hikmah et al., 2023; Cyntia et al., 2021). Oleh karena itu, media pembelajaran ini dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Sehingga peserta didik mampu mencapai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang digunakan.

Tujuan media monopoli pintar ini dapat tercapai jika pendidikan mampu untuk mengelola dan memainkan monopoli ini dengan benar, sehingga peserta didik tersebut mampu untuk meningkatkan hasil pengetahuan (memahami) media monopoli dengan benar. Pemahaman merupakan tingkat kemampuan siswa yang dimana peserta didik mampu memahami arti konsep

atau masalah (Ifriani & Rahmiati, 2024; Utami et al., 2020). Media mengacu pada suatu benda untuk membantu proses penyampaian suatu informasi dalam belajar (Mardianto et al., 2021).

Berdasarkan kenyataanya, observasi yang dilakukan peneliti di SDIT Syfaurrahmah, peneliti menemukan bahwa media monopoli ini belum pernah digunakan oleh seorang guru, peserta didik lebih dominan menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan media buku cetak, dan pada saat pembelajaran, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang maksimal dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik untuk memahami proses dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang diperlukan, tanpa adanya media pembelajaran ini tidak akan terjadi pembelajaran dengan sempurna. Dan media pembelajaran dipandang sebagai salah satu lain pemecahan masalah pembelajaran dikelas. Sebab media pembelajaran inilah yang membuat informasi pengetahuan yang akan membuat proses belajar mengajar itu akan menjadi lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik dalam melakukan proses belajar mengajar, sehingga guru akan lebih mudah untuk menyampaikan isi materi yang ingin dibahas terhadap peserta didiknya (Ritonga & Aufa, 2023; Tarigan et al., 2021). Selain guru mudah untuk menyampaikan materi, lingkungan belajar juga meningkatkan hasil belajar siswa (Ningrum & Dahlan, 2023; Wahyuni et al., 2022). Oleh karena itu media dapat membantu guru dalam proses mengajar dan siswa pula terbantu untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan (Rohani, 2022). dan menjadikan seorang guru tersebut mampu menjadi guru yang lebih efektif dalam mengajar (Zunidar et al., 2022).

Budaya adalah suatu pola atau tentang cara hidup seseorang yang berkembang oleh sekelompok masing masing. Yang dimana setiap pengelompokannya akan berbeda tata cara hidup seseorang sesuai ajaran budaya leluhur yang telah diikutinya, budaya tersebut yang mencakup nilai nilai moral, keyakinan, adat istiadat, bahasa, dan simbol simbol yang diwariskan oleh generasi penerusnya. Sumatera utara ialah salah satu provinsi di bagian barat pulau sumatera utara yang memiliki jumlah pulau sebanyak 206 pulau, luasnya sekita 18.298.123 hektar dengan luas daratan 3.825 %,, dan di provinsi ini terdapat 33 kabupaten dan 8 kota medan. Mulai dari kabupaten karo hingga kota medan. Namun peneliti tertarik ingin membahas keragaman budaya tersebut ialah:

Budaya karo, menurut tengku luckman sinar SH masyarakat karo ialah penduduk kerajaan yang muncul pada abad XIII yang termasuk diwilayah sumatera utara batak karo ini mempunyai ciri khas yang tidak keriting dan kulitnya pula berwarna coklat muda. Kedaerahan karo memiliki unsur unsur yang unik seperti bercocok tanam, selain itu suku karo juga terkenal dengan kelebihannya yang pandai memanfaatkan tumbuhan secara tradisional untuk membuat obat obatan. Selain itu mengenal perkawinan, bahwa perkawinan yang semarga sangat dilarang oleh suku karo, karena suku karo berpendapat bahwa jika perkawinan dengan semarga itu dianggap menikah dengan saudara sendiri atau sedarah. Dan suku karo ini mempunyai warisan rumah adat, jambur, geriten dan sapo page atau lebih sering dikenal dengan sapo ganjang. Bentuknya itu letak dindingnya miring kearah luar, dan mempunyai dua pintu yang kearah barat dan kearah timur. Rumah adat ini terletak di desa lingga. Namun kondisi rumah adat atas peninggalan nenek moyang dahulunya kini sudah redup yang dulunya rumah adat tersebut terdapat 28 rumah adat, kini tinggal hanya 2 rumah adat yang yang tersisa atau layak ditempati, yaitu rumah adat gerga (raja) dan rumah adat belang. Dan sekitar 5 rumah adat itu berdiri miring dan hampir rubuh dan sedangkan rumah lainnya telah rubuh (Simarmata & Sinura, 2015).

