



Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyumulek

Lalu Alfi Sandi Kusuma^{1*}, Muhammad Tahir², Muhammad Sobri³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Indonesia.

DOI:

Article Info

Received: 25 August 2024

Revised: 27 August 2024

Accepted: 28 August 2024

Correspondence:

Phone: +62 877-5978-3543

Abstract: Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogik Sasak dalam Pembelajaran IPAS, yang dimana akan mengenalkan kearifan lokal atau kebudayaan yang ada di daerah tempat tinggal mereka melalui pembelajaran IPAS sehingga menjadikan upaya dalam melestarikan dan memperkenalkan kearifan lokal suku sasak melalui jenjang pendidikan sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogik Sasak dalam Pembelajaran IPAS, yang layak dan praktis. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni angket dan dokumentasi. Metode penelitian ini menggunakan ADDIE (yaitu analysis, design, development, implementation, evaluation). Hasil penelitian Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak dalam Pembelajaran IPAS memperoleh hasil validasi media berdasarkan hasil uji memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Kemudian berdasarkan hasil uji validasi materi memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Dengan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa media sangat layak digunakan,serta penggunaan media yang telah diujikan dalam kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata persentase yakni 92% dengan demikian dapat diketahui bahwa media dapat dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

Keywords: Media Pembelajaran, Engklek Monopoli, Etnopedagogik Sasak, Pembelajaran IPAS

Citation: Kusuma, S, A, L., Tahir, M., Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyumulek. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(3), 534-542. doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i3.428>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas guna menentukan keberadaannya dimasa yang akan datang. Manusia mendapat pendidikannya untuk pertama kali dari keluarga dan mendapatkan pendidikan formal yang pertama kali dari sekolah yaitu sekolah dasar. Sekolah Dasar merupakan tempat tujuan pertama manusia dalam mendapatkan ilmu baru yang tidak didapatkan dari keluarga, oleh karena itu sekolah dasar bertujuan

sebagai tempat untuk mengembangkan potensi untuk menjadi seseorang yang mempunyai kualitas diri.

Pembelajaran yang diterapkan di masa sekarang ini menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Kasnowo dan Hidayat, 2022). Kurikulum Merdeka dengan konsep merdeka belajar di sekolah dasar memberi “kemerdekaan” bagi pelaksana pendidikan

Email: alfisandi.01@gmail.com.

terutama guru dan kepala sekolah dalam menyusun, mengembangkan dan melaksanakan kurikulum berdasarkan potensi, dan kebutuhan siswa serta sekolah.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menguatkan profil pelajar pancasila pada peserta didik ialah dengan memasukkan unsur budaya dalam pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penguatan dari salah satu dimensi profil pelajar pancasila yakni berkebhinekaan global dimana diharapkan agar peserta didik mampu untuk menjaga budaya lokal agar tidak tergerus oleh budaya asing yang masuk serta dapat menyaring budaya asing yang baik dan bermanfaat bagi perkembangan diri mereka sebagai seorang pelajar. Kaitannya dengan dimensi berkebhinekaan global, kurikulum merdeka mengintegrasikan materi mengenai budaya ke dalam materi pembelajaran salah satunya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Salah satu pelajaran yang membutuhkan suatu media dalam belajar mengajar agar menjadi bermakna IPA dan IPS digabungkan menjadi matapelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Penggabungan tersebut memiliki tujuan agar peserta didik dapat mengumpulkan lingkungan alam dan sosialnya dalam satu kepaduan (Sartika et al., 2023).

Keterampilan siswa dapat dikembangkan, dapat diasah ketika siswa sudah mulai memasuki bangku sekolah. Ketika berada dibangku sekolah dasar potensi ini dapat dipupuk dengan pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi pembelajaran maka dapat ditunjang dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif. Agar perolehan hasil pembelajaran yang diinginkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Kemampuan pemahaman konsep itu sangat perlu diberikan kepada siswa karena memudahkan ingatan siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Media pembelajaran yang bervariasi itu diterapkan dengan desain khusus yang berbeda dengan media sebelumnya maupun dari media yang sudah ada, dan memiliki langkah-langkah yang menarik, membuat siswa aktif. Keaktifan siswa dilihat dari cara siswa mengikuti petunjuk yang diminta guru dengan baik dan sesuai. Pembelajaran yang digunakan di kelas rendah harus ditunjang dengan media konkrit yang mendukung dan sesuai dengan materi pembelajaran (Ulfaeni, 2017). Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, media yang

