



Pengembangan Media Monopoli *Pop-Up* untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Deviana Seftia Ferawati^{1*}, Diyanti Jati Pratiwi¹, Nanda William¹

¹ Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Trenggalek, Trenggalek, Jawa Timur, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2748>

Article Info:

Received : 21 Juni 2026
Revised : 27 Juni 2026
Accepted : 25 Juli 2026
Published : 05 Agustus 2026

Correspondence:

Deviana Seftia Ferawati

Phone: +62 812 3024 0939

Abstract: In the era of globalization, strengthening cultural literacy has become an important goal of elementary education. However, cultural literacy learning remains suboptimal due to the limited use of innovative and interactive learning media. This study aimed to develop a cultural literacy-based Pop-Up Monopoly learning media and examine its validity, practicality, and effectiveness in improving the cultural literacy of fifth-grade elementary school students. This Research and Development (R&D) study employed the ADDIE model, consisting of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation phases. The participants were 55 fifth-grade students from SDN 5 Bendorejo, SDN 1 Kedunglurah, and SDN 2 Kedunglurah, Trenggalek Regency. Data were collected through interviews, documentation, questionnaires, validation sheets, and cultural literacy tests. The developed media obtained validation scores of 92% from material experts, 96% from language experts, 91% from media experts, and 95% from practitioner validators, with an overall average of 93%, indicating that it was highly valid. Teachers and students also provided very positive responses, demonstrating the media's practicality. The average student score improved from 57.4 on the pre-test to 84.5 on the post-test. Furthermore, the Paired Sample t-Test showed a significant difference between pre-test and post-test scores (Sig. = 0.000 < 0.05), while the N-Gain value of 65% indicated that the media was effective in enhancing students' cultural literacy. Therefore, the cultural literacy-based Pop-Up Monopoly learning media is valid, practical, and effective for elementary school learning.

Keywords: Pop-Up Monopoly; Cultural Literacy; Civic Education; Elementary School.

Citation: Ferawati, D. S., Pratiwi, D. J., & William, N. (2026). Pengembangan Media Monopoli Pop-Up untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 4932-4939. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2748>

Pendahuluan

Literasi budaya merupakan kemampuan individu untuk memahami, menghargai, mengapresiasi, dan berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat yang memiliki keberagaman budaya. Literasi budaya tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali budaya, tetapi juga kemampuan menafsirkan makna, nilai, norma, dan kebiasaan yang berkembang dalam kehidupan sosial sehingga seseorang mampu berinteraksi secara efektif dengan masyarakat yang memiliki latar belakang budaya berbeda (Syam et al., 2025). Kemampuan tersebut menjadi salah satu

kompetensi penting yang harus dimiliki siswa pada abad ke-21 karena mampu membentuk karakter, identitas bangsa, serta sikap menghargai keberagaman.

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan keragaman suku, bahasa, adat istiadat, rumah adat, pakaian tradisional, makanan khas, kesenian, serta nilai-nilai budaya yang sangat beragam. Kondisi tersebut menjadikan literasi budaya sebagai salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap warga negara agar mampu memahami sekaligus menjaga keberagaman budaya nasional (Nawir et al., 2025). Melalui literasi budaya, siswa tidak hanya

mengenai budaya daerah asalnya, tetapi juga memahami budaya dari berbagai wilayah Indonesia sehingga tumbuh rasa bangga, toleransi, serta kepedulian terhadap keberagaman budaya bangsa.

Dalam konteks pendidikan dasar, literasi budaya memiliki peranan penting dalam mendukung pembentukan karakter siswa. Literasi budaya termasuk ke dalam enam literasi dasar yang perlu dikembangkan di sekolah karena mampu memperkuat dimensi Profil Pelajar Pancasila, khususnya berkebinekaan global, bergotong royong, dan berakhlak mulia (Supriatna & Atikah, 2024). Selain meningkatkan wawasan kebudayaan, literasi budaya juga menanamkan nilai-nilai luhur bangsa seperti gotong royong, tanggung jawab, toleransi, serta cinta tanah air yang menjadi fondasi kehidupan bermasyarakat.