Budaya Batak toba adalah suku budaya yang termasuk didaerah sumatera utara yang mempunyai tiga struktur utama yang didalamnya ialah dalihan natolu (tiga tungku) yang terdiri dari hula hula dari pihak istri, dingan tubu yang semarga, dan boru (yang menerima istri). Dari

Copyright © 2024 The Author(s)

tiga struktut sistem tersebut terdapat keseimbangan laki laki dan perempuan, yang maksudnya ialah mempunyai kesetaraan (Sibarani & Gulo, 2020). Dalam masyarakat batak,suku batak toba sangat berpengaruh yang berhubungan dengan ”dalihan natolu” ini mengandung nilai nilai hukum dan rasa keadilannya di akui dikalangan masyarakat batak toba dalam proses penyelesaian konflik dalam setiap masalah yang ada kemudian suku ini terkenal dengan menggunakan kain ulos yang tediri dari jenisnya, motifnya, warna, yang memiliki fungsi yang berbeda (Sinaga et al., 2018). Selanjutnya rumah batak itu mempunyai bentuk arsitektur bangunannya yang terbuat dari bahan kayu dan dihiasi dengan hiasan yang indah. Dan hiasan tersebut mempunyai makna tertentu agar mendapatkan kesejahteraan dan keselamatan dan perlindungan untuk penghunninya (Rambe, 2019)

Budaya Nias adalah salah satu suku yang terdapat di sumatera utara, dan sistem menganutnya ialah sistem patriarki. Yang dimaksud bahwa laki laki ialah penguasa terhadap perempuan dalam sistem adat istiadat yang menyangkut tentang adat istiadat dikehidupan masyarakat. Konsep sistem patriarki ini telah melekat di suku nias meskipun zamannya telah berubah (Sibarani & Gulo, 2020). Kabupaten nias nin terletak pada seberang laut yang erjarak sekitar 86 mil laut dari tapanuli tengah, biasanya jika ingin menempuh ke nias harus menggunakan kendaraan laut dan udara (Lase et al., 2018). Budaya nias nin memiliki sejarah peninggalan yang dinamakan ”Adu zatua” yang dimana adu zatua ini ialah patung patung dirinya sendiri pada saat mereka sudah meninggal, karena mereka yakin bahwa jika membuat ”Adu Zatua” tersebut arwahnya akan tinggal di patung tersebut.

Budaya Pakpak adalah suatu golongan suku yang terdapat di sumatera utara. Suku pakpak ini terbagi menjadi atas lima wilayah yaitu wilayah simsim, keppas, pegagan yang aman dari tiga wilayah itu terdapat di daerah (kabupaten dairi dan kabupaten pakpak barat), kelasen yang mana terdapat (dikecamatan parlilitan kabupaten humbang hasundutan, kecamatan barus dan kecamatan manduamas yang terletak dikabupaten tapanuli tengah). Dan boang terdapat di (kabupaten aceh singkil dan kota subussalam) (Putra, 2019).salah satu adat istiadat dalam perkawinan suku pakpak ialah memberikan ”sirih” atau sering disebut dengan ”gatap”, dan ”nampuran” yang beraarti sebagai tanda kehormatan dan kemulian kepada pihak saudara ibu, wali, anak perempuan, anak laki laki, dan hukum adat (Kaban et al., 2022). Dan rumah adat pakpak adalah cagar budaya yang terdapat di kabupaten dairi. Cagar budaya ini termasuk salah satu objek wisata di kabupaten dairi tersebut. Rumah adat pakpak ini yang berbentuk rumah panggung terbagi menjadi 2 bagian yakni ialah: jabu persakitan (tempat penyimpanan barang) dan jabu bolon (rumah keluarga besar yang tidak memiliki sekat). Dan atap rumah ini terbuat dari bahan kayu dengan atap yang terbuat dari ijuk.