digunakanpun bukan sekedar penyampai informasi melainkan diharapkan mampu menumbuhkan motivasi dan simpati peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran pada materi IPAS kelas IV yang berupa media engklek monopoli. Monopoli yang digunakan dalam penelitian ini pada dasarnya sama dengan permainan monopoli pada umumnya, namun monopoli yang dimaksudkan sudah mendapat modifikasi dan di desain sedemikian rupa sebagai media pembelajaran. Alasan digunakan permainan monopoli karena permainan monopoli merupakan permainan yang rata-rata di ketahui siswa cara permainannya, sehingga dapat memudahkan dalam pelaksanaannya. Menurut Siskawati, dkk (2016), Menyatakan bahwa media pembelajaran dengan sistem permainan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran karena dengan belajar sambil bermain dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi siswa karena tidak membosankan selama proses belajar, siswa yang bisa lebih aktif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu materi IPAS di kelas IV adalah "Indonesia Kaya Budaya" yang terdapat pada bab 6. Di dalamnya berisi tiga topik yaitu 1) Keunikan dan kebiasaan masyarakat di sekitarku?, 2) Kekayaan budaya Indonesia, dan 3) Manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya. Tujuan pembelajaran dari Bab 6 ini adalah agar peserta didik mampu menceritakan perkembangan sejarah daerah tempat tinggal, mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal, serta menelaah pengaruh perkembangan tempat tinggal terhadap kehidupan perekonomian masyarakat di daerah tempat tinggal (Fitri et al., 2021). Untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, idealnya guru perlu menerapkan pembelajaran berbasis etnopedagogi.

Pembelajaran etnopedagogi di Sekolah Dasar perlu diimplementasikan dengan startegi dan media pembelajaran inovatif yang mampu menarik perhatian siswa untuk mengaplikasikan kearifan lokal dengan Etnopedagogi di Sekolah Dasar perlu diimplementasikan dengan startegi dan media pembelajaran inovatif yang mampu menarik perhatian siswa untuk mengaplikasikan kearifan lokal. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Asrin,et.al (2021) bahwa pengembangan budaya mutu berbasis kearifan lokal menjadi kebutuhan mutlak sekolah dalam rangka meningkatkan keunggulan dan daya saing sekolah Nilai-nilai budaya lokal perlu diwariskan kepada peserta didik, oleh karena itu penting bagi peserta didik untuk mengenali budaya daerah mereka dengan cara mempelajarinya. Etnopedagogi dapat

dilaksanakan melalui pembelajaran yang diintegrasikan dengan nilai-nilai budaya lokal seperti kesenian tradisional, tradisi, upacara tradisional, cerita rakyat, kehidupan masyarakat, dan lain sebagainya. Etnopedagogi menjadi penting untuk diterapkan dalam pembelajaran karena peran dari etnopedagogi adalah mendorong peserta didik agar memiliki kecerdasan kultural sehingga dengan memahami nilai-nilai lokal daerahnya, peserta didik diharapkan mampu mencapai tujuan belajarnya (Firmansyah et al., 2021).

Kaitannya dengan mata pelajaran IPAS bahwa pada konsep mata pelajaran ini erat kaitannya dengan lingkungan peserta didik. IPAS menyederhanakan serta meringkas pengetahuan mengenai lingkungan serta keadaan sosial di lingkungan sekitar peserta didik. Selain itu pembahasan IPAS terfokus pada isu sosial, ekonomi, dan lingkungan sekitar peserta didik (Ummah dan Hamna, 2023). Berdasarkan pendapat diatas maka sangat cocok menggunakan pendekatan etnopedagogi yang menjadikan lingkungan sekitar peserta didik sebagai sumber belajar IPAS. Hal ini bisa terjadi dikarenakan dalam pembelajaran berbasis etnopedagogi, peserta didik akan belajar langsung dari budaya ataupun kearifan lokal daerahnya untuk memahami materi yang disajikan. Pada bab 6, materi yang dibahas adalah Indonesia kaya budaya yang terdiri dari 3 topik. Ketiga topik tersebut erat kaitannya dengan lingkungan sekitar peserta didik sehingga cocok apabila dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis etnopedagogi. Dengan memasukkan materi mengenai sasak yang merupakan daerah tempat tinggal peserta didik yang erat dengan lingkungan mereka sehingga bisa menimbulkan kesan yang lebih bermakna dan berkesinambungan, maka peserta didik akan mudah memahami materi serta mengenal daerah tempat tinggalnya sendiri.