Perkembangan teknologi dan globalisasi menyebabkan siswa semakin mudah memperoleh informasi dari berbagai budaya dunia melalui media digital. Kondisi tersebut memberikan peluang sekaligus tantangan bagi pendidikan. Tanpa kemampuan literasi budaya yang memadai, siswa berpotensi kehilangan identitas budaya lokal dan kurang memiliki kepedulian terhadap warisan budaya bangsa (Supriatna & Atikah, 2024). Oleh karena itu, sekolah memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan pembelajaran yang mampu memperkuat pemahaman budaya sejak pendidikan dasar.

Literasi budaya juga berperan penting dalam membentuk identitas nasional siswa melalui pengenalan nilai-nilai budaya Indonesia secara menyeluruh (Widiastuti et al., 2024). Siswa yang memiliki literasi budaya yang baik akan lebih mudah memahami makna keberagaman, menunjukkan sikap toleransi, menghargai perbedaan, serta berpartisipasi dalam pelestarian budaya daerah maupun budaya nasional (Haniifah, 2024). Dengan demikian, penguatan literasi budaya menjadi bagian penting dalam mewujudkan tujuan Pendidikan Pancasila yang berorientasi pada pembentukan karakter siswa.

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran literasi budaya di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Penelitian (Anzani et al., 2025) menunjukkan bahwa kemampuan literasi budaya siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Sebanyak 60% siswa belum mampu menguasai indikator literasi budaya secara optimal karena pembelajaran masih didominasi penggunaan media konvensional berupa buku teks. Penelitian (Febrianti et al., 2024) juga menunjukkan bahwa tingkat literasi budaya siswa masih rendah akibat keterbatasan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa mengalami kesulitan memahami identitas budaya dan nilai-nilai kebangsaan. Hasil penelitian (Sari et al., 2024) memperlihatkan bahwa hanya 20% siswa yang mampu menguasai materi

keberagaman budaya, sedangkan sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan akibat rendahnya motivasi belajar dan kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan guru.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna. Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan hasil belajar siswa (Agustira & Rahmi, 2022; Tafonao, 2018). Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami (Nurrita, 2018).

Hasil wawancara pendahuluan yang dilakukan di SDN 5 Bendorejo, SDN 1 Kedunglurah, dan SDN 2 Kedunglurah menunjukkan bahwa kemampuan literasi budaya siswa kelas V masih belum berkembang secara optimal. Sebanyak 34 dari 55 siswa mengalami kesulitan memahami keberagaman budaya Indonesia, khususnya mengenai rumah adat, pakaian tradisional, makanan khas, alat musik daerah, serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Sebagian besar siswa hanya mengenal budaya yang berada di lingkungan sekitar sehingga wawasan mengenai keberagaman budaya nasional masih terbatas. Selain itu, guru masih mengandalkan buku teks sebagai media utama sehingga pembelajaran cenderung bersifat teoritis, kurang interaktif, dan belum mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran Monopoli *Pop-Up*. Media ini merupakan modifikasi permainan monopoli yang dipadukan dengan visual tiga dimensi (*pop-up*) sehingga mampu menyajikan materi keberagaman budaya Indonesia secara konkret, menarik, dan interaktif. Permainan monopoli diketahui mampu meningkatkan interaksi sosial, kemampuan berpikir kritis, serta pengambilan keputusan siswa (Siti Indah, 2023), sedangkan media *pop-up* mampu meningkatkan daya tarik visual dan memperkuat pemahaman konsep melalui penyajian objek tiga dimensi (Alfiah et al., 2025). Penyajian visual yang konkret tersebut membantu siswa mengenali berbagai unsur budaya, seperti rumah adat, pakaian tradisional, alat musik, dan makanan khas, secara lebih mudah sehingga mendorong terbentuknya pemahaman, apresiasi, serta kepedulian terhadap keberagaman budaya Indonesia. Dengan demikian, karakteristik media *pop-up* selaras dengan tujuan pengembangan literasi budaya yang tidak hanya menekankan

penguasaan pengetahuan budaya, tetapi juga pembentukan sikap menghargai, melestarikan, dan bangga terhadap budaya bangsa. Integrasi kedua konsep tersebut menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendukung penguatan literasi budaya.