Tujuannya untuk mempelajari keragaman budaya ini ialah peserta didik mampu untuk mengetahui keragaman budaya tersebut, agar peserta didik juga membangkitkan minat peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran yang ingin dipelajari. Dari sisi pandang metodedologis yaitu santos mengatakan bahwa kebudayaan membantu membentuk komunikasi dan memperteguh persekutuan untuk melawan masalah masalah yang tidak beralasan. Sebab budaya lokal dalam setiap daerah memiliki bahasa induk dan cara hidup yang beraneka ragam (Mulatsih, 2021), oleh karena itu, peran guru merupakan sangat penting bagi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran (Sahla et al., 2023).

Berdasarkan kenyataanya, observasi yang dilakukan peneliti di SDIT Syifaurrahmah, peneliti menemukan ketika seorang guru menjelaskan materi, peserta didik ada yang sedang bicara dengan teman sebangkunya, peserta didik ada yang sedang melamun, namun ketika guru sudah selesai menjelaskan materi, seorang guru bertanya apakah sudah paham atau belum, namun hanya beberapa peserat didik saja yang menjawab paham, dan ketika guru memberikan soal, peserta didik kurang memahami materi yang telah disampaikan, rata rata peserta didik

membawakan buku didepan meja pendidik dan bertanya tentang soal yang telah diberikan tersebut. Salah satu upaya agar mengatasi suatu masalah tersebut peneliti melakukan proses dalam mengajar dengan tidak menggunakan metode ceramah saja namun menggunakan media juga, karena peserta didik lebih paham jika pembelajaran tersebut dilakukan secara abstrak (nyata).

Pengetahuan adalah hasil dari ”Tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penemuan terhadap suatu objek tertentu. Dalam pengertian lain, pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui pengetahuan ini termasuk pada ranah kognitif yang terdapat enam tingkatan yakni dalam tingkat pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi. Analisis, sintesis, dan evaluasi (Yusnaldi, 2019).

Tujuan peneliti mengetahui tingkat pengetahuan siswa di SDIT Syifaurrahmah untuk mengetahui perilaku yang menekankan aspek pengetahuan, pengertian, intelektual, dan keterampila dalam berpikir. Keterampilan berpikir adalah menarik kesimpulan (*inferring),* yang didefenisikan sebagai kemampuan untuk menghubungkan berbagai petunjuk (*clue)* dan fakta informasi dengan pengetahuan yang telah dimiliki untuk membuat suatu prediksi hasil akhir yang terumuskan.

Berdasarkan kenyataanya, peserta didik masih banyak yang ingin tahu *(knowledge)* tentang materi keragaman budaya tersebut. Sebab peserta didik masih banyak yang bermain saat melakukan pembelajaran materi yang sudah dijelaskan oleh seorang pendidik. Jika diukur tingkat pengetahuan siswa dalam mempelajari keragaman budaya masih kurang paham, upaya peserta didik lebih paham tentang materi tersebut lebih baik adanya jika melakukan pembelajaran pentingnya media pembelajaran, agar peserta didik tersebut lebih tertarik, paham serta tidak mudah bosan dalam melakukan pembelajaran.