Berdasarkan observasi yakni dengan memperhatikan kegiatan pembelajaran dan diperkuat dengan wawancara dengan guru dan beberapa peserta didik kelas IV SDN 5 Banyumulek, bahwa selama proses pembelajaran IPAS kekurangan dari media pembelajaran yang berasal dari pemerintah yakni, dari segi materinya dan penggunaan media yang masih bersifat umum sehingga guru harus mengembangkan sendiri materi dan media pembelajaran agar dapat bersifat kontekstual, dikarenakan apabila peserta didik hanya diberikan media pembelajaran tersebut dalam pelaksanaannya, maka dengan hal tersebut menimbulkan pelaksanaan pembelajaran yang kurang optimal, sehingga hal tersebut dapat menyebabkan peserta didik belum mampu dalam memahami pembelajaran, karena materi pembelajaran dan media pembelajaran yang dipelajarinya kurang kontekstual

dikarenakan masih kurangnya dalam penggunaan media pembelajaran yang dilaksanakan maupun yang belum dilaksanakan dan hanya menggunakan sumber belajar berupa buku guru dan buku siswa. Selain itu sumber yang digunakan dalam pembelajaran masih monoton atau belum adanya inovasi dalam perkembangan kegiatan pembelajaran. Dilihat dari pengetahuan beberapa peserta didik pada saat wawancara, peserta didik masih belum dapat mengetahui dengan baik tentang kebudayaan yang ada didaerah mereka terkhusus lagi disekitar mereka. Faktor yang menyebabkan hal ini terjadi yaitu guru masih kurang mampu dalam menyusun media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, terlebih lagi sebagian besar guru-guru yang mengajar disekolah tersebut masih belum terbiasa menggunakan teknologi, serta sarana dan prasarana yang kurang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk membantu proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan maksimal, sehingga dapat terwujudnya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat digunakan di SDN 5 Banyumulek dilihat dari kondisi peserta didik dan sarana dan prasarana yang ada. Sehingga, perlunya sebuah media pembelajaran yang berbasis permainan monopoli engklek yang penggunaannya tidak harus menggunakan lcd dan laptop akan tetapi memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan pelaksanaan dengan media pembelajaran tersebut.

Keterbaruan pada penelitian dari segi isi pada Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogik Sasak lebih terfokus pada kebudayaan tempat tinggal peserta didik, yang berisikan Meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan awal mula daerah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya., menyebutkan sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh daerah tempat tinggalnya, membandingkan kondisi daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini., menyebutkan kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya. dan menjelaskan pentingnya menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggalnya, hal tersebut akan membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran dan peserta didik juga diajak untuk bermain peran menggunakan media Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogik Sasak tersebut, didalam media akan disediakan tempat untuk peserta didik bermain peran sesuai dengan daerah tempat tinggal mereka. Bahkan

tidak hanya itu, pada media pembelajaran pada penelitian saat ini yaitu Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogik Sasak yang dimana akan lebih mengenalkan kepada peserta didik terkait kebudayaan yang ada di daerah tempat tinggal mereka yaitu suku Sasak. Peserta didik akan diajak untuk lebih mengenal kearifan lokal atau kebudayaan yang ada di daerah tempat tinggal mereka. Media pembelajaran berbasis etnopedagogik sasak ini masih jarang digunakan dan dikembangkan.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*analyze/analisis, design/desain, development/pengembangan, implementation/implementasi, dan evaluation/evaluasi*). Menurut Sugiyono (2018) metode penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakannya. Penelitian ini mengembangkan suatu produk yang belum digunakan di sekolah. Produk yang dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogik Sasak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah dokumentasi dan angket. Dokumentasi dilakukan pada saat media pembelajaran engklek monopoli diimplementasikan dalam kegiatan belajar di SDN 5 Banyumulek. Dokumentasi diperoleh dari foto-foto dan video selama proses pengimplementasian Media. Sugiyono (2019) menyatakan angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk validasi ahli materi, validasi ahli media dan respon siswa. Adapun analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala Likert 1 sampai 4 yang meliputi analisis data kevalidan dan kemenarikan. Analisis kevalidan menggunakan rumus persentase kevalidan. Analisis kemenarikan menggunakan rumus persentase kemenarikan.