Penelitian terdahulu mendukung efektivitas penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran budaya. (May Sela et al., 2023) mengembangkan media permainan monopoli pada materi kebudayaan Indonesia dan memperoleh tingkat efektivitas sebesar 92,24%. Penelitian (Anindya et al., 2022) juga menunjukkan bahwa media *Pop-Up* Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa (PUMKABUJA) mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan ketuntasan klasikal mencapai 90%. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan karena belum mengintegrasikan visual *pop-up* tiga dimensi dengan cakupan keberagaman budaya pulau jawa secara menyeluruh serta masih berfokus pada peningkatan hasil belajar dan pemahaman materi. Belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran yang mengombinasikan permainan monopoli dan visual *pop-up* sebagai sarana untuk memperkuat literasi budaya siswa melalui pengenalan budaya Indonesia yang lebih komprehensif. Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media monopoli *pop-up* berbasis literasi budaya yang tidak hanya menyajikan materi kergaman budaya pulau jawa secara interaktif dan kontekstual, tetapi juga dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa melalui pengenalan, pemahaman, apresiasi, dan pelestarian keberagaman budaya Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* untuk meningkatkan literasi budaya yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif serta memberikan kontribusi terhadap penguatan karakter dan pelestarian budaya Indonesia melalui proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Hidayat & Nizar, 2021). Model ini dipilih karena memberikan prosedur pengembangan

yang sistematis sehingga produk yang dihasilkan dapat memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Penelitian dilaksanakan di SDN 5 Bendorejo, SDN 1 Kedunglurah, dan SDN 2 Kedunglurah, Kabupaten Trenggalek. Subjek penelitian berjumlah 55 siswa kelas V. Selain itu, penelitian ini melibatkan satu ahli materi, satu ahli bahasa, satu ahli media, dan dua praktisi (guru kelas V) sebagai validator untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan.

Tahap *Analysis* (analisis) dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman budaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa literasi budaya siswa masih rendah dan media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada buku ajar sehingga pembelajaran kurang menarik dan belum mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa.

Tahap *Design* (perancangan) dilakukan dengan menyusun desain media Monopoli *Pop-Up* untuk meningkatkan literasi budaya, meliputi penyusunan materi, aturan permainan, papan monopoli, kartu soal, kartu tantangan, kartu kesempatan, ilustrasi *pop-up*, serta instrumen penelitian. Selanjutnya, pada tahap *Development* (pengembangan) dilakukan pembuatan media sesuai desain yang telah dirancang, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan praktisi. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan produk.

Tabel 1. Hasil Akhir Pengembangan Media Monopoli *Pop-Up*

Desain	Hasil	Keterangan
		Papan monopoli <i>Pop-Up</i>
		Buku hak milik sejumlah 17 provinsi



Buku panduan permainan monopoli *pop-up*



Kartu bantuan



Kartu tantangan



Kartu pertanyaan



Pion dan dadu

Tahap *Implementation* (implementasi) dilakukan melalui uji coba skala kecil dan uji lapangan kepada siswa kelas V. Selama proses pembelajaran, siswa menggunakan media Monopoli *Pop-Up* untuk meningkatkan literasi budaya, sedangkan guru mengamati keterlaksanaan pembelajaran. Setelah kegiatan selesai, guru dan siswa mengisi angket respons untuk mengetahui tingkat kepraktisan media.