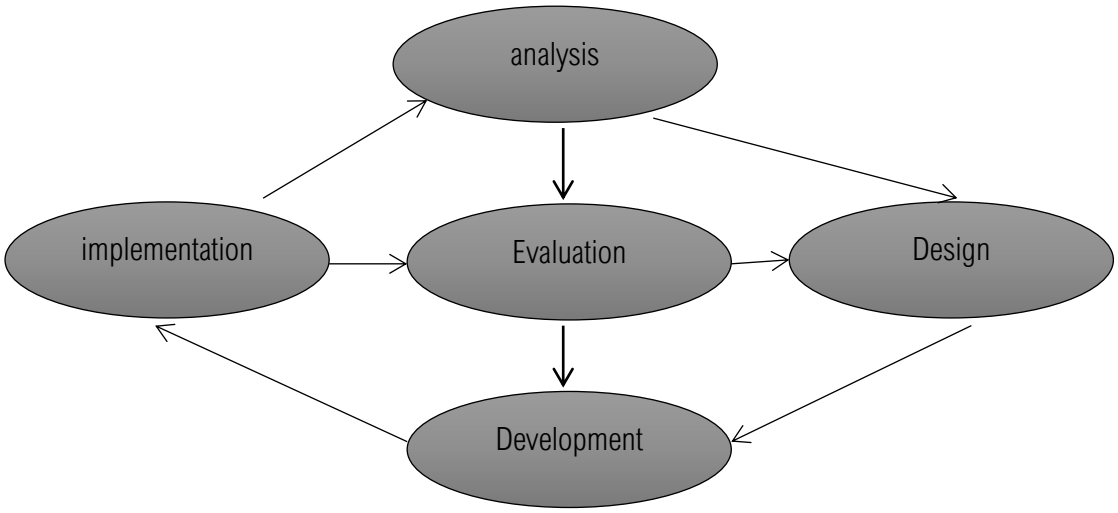
Metode

Jenis penelitian yang akan dilkukan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D). Research and Development* merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji kevalidan, kepraktisan, kepraktisan, keefektifan produk yang dihasilkan sehingga layak untuk digunakan. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SDIT Syifaurrahmah yang terletak di Jl. Perjuangan II, sigara gara, kecamatan patumbak, kabupaten Deli serdang provinsi sumatera utara. Subjek ui coba dalam penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas IV. Tahun ajaran 2024/2025 di SDIT Syifaurrahmah.

Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE yanitu mengembangkan desain pembelajaran yang terdiri dari 5 tahapan yakni *Analysis, Desain, Development, Implementasion, Dan Evaluation.* Yang dimana metode ini tujuannya ialah untuk menghasilkan sebuah produk yang memiliki nilai validasi tinggi yang dilakukan melalui riset/penelitian (Sugiyono, 2018).

Copyright © 2024 The Author(s)

Berikut dibawah ini ialah desain model pengembangan ADDIE



Tabel 1. Langkah-langkah Model ADDIE

Tahapan	Keterangan
Tahap Analysis	Tahap pertama dalam analisis kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian yang dimana pada langkah ini peneliti melakukan observasi awal pada pembelajaran siswa kelas IV SDIT Syifaurrahmah
Tahap Design (Perencanaan)	Tahap kedua adalah melakukan tahap design (perencanaan) yang dimana tahap ini peneliti menyususun perancangan dalam megembangkan media pembelajaran monopoli pintar keragaman budaya. Berdasarkan acuan yang telah dibuat. Dalam pembelajaran media mononpoli kerahaman budaya ini memiliki beberapa tahapan. Tahapan awal yaitu menentukan keragaman budaya yang berada disumatera utara sebanyak empat keragaman budaya. Setelah itu menentukan tata letak keragaman budaya monopoli tersebut. Selanjutnya tempelkan beberapa bagian keragaman tersebut yang telah ditentukan di media monopoli.
Development (pengembangan)	Pada tahap ini ialah melakukan tahap validasi media monopoli pintar, seperti melakukan validasi uji terhadap kelayakan produk yang dikembangkan kepada para ahli diantaranya yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mendapatkan pendukung yang layak dalam suatu produk yang telah dikembangkan.
Implementation (implementasi)	Pada tahapan ini menggunakan media monopoli keragaman budaya terhadap peserta didik setelah media tersebut dikatakan layak oleh para validator. pada langkah penilaian akan dilakukan dengan menggunakan pre-test dan juga diharapkan bahwa pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti dapat mempengaruhi

	peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan juga hasil belajara yang baik.
Evaluation (evaluasi)	Tahap evaluasi pada proses pengembangan adalah melakukan perbaikan terhadap pengembangan suatu produk yang telah dikembangkan berdasarkan kritik dan saran oleh dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Hasil

Kegiatan penelitian tersebut menghasilkan suatu produk pembelajaran yaitu media monopoli pintar terdapat pada materi sistem keragaman budaya. Media monopoli pintar yang dihasilkan ini sudah melalui proses validasi oleh ahli media dan materi, dan telah di uji di SDIT Syifaurrahmah sekolah dimedan. Untuk melihat sejauh mana produk tersebut telah memenuhi kriteria kepraktisan, kevalidan, dan keefektifan media sudah dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian dan akan diuaraikan pada poin di bawah ini:

1. Tingkat kevalidan monopoli pintar

Dosen yang menjadi ahli media dan ahli materi berasal dari universitas islam sumatera utara (UINSU) yang sudah ahli pada bidangnya. Kedua dosen tersebut berasal dari fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan. Pada uji validasi ahli media, maka aspek yang dinilai adalah materi dan kualitas tampilan media yang didalamnya termasuk desain media, gambar, dan perpaduan perguruan dalam media yang dikembangkan. Sedangkan uji validasi oleh ahli materi aspek yang dinilai terdiri dari aspek muatan materi, proses penyajian materi, bahasa, serta manfaat materi, adapun hasil penilaian produk dari validator dalam penelitian adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Penilaian tingkat kevalidan monopoli pintar

Penilaian	Ahli materi	Ahli media
Total	70	42
Skor maksimal	72	44
Presentase	95 %	95 %
Kriteria	Sangat Valid	Sangat valid

Adapun ahli materi dalam bidangnya, yang perlu diperbaiki yaitu mengubah soal essay menjadi pilihan ganda, serta menambahkan gambar di soal pilihan ganda dan sedikit penambahan materi ajar. Adapun prsentase yang didapatkan melalui validator ahli materi adalah sebanyak 95% dengan kriteria sangat valid.

Pada hasil penelitian yang dilakukan ahli media yang perlu diperbaiki adalah ukuran kertas yang digunakan harus seragam agar lebih indah, dan hindari tulisan tangan pada media. Agar peserta didik nantinya lebih tertarik pada media yang terdapat pada media monopoli pintar tersebut. Adapun presentase yang diperleh oleh validator media adalah sebesar 95% dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian, media monopoli pintar pada materi keragaman budaya yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan untuk uji coba produk lapangan.

2. Tingkat kepraktisan monopoli pintar

Kepraktisan sistem keragaman budaya sebagai media pembelajaran tentang materi sistem keragaman budaya dapat dilihat dari angket respon peserta didik dan juga respon hasil angket guru yang berisi tanggapan terhadap monopoli pintar yang dikembangkan. Respon siswa dan guru tersebut dinilai dari beberapa aspek diantaranya yaitu cakupan materi, penyajian, dan

Copyright © 2024 The Author(s)

kesesuain media yang dinilai apakah sudah baik serta bagaimana kemudahan dalam penggunanya.

Tabel 3. Hasil angket respon siswa dan guru

Penilaian	Respon siswa (22 orang siswa)	Respon guru
Jumlah skor	181	63
Skor maksimal	221	65
Presentase	87 %	96 %
Kriteria	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 3, maka dapat diperoleh bahwa respon angket siswa berjumlah 181 dengan skor maksimal 220, sehingga dapat dikatakan mencapai presentase sebesar 87 % yang mendapatkan kriteria sangat praktis. Setelah melakuan uji coba dengan memberikan angket kepda 22 orang siswa di kelas IV SDIT Syifaurrahmah untuk mengetahui respon siswa mengenai media monopoli pintar keragaman budaya yang telah dikembangkan. Sedangkan hasil yang diperoleh dari respon guru yaitu ibu isnen dwi eka sepsu sesela S.Pd merupakan seorang wali kelas IV mendapat hasil berjumlah 63 dengan skor maksimal 65, sehingga mencapai presentase 96 % yang merupakan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil respon yang diperoleh oleh angket guru dan siswa kelas IV sehingga dapat dikatakan bahwa media monopoli pintar dinyatakan dalam kategori praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Tingkat keefektifan

Keefektifan monopoli pintar yang digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pembelajaran keragaman budaya dapat diketahui melalui perhitungan dari hasil kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media monopoli pintar dilakukan didalam kelas. Adapun instrumen penelitian yang diberikan adalah soal pre-test dan post-test yang pada setiap soal 10 butir soal, kemudia di uji menggunakan *N-Gain Score.* Adapun hasil dari perbandingan nilai pre-test dan post-test peserta didik dapat diketahui malalui Tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Perbandingan Nilai Pretest dan Postest Peserta Didik

No	Jenis Test	Rata rata
1.	Pre-test	34, 09 %
2 .	Post test	87, 22 %
	Skor *N Gain*	0,80 %
	Kriteria	Sangat efektif

Dalam uji efektifitas ini dapat dinyatakan dalam tabel diatas hasil yang diperoleh siswa mengalami kenaikan yang signifikan pada data yang dibandingkan dengan nilai rata rata pte-test 34,09 %, sebelum menggunakan media monopoli pintar dan nilai post test dengan nilai post-test 87,22 % sesudah menggunakan media monopoli pintar dengan presentase *N-Gain* sebesar 0,80 % yang termasuk dalam kriteria tinggi. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media monopoli pintar yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat efektif dalam menigkatkan pengetahuan siswa dalam materi keragaman budaya.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menyajikan bahwa media mnonopoli pintar telah melakukan uji validasi oleh 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi yang menghasilkan presentase sebanyak 95 % oleh ahli materi 95 % oleh ahli media. Melalui hasil data tersebut bisa dipahami jika media monopoli pintar sudah dapat digunakan oleh peserta didik kelas IV dengan mendapat kategori "sangat layak" tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengatasi masalah yang ditemukan peneliti pada saat proses pembelajaran, yakni tidak tersedianya media pembelajaran yang mewakili berbagai modalitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil permasalahan yang ditemukan bahwa pembelajaran yang berlangsung masih bersifat monotom karena dominan guru yang masih menggunakan media buku cetak, dan pada saat pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Hal ini mengakibatkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas IV mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang spesifik khususnya pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya. Oleh karena itu dengan adanya media monopoli pintar keragaman budaya ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa serta menjadikan agar pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih efektif dan bermkana. Hal ini sesuai dengan pendapat (Ritonga & Aufa, 2023). Menyatakan bahwa guru mudah menyampaikan materi, lingkungan belajar juga meningkatkan hasil belajar siswa. Agar peserta didik pula tidak merasakan kebosanan dalam melaksanakan proses pembelajaran itu.

Media monopoli pintar ini dibaur sesuai kebutuhan peserta didik pada pembelajaran yaitu materi tentang keragaman budaya di sumatera utara, desain tampilan dimodifikasi agar sesuai dengan bentuknya, kemudia media tersebut di print sesuai ukuran gambar yang ditentukan, lau media tersebut akan digunting serapi mungkin, kemudia gambar tersebut ditempelkan ke papan yang sudah disediakan, dan tidak lupa pula media tersebut dibungkus dengan plastik, agar jika terkena hujan tidak mudah untuk rusak. Adapun media monopoli pintar keragaman budaya yang dibahas ialah suku batak, suku karo, suku pak pak, dan suku nias. Kemudia jenis jenisnya merupakan pakaian, rumah khas, makanan khas, budaya, marga, agama, alat musik, tutur bahasa, dan pekerjaanya.

Penelitian ini memberikan implikasi signifikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif, khususnya Monopoli Pintar Keragaman Budaya Sumatera Utara, yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Media ini berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkenalkan dan melestarikan keragaman budaya Sumatera Utara kepada generasi muda. Dalam konteks pendidikan, penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern. Selain itu, implementasi media ini mendukung pengembangan pembelajaran berbasis konteks lokal yang sejalan dengan kurikulum nasional, seperti Kurikulum Merdeka, yang mendorong integrasi nilai-nilai budaya dalam proses belajar mengajar. Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai variasi metode pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang dinamis dan kondusif. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan penghargaan terhadap keberagaman. Implikasi lain dari penelitian ini adalah pentingnya kolaborasi antara guru, sekolah, dan pihak terkait dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan lokal. Media Monopoli Pintar ini dapat menjadi model bagi pengembangan alat bantu belajar serupa di daerah lain, sehingga memperkuat upaya pelestarian budaya di seluruh Indonesia.

Copyright © 2024 The Author(s)

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam mengevaluasi hasil dan penerapannya. Pertama, pengembangan dan implementasi media Monopoli Pintar Keragaman Budaya Sumatera Utara dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, baik dari segi jumlah peserta didik maupun cakupan sekolah. Hal ini dapat memengaruhi generalisasi temuan penelitian, karena konteks sosial, budaya, dan kemampuan siswa di lokasi lain mungkin berbeda. Kedua, pengukuran efektivitas media ini lebih difokuskan pada peningkatan pengetahuan siswa, sehingga aspek lain seperti pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, atau nilai-nilai budaya siswa belum terukur secara mendalam. Hal ini menjadi celah yang dapat diperbaiki pada penelitian lanjutan untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif. Selanjutnya, keterbatasan waktu dalam proses pengujian media pembelajaran juga menjadi tantangan. Proses uji coba dilakukan dalam waktu yang relatif singkat, sehingga dampak jangka panjang dari penggunaan media ini terhadap pemahaman budaya dan perubahan sikap siswa belum dapat dieksplorasi. Selain itu, kemampuan guru dalam menggunakan media Monopoli Pintar ini juga bervariasi, sehingga hasil implementasinya dapat dipengaruhi oleh perbedaan tingkat kompetensi guru dalam memanfaatkan media ini secara optimal. Terakhir, keterbatasan dalam penyediaan bahan dan sumber daya untuk mendukung pengembangan dan distribusi media ini menjadi hambatan lain. Faktor biaya dan keterbatasan aksesibilitas media di sekolah-sekolah tertentu dapat menjadi tantangan dalam memastikan keberlanjutan dan perluasan penggunaan media ini di masa depan.

Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini adalah penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif, yaitu Monopoli Pintar Keragaman Budaya Sumatera Utara, yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang keanekaragaman budaya di wilayah tersebut. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sekaligus mendukung pengintegrasian nilai-nilai budaya lokal dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus memperkuat identitas budaya generasi muda. Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Cakupan peserta penelitian yang terbatas pada jumlah siswa dan sekolah tertentu membatasi generalisasi hasil penelitian ke konteks yang lebih luas. Selain itu, efektivitas media ini lebih difokuskan pada peningkatan pengetahuan kognitif siswa, sementara aspek lain seperti pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan sikap terhadap keberagaman budaya belum dieksplorasi secara mendalam. Proses pengujian yang dilakukan dalam jangka waktu singkat juga belum memberikan gambaran tentang dampak jangka panjang dari penggunaan media ini.

Ucapan terima kasih

Alhamdulilalh dengan berkat dan rahmat allah yang maha esa yang mana dia telah memberikan nikmat beserta kesehatan beserta karunia dan hidayah nya. Kepada pemangku kebijakan UINSU yang telah memberikan dukungan dan bantuan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Kepada sumber data yaitu SDIT Syifaurrahmah, kepada pak Eka Yusnaldi selaku pembimbing saya, yang mampu memberikan bimbingan dan arahan dan memberikan semangat untuk penulis agar dapat menyelesaikan penelitian ini, kepada orangtua saya yang selalu mendukung,mengsupport beserta mendoakan saya, beserta keempat adik perempuan saya dan kedua adik laki laki saya yang sudah memberikan saya alasan untuk bersemangat dalam berjuang, dan yang terakhir adalah terimakasih untuk teman teman seperjuangan saya selalu

memberikan semangat agar terselesaikan penelitian ini. Saya ucapkan terimakasih banyak atas partisipasi yang telah dilakukan untuk penelitian ini. Semoga dengan adanya penelitian ini dapat berguna dan memberikan informasi yang layak terhadap pembaca

References

Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, *4*(1), 35–43. https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156

Cyntia, A. A., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, *1*(2), 77–84. https://doi.org/10.23887/jmt.v1i2.39840

Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(3), 1809–1822. https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537

Ifriani, D., & Rahmiati. (2024). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Barcode pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(4), 4461–4470.

Kaban, T., Atmawarni, A., & Tumanggor, Y. R. (2022). Pelaksanaan Perkawinan Menurut Adat Suku Pakpak Di Desa Sukaramai Kecamatan Kerajaan Kabupaten Pakpak Bharat. *Journal of Education Technology and Civic Literacy (JET CIVIL)*, *2*(2), 57–63. https://doi.org/10.30743/jetcivil.v2i2.6156

Lase, E., Sihombing, M., & Thamrin, H. (2018). Analisis Strategi Pengembangan Kawasan Pariwisata di Kabupaten Nias. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, *4*(1), 126. https://doi.org/10.24114/antro.v4i1.10158

Mardianto, M., Anas, N., Baniah, S., & Sadat, M. A. (2021). Strategi dan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Pandemi Covid-19. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, *2*(1), 13–24. https://doi.org/10.53802/fitrah.v2i1.56

Mulatsih, B. (2021). Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru. *Penerapan Taksonomi Bloom Revisi Pada Pengembangan Soal Kimia Ranah Pengetahuan*, *6*(1), 1–10.

Ningrum, P. P., & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Medıa Swıvel Wheel Untuk Menıngkatkan Hasıl Belajar Sıswa Pada Mata Pelajaran IPS dı Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(2), 250–261. https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5363

Putra, A. (2019). *Akulturasi Masyarakat Suku Aceh Pada Suku Pakpak Di Kota Subulussalam*.

Rambe, Y. S. (2019). Analisis Arsitektur pada Rumah Tradisional Batak Toba di Kabupaten Toba Samosir, Balige. *(Journal of Architecture and Urbanism Research*, *1*(1), 1–7. https://doi.org/10.31289/jaur.v3i1.2912

Ritonga, F. H., & Aufa, A. (2023). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *9*(1), 382–387.

Rohani, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whiteboard Animation dalam Pembelajaran Biologi Kelas XI pada Materi Sistem Pencernaan Makanan. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, *10*(2), 1098. https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i2.6296

Sahla, J., Fatonah, S., Sapri, S., & Sakdah, M. S. (2023). Analisis Integrasi Nilai- Nilai Islam Dalam Pembelajaran Di SD Islam Terpadu Al-Fityan Medan Sumatera Utara. *Al-*

Copyright © 2024 The Author(s)

Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, *7*(2), 654. https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2052

Sandhita, F. A., Setiawati, D., & Mardianingsih, I. (2024). Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Penerimaan Diri Pada Siswa Melalui Bimbingan Kelompok Di Kelas 7 Smp Negeri 1 Taman The Implementation Of Monopoly Media To Improve Self-Acceptance In Students Through Group Counseling In Grade 7 At Smp Negeri 1. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, *1*(4), 6051–6056.

Sibarani, R., & Gulo, Y. (2020). Subordinasi Kepemimpinan Perempuan dalam Budaya Batak Toba. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, *6*(1), 73. https://doi.org/10.24114/antro.v6i1.16636

Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, *2*(1), 60–67.

Simarmata, T., & Sinura, Y. W. B. (2015). Eksistensi Warisan Budaya (Cultural Heritage)sebagaiObjek Wisata BudayadiDesa Lingga Kabupaten Karo. *JurnalAntropologi Sosial Dan Budaya*, *1*(2), 148–157.

Sinaga, A. M., Sipahutar, R. J., & Hutasoit, D. I. P. (2018). Penerapan Ontology Web Language pada Domain Ulos Batak Toba. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *5*(4), 493. https://doi.org/10.25126/jtiik.201854903

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatig, dan R&D*. penerbit Alfabeta.

Tarigan, M. R. M., Dalimunte, A. Y., & Yani, Y. I. (2021). Hasil Belajar Biologi Ditinjau dari Model Examples Non Examples Berbantuan Multimedia Lectora Inspire. *Jurnal Biolokus*, *4*(1), 36. https://doi.org/10.30821/biolokus.v4i1.956

Utami, A. D., Suriyah, P., & Mayasari, N. (2020). *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo*.

Wahyuni, M., Sari, N. F., Ma'arif Tarigan, M. R., Iskandaria, W., Pakpahan, E. H., & Usman, A. (2022). Analisis Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Keterampilan Proses Sains (KPS) di SMA Negeri 1 Selesai, Provinsi Sumatera Utara. *Bioma : Jurnal Biologi Dan Pembelajaran Biologi*, *7*(2), 184–199. https://doi.org/10.32528/bioma.v7i2.8414

Yusnaldi, E. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Ips Materi Masalah Sosial Di Lingkungan Setempat Dengan Menggunakan Strategi Teams Games Tournament (Tgt) Semester III PGMI FITK UIN Sumatera Utara. *Nizhamiyah*, *IX*(1), 78–89.

Zunidar, Siregar, T., Tanjung, Z., & Tambunan, H. D. (2022). Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran di MTs Al Ittihadiyah Pangkalan Masyhur Medan. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, *V*(1), 69–95.

---Halaman ini sengaja dikosongkan----