Hasil dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini yakni Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak Dalam Pembelajaran IPAS di SDN 5 Banyumulek yang diperkuat dengan angket ahli media dan ahli materi serta hasil respon peserta didik dengan diperkuat oleh dokumentasi yang dilakukan

pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media yang dilaksanakan. Pengembangan media pembelajaran ini telah dilakukan dengan model penelitian R&D (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan desain penelitian ADDIE yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini dilakukannya tahap analisis dengan tahap analisis permasalahan yang ditemukan di sekolah. Dengan melaksanakan analisis temuan atau permasalahan yang ditemukan di sekolah seperti analisis kebutuhan, analisis kurikulum, serta peserta didik. Dengan bertujuan agar dari setiap temuan yang ada dapat menemukan solusi yang akan diberikan dalam pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan yang berkaitan dengan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Berikut tahapan analisis yang dilakukan :

Tahapan yang pertama dengan melakukan analisis kebutuhan dengan tujuan untuk menemukan suatu kebutuhan dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah masih sangat minim dan terbatas. Sejalan menurut Putri et al.(2022) dengan menggunakan media pembelajaran tentu mampu mencapai tingkat belajar yang efektif dan efisien, serta dapat lebih cepat menerima informasi yang diberikan oleh guru. Kegiatan dalam pembelajaran yang ada didalam kelas juga tidak akan berjalan dengan monoton, yang dimana guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media yang berlandaskan pada tingkat kebutuhan yang ada didalam kelas. Oleh karena itu, peran dan tugas guru bergeser dari peran semula sebagai sumber belajar bergeser menjadi peran sebagai pengelola sumber belajar (Marlena, 2018).

Tahapan kedua dengan analisis kurikulum menjadi tahapan yang dilakukan untuk menganalisis landasan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, sebagai dasar pengembangan produk media pembelajaran. Analisis yang dilakukan meliputi analisis terhadap kurikulum yang tengah berlaku atau diterapkan di sekolah, penggunaan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta indikator pembelajaran. Analisis kurikulum penting untuk dilakukan guna mencegah terjadinya ketidaksesuaian produk yang dihasilkan untuk diterapkan atau digunakan di

sekolah. Tahapan ini dilakukan dengan melakukan analisis terhadap penggunaan kurikulum di sekolah, dimana secara umum terdapat dua jenis kurikulum yang digunakan di sekolah yakni kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka, namun tepatnya di SDN 5 Banyumulek menerapkan kurikulum merdeka terutama pada kelas IV sekolah dasar. Setelah melakukan analisa tentang muatan materi, peneliti juga melakukan analisa terhadap komponen-komponen pembelajaran lainnya yakni capaian pembelajar (CP) pada muatan IPAS kelas IV kurikulum merdeka.

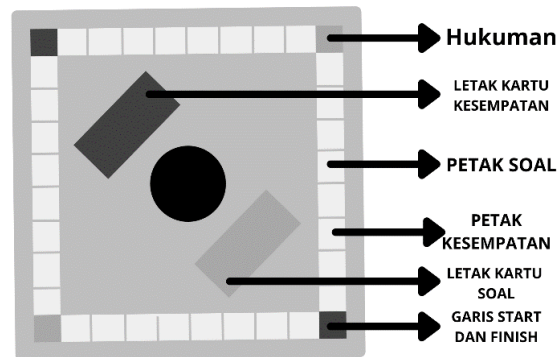
Berdasarkan pada analisis diatas menurut Erfan et al., (2020) Media pembelajaran yang baik tidak hanya dapat meningkatkan keinginan dan motivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri, tetapi juga dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas.

2. Desain (Design)

Pada tahap ini yaitu dilakukan tahap perancangan awal media pembelajaran engklek monopoli berbasis etnopedagogi sasak sebelum dikembangkan. Menurut Tahir et al. (2021) Perubahan system pembelajaran ini menyebabkan setiap pendidik harus beradaptasi dengan keadaan yang baru. Pendidik harus mampu melakukan inovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran ini berisikan media pembelajaran yang digunakan pada kelas IV, yang dimana kurikulum yang digunakan menggunakan kurikulum merdeka maka matapelajaran yang diterapkan pada konsep media yakni IPAS dengan materi Indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik etnopedagogi sasak yang ada di daerah tempat tinggal peserta didik. Dengan memerhatikan konsep lokal maka dalam desain media engklek monopoli tidak lepas dari gambar/ikon yang familiar digunakan dalam pembelajaran, selanjutnya dengan menggunakan aplikasi canva untuk mendesain media. Pada saat proses perancangan atau desain media ini sangat diperhatikan dari segi warna, ikon dan gambar-gambar yang akan digunakan pada media bertujuan agar media menarik untuk dilihat dan digunakan.