Tahap *Evaluation* (evaluasi) dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan

berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Data penelitian dikumpulkan menggunakan teknik wawancara, dokumentasi, angket validasi, angket respons guru dan siswa, serta tes literasi budaya berupa *pre-test* dan *post-test*. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar perbaikan media. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media. Efektivitas media dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*, serta uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan literasi budaya siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Hasil dan Diskusi

Kelayakan Media Monopoli *Pop-Up* Untuk meningkatkan Literasi Budaya

Kelayakan media Monopoli *Pop-Up* untuk meningkatkan literasi budaya ditentukan berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian media dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta siswa, isi materi, penggunaan bahasa, tampilan media, serta kemudahan penggunaan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil validasi, media Monopoli *Pop-Up* untuk meningkatkan literasi budaya memperoleh kategori sangat valid, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keberagaman budaya di kelas V sekolah dasar.

Dari aspek materi, media memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta mampu mendukung pengembangan literasi budaya siswa. Materi yang dimuat dalam media mencakup keberagaman rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik daerah, makanan khas, serta nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika yang disusun secara sistematis sehingga mudah dipahami siswa.

Pada aspek bahasa, media memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Penggunaan bahasa dinilai komunikatif, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar, serta menggunakan kalimat yang sederhana sehingga memudahkan siswa memahami isi permainan maupun materi pembelajaran.

Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa tampilan media, pemilihan warna, ilustrasi, ukuran huruf, serta visualisasi *pop-up* mampu menarik perhatian siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Selain itu, praktisi pembelajaran

memberikan penilaian sebesar 95% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam proses pembelajaran serta sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.

Tabel 2. Hasil Validitas Media Monopoli *Pop-Up* Untuk meningkatkan Literasi Budaya

Validator	Presentase (%)	Kategori
Ahli Materi	92%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	96%	Sangat Valid
Ahli Media	91%	Sangat Valid
Praktisi	95%	Sangat Praktis
Rata-rata	93%	Sangat Valid

Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media Monopoli *Pop-Up* untuk meningkatkan literasi budaya telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Visualisasi tiga dimensi (*pop-up*) yang dipadukan dengan permainan monopoli mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Kondisi tersebut sesuai dengan karakteristik siswa yang masih berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui objek visual dan aktivitas bermain. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Nurrita, 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu mempermudah penyampaian materi sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian (May Sela et al., 2023) juga menunjukkan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Kepraktisan Media Berdasarkan Respons Guru dan Siswa

Kepraktisan media Monopoli *Pop-Up* untuk meningkatkan literasi budaya diperoleh berdasarkan hasil angket respons guru dan siswa setelah media digunakan dalam pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi tampilan media, kemudahan penggunaan, penyajian materi, bahasa, serta manfaat media dalam meningkatkan literasi budaya. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media memperoleh respons yang sangat positif baik pada uji skala kecil maupun uji skala lapangan.

Pada uji skala kecil, hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respons sebesar 91% dengan kategori sangat menarik. Siswa menilai bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta mampu membantu memahami keberagaman budaya Indonesia melalui kegiatan bermain. Selain itu, guru juga memberikan respons sebesar 91% dengan kategori sangat menarik. Guru menilai bahwa media mampu meningkatkan keaktifan siswa, mempermudah

penyampaian materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Tabel 3. Hasil Respons Guru dan Siswa

Responden	Uji Skala Kecil (%)	Kategori
Siswa	91%	Sangat Menarik
Guru	91%	Sangat Menarik

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Monopoli *Pop-Up* tidak hanya mudah digunakan oleh guru, tetapi juga mampu meningkatkan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama dalam menyelesaikan permainan. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa media mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Temuan ini mendukung teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, tingginya respons guru menunjukkan bahwa media dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang praktis karena mudah diterapkan tanpa memerlukan sarana yang rumit.