Produk media yang akan dihasilkan yakni media pembelajaran monopoli engklek berbasis etnopedagogi sasak dalam pembelajaran IPAS yang didesain menggunakan aplikasi canva dicetak berbentuk banner bahan flexi. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada peserta didik

terkait dengan materi "Indonesia Kaya Budaya" yang terdapat pada Bab 6.



Gambar 1. Prototype Media

Berdasarkan dari Gambar 1. perancangan prototype media terdiri dari beberapa elemen yang disusun dan dirancang dalam sebuah wadah banner dari bahan flexi dengan memerhatikan dalam aspek perancangan yang mencakup beberapa elemen:

a. Media pembelajaran yang diprinting dalam bentuk banner berukuran $\pm 200 \text{ cm} \times 200 \text{ cm}$, yang berfungsi sebagai tatakan dalam pembelajaran.

b. Desain Monopoli yang terbuat dari canva, hanya saja pada gambar monopoli diganti dengan gambar yang sesuai materi dan pada kartu yang biasa berisi 2 kartu yaitu kartu soal dan kartu kesempatan kemudian.

c. Sebuah Dadu dan 4-6 peseta didik menjadi bidak.

d. Kartu permainan, berupa potongan-potongan kartu yang berukuran $\pm 6 \times 9 \text{ cm}$, yang berisi pertanyaan sesuai dengan materi.

e. Pedoman penggunaan dalam media dan materi pada pembelajaran monopoli yang terdiri dari komponen cover, latar belakang, pedoman penggunaan, serta materi ajar.

3. Pengembangan (Development)

Media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik sekolah dasar yang rata-rata berusia 7-12 tahun, karena pada usia tersebut memasuki tahap operasional konkret yaitu telah memiliki kemampuan berfikir logis akan tetapi dibantu dengan benda-benda nyata atau konkret, artinya dalam proses pembelajaran peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat mempermudah memahami pelajaran dan memudahkan untuk berfikir (Istiningsih, 2021). Dengan tahap pengembangan yakni kegiatan pembuatan produk awal media engklek

monopoli. Setelah produk ini dikembangkan, sesuai dengan perencanaan atau desain sebelumnya, maka tahap selanjutnya adalah melakukan proses validasi dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan menurut ahli media maupun ahli materi. Sehingga media yang dikembangkan menggambarkan kesesuaian dengan tingkatan tahap perkembangan dan karakteristik siswa yang senang belajar jika terdapat sebuah gambar dan teks yang ada dalam media pembelajaran (Hardiana, 2023). Penjabaran dari tahap pengembangan pada media sebagai berikut :

1. Pembuatan Media

Adapun langkah-langkah pembuatan media pembelajaran engklek monopoli:

1. Menyiapkan laptop
2. Mengaktifkan aplikasi canva untuk menggunakan desain media yang telah ditetapkan. Membuat projek baru dengan mengatur ukuran 200 cm x 200 cm
3. Proses desain wadah media, kartu permainan dan pedoman penggunaan media dengan mengikuti kerangka prototype yang sudah ditentukan
4. Menambahkan aksesoris icon yang mengandung nilai kearifan lokal suku sasak
5. Proses editing untuk mengatur posisi yang pas sesuai dengan saran yang di berikan oleh validator media
6. Tampilan media dengan memerhatikan komponen yang telah didesain dan dirancang maka produk yang dihasilkan pada gambar 2



Gambar 2. Tampilan Media

7. Tampilan Pedoman Media Pembelajaran sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran berdasarkan aspek yang telah didesain dan dirancang serta Pengembangan tampilan atau desain pada produk disesuaikan dengan kearifan lokal suku Sasak. Berikut ini

penjelasan lengkap terkait setiap bagian dalam produk pembelajaran:

a. Cover Pedoman Media

Cover adalah suatu bagian pertama dari pedoman media pembelajaran, bagian ini menyediakan informasi awal dari suatu pedoman media yang akan digunakan. Cover terdiri dari judul, sasaran atau penggunaan pembelajaran atau mata pelajaran, dan informasi kelas.



Gambar 3. Cover Pedoman Media

Berdasarkan gambar 3 di atas, bahwa bagian cover terdiri dari gambar-gambar dan ilustrasi yang berkaitan dengan kearifan lokal sasak berupa gambar tradisi peresean, bale lumbung, adat nyongkolan, serta tampilan media pembelajaran.

b. Latar Belakang

Latar belakang yakni bagian yang ditulis untuk mengetahui suatu pembelajaran yang akan dilaksanakan.



Gambar 4. Latar Belakang Pedoman

Berdasarkan gambar 4 di atas bahwa didalam bagian latar belakang berisikan paparan media pembelajaran, bentuk media yang akan

diajarkan, dan muatan materi yang akan dilaksanakan.

c. Pedoman Penggunaan Media

Pedoman penggunaan media yang menampilkan media pembelajaran, serta pedoman penggunaan.



Gambar 5. Pedoman Penggunaan Media

Berdasarkan gambar 5 di atas bahwa bagian pedoman penggunaan media yang terdapat pada tampilan media pembelajaran yang akan digunakan serta langkah penggunaan yang akan dilaksanakan untuk memudahkan peserta didik.

d. Materi Ajar dalam Media

Materi ajar dalam media yakni berisikan materi yang akan dipelajari untuk mengacu pada penggunaan media yang akan digunakan.



Gambar 6. Materi Ajar dalam Pedoman

Berdasarkan gambar 6 di atas bahwa materi ajar pada media pembelajaran ini berisikan informasi materi IPAS di kelas IV adalah "Indonesia Kaya Budaya" yang terdapat pada bab 6. Di dalamnya berisi tiga topik yaitu 1) Keunikan dan kebiasaan masyarakat di sekitarku?, 2) Kekayaan budaya Indonesia, dan 3) Manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya.

e. Validasi ahli

Validasi yang dilakukan dengan tujuan untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran engklek monopoli berbasis etnopedagogi sasak dalam pembelajaran IPAS yang telah dikembangkan. Validasi produk ini dilakukan 2 tahap, yakni:

- 1) Validasi ahli media

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah rata-rata dari skor	Presentase	Kriteria
Tulisan	19	94	94%	Sangat Layak
Gambar	11			
Tampilan	23			

Berdasarkan data pada tabel 1 hasil validasi media diperoleh nilai rata-rata persentase 94% menunjukkan media engklek monopoli sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan kriteria kelayakan secara deskriptif menunjukkan angka 94 dalam rentang presentase penilaian 81 sampai dengan 100 termasuk dalam kriteria sangat layak .

- 2) Validasi ahli materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah rata-rata dari skor	Presentase	Kriteria
Relevansi	16	95	95%	Sangat Layak
Keakuratan	12			
Komunikatif	8			
Berorientasi Pada Students Center	16			
Kebahasaan	7			
Keterbacaan	6			

Berdasarkan data pada tabel 2 dapat disimpulkan bahwa kelayakan dari jumlah peraspek memperoleh skor 65 dari skor maksimal 68 dengan persentase 95% sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan sebagai materi pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan pada kriteria kelayakan secara deskriptif menunjukkan angka 95 dalam rentang presentase penilaian 81 sampai dengan 100 termasuk dalam kriteria sangat layak .

4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi yaitu penerapan dari media yang telah dikembangkan dan telah melalui uji ahli media dan ahli materi (Ardhani, 2021). Media pembelajaran engklek monopoli dalam pengimplementasiannya, peserta didik dibagi dengan beberapa tim, satu tim yang terdiri 6 orang peserta didik. Setelah itu siswa diberikan kesempatan untuk memberikan respon terhadap media yang telah diperagakan. selanjutnya setelah melakukan validasi media serta dinyatakan layak untuk diterapkan pada pembelajaran, maka tahap berikutnya yakni implementasi dalam kondisi yang sebenarnya. Media pembelajaran engklek monopoli diimplementasikan pada peserta didik kelas IV SDN 5 Banyumulek.

a. Uji coba kelompok kecil



Gambar 7. Implementasi Penggunaan Media

Berdasarkan pada gambar 7 dengan Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan pedoman dan pelaksanaan berdasarkan uji coba skala kecil dalam jumlah siswa 6 orang serta dengan menjawab tantangan dan soal terkait dengan materi yang dipelajari.

Tabel 3. Hasil Respon Siswa

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah rata-rata dari skor	Presentase	Kriteria
Materi	112			
Media	155	92	92%	Sangat Layak

Berdasarkan data pada tabel 3 tentang hasil respon siswa dapat diketahui bahwa dalam aspek materi diperoleh skor 112 dari skor maksimal 120 dengan persentase 93%. Dari segi

Media pembelajaran engklek monopoli diperoleh skor 155 dari skor maksimal 168 dengan persentase 92%. Berdasarkan skor dari kedua aspek dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran engklek monopoli berbasis etnopedagogi sasak diperoleh rata-rata persentase sebesar 92,% dengan kategori respon peserta