Kepraktisan media juga menunjukkan bahwa pengintegrasian unsur permainan dan visual *pop-up* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa tertarik terhadap media yang digunakan, mereka cenderung lebih aktif bertanya, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media Monopoli *Pop-Up* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Keefektifan Media dalam Meningkatkan Literasi Budaya Siswa

Keefektifan media Monopoli *Pop-Up* untuk meningkatkan literasi budaya ditinjau berdasarkan hasil tes kemampuan literasi budaya siswa melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test* pada uji skala kecil dan uji skala lapangan. Pengukuran dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam memahami keberagaman budaya Indonesia, menghargai perbedaan budaya, serta memahami nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika setelah menggunakan media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Monopoli *Pop-Up* mampu meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa secara signifikan.

Pada uji skala kecil yang melibatkan 14 siswa, rata-rata nilai *pre-test* sebesar 53,2, sedangkan rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 90,0. Peningkatan

tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih mampu memahami materi keberagaman budaya setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Monopoli *Pop-Up*. Selain mengalami peningkatan rata-rata nilai, perubahan kategori kemampuan literasi budaya juga terlihat cukup signifikan. Sebelum pembelajaran, seluruh siswa (100%) berada pada kategori sangat kurang baik. Setelah penggunaan media, sebanyak 58% siswa berada pada kategori sangat baik, 21% pada kategori baik, dan 21% pada kategori cukup, sedangkan tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori kurang maupun sangat kurang.

Pada uji skala lapangan yang melibatkan 41 siswa, rata-rata nilai *pre-test* sebesar 57,4, sedangkan rata-rata *post-test* meningkat menjadi 84,5. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi budaya setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Monopoli *Pop-Up*. Sebelum pembelajaran, sebagian besar siswa masih berada pada kategori sangat kurang baik dan kurang baik, sedangkan setelah penggunaan media sebagian besar siswa telah berpindah ke kategori baik dan sangat baik. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya Indonesia secara lebih optimal.

Tabel 4. Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Uji Coba	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
Skala Kecil	53,2	90,0	36,8
Skala Lapangan	57,4	84,5	27,1

Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa media Monopoli *Pop-Up* untuk meningkatkan literasi budaya efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media tidak hanya membantu siswa mengenali berbagai bentuk keberagaman budaya Indonesia, tetapi juga memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar melalui aktivitas bermain, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Pengalaman belajar yang diperoleh selama permainan membuat siswa lebih mudah menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari sehingga pemahaman terhadap konsep menjadi lebih mendalam.

Hasil tersebut diperkuat oleh uji statistik menggunakan *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi ($\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, sehingga penggunaan media Monopoli *Pop-Up* memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan literasi budaya siswa. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* memperoleh nilai rata-rata 65%, yang termasuk dalam kategori efektif,

sehingga media yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak terjadi secara kebetulan, tetapi merupakan dampak dari penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (May Sela et al., 2023) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan. Temuan ini juga didukung oleh (Alfiah et al., 2025) yang menjelaskan bahwa media *pop-up* dapat meningkatkan daya tarik visual sehingga membantu siswa memahami konsep pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Dalam penelitian ini, perpaduan permainan monopoli dengan visualisasi *pop-up* memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi materi melalui aktivitas permainan yang melibatkan diskusi, kerja sama, dan pengambilan keputusan.

Keefektifan media Monopoli *Pop-Up* untuk meningkatkan literasi budaya juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat dalam mengamati ilustrasi budaya, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, serta berdiskusi dengan anggota kelompok. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa membangun pemahamannya sendiri mengenai keberagaman budaya Indonesia, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks.

Selain meningkatkan kemampuan kognitif, media yang dikembangkan juga memberikan dampak terhadap perkembangan sikap siswa. Selama pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan sikap saling menghargai, bekerja sama, bertanggung jawab, serta menghormati keberagaman budaya yang dipelajari melalui permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media Monopoli *Pop-Up* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mendukung pembentukan karakter sesuai dengan tujuan Pendidikan Pancasila dan penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi berkebinekaan global, gotong royong, dan bernalar kritis.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media Monopoli *Pop-Up* untuk meningkatkan literasi budaya memenuhi tiga kriteria utama dalam penelitian pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu, media ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran

Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V sekolah dasar.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* untuk meningkatkan literasi budaya untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman budaya di kelas V sekolah dasar menggunakan model pengembangan ADDIE. Media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya siswa.

Hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan praktisi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 93% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru dan siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media. Siswa menilai media menarik, mudah digunakan, serta membantu memahami materi keberagaman budaya Indonesia melalui aktivitas belajar yang interaktif, sedangkan guru menilai media mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah penyampaian materi selama proses pembelajaran.

Keefektifan media dibuktikan melalui peningkatan kemampuan literasi budaya siswa pada uji skala kecil maupun uji skala lapangan. Rata-rata nilai *pre-test* meningkat dari 53,2 menjadi 90,0 pada uji skala kecil dan dari 57,4 menjadi 84,5 pada uji skala lapangan. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* sebesar 65% menunjukkan bahwa media berada pada kategori efektif dalam meningkatkan literasi budaya siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media Monopoli *Pop-Up* untuk meningkatkan literasi budaya dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia, tetapi juga mendorong berkembangnya sikap menghargai perbedaan, kerja sama, serta rasa cinta terhadap budaya bangsa. Oleh karena itu, media ini berpotensi menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang mendukung penguatan karakter dan implementasi Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya

sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih kepada STKIP PGRI Trenggalek yang telah memberikan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru kelas V, serta siswa SDN 5 Bendorejo, SDN 1 Kedunglurah, dan SDN 2 Kedunglurah yang telah bersedia menjadi subjek penelitian serta memberikan bantuan selama proses pengumpulan data. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan praktisi pembelajaran atas masukan serta saran yang sangat bermanfaat dalam penyempurnaan media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* untuk meningkatkan literasi budaya. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran inovatif dan peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Referensi

- Alfiah, N., Aranah, S. N., & Asmiarti, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas III SD N 1 Pardasuka Timur. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 420-424.
- Anindya, F., Primasatya, N., & Ibnu Zaman, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pukabuja (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa) Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 346-357. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.688>
- Anzani, A. S., Fahri, M., & Kasman, R. (2025). Meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan siswa kelas IV melalui media modul KLIK pada pembelajaran PKN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Febrianti, F. A., Rokhmaniyah, R., Salimi, M., & Asy'ari, L. (2024). Analisis Kebutuhan Buku Digital Berbasis Etnotematik untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91643>
- Haniifah, A. (2024). Efektivitas literasi budaya dan kewargaan dalam meningkatkan kebhinekaan global pada siswa di smp negeri 3 pracimantoro-2051000010. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(7), 5792-5803.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). 2. Evaluasi kep. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28-38.
- May Sela, H., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507-519. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>
- Nawir, M., Dani, A. R., Azifa, N., & Hasim, N. F. (2025). Gerakan literasi budaya di masyarakat. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 223-232. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24229>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal*

- Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Sari, D. P., Somantri, M., & Anasta, N. D. C. (2024). Aplikasi 'Colere' Sebagai Media Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Peserta Didik Fase C Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3). <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91599>
- Siti Indah, N. (2023). Penggunaan Board Game sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 10(3), 871-880.
- Supriatna, M. N., & Atikah, C. (2024). Penguatan kewargaan melalui literasi budaya: menjalin harmoni sosial di era digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 854-872. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19040>
- Syam, A. K., Nawir, M., Faisal, S. F. R., & Syukur, S. A. (2025). Integrasi literasi budaya dan kewargaan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 256-270. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.23969/Jp.V10i02.24585>
- Widiastuti, A., Alwasi, F. T., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Literasi Budaya Dan Kewargaan Sebagai Upaya Mempertahankan Kebudayaan Di Tengah Kemajemukan Masyarakat Indonesia. *Semantic: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 83-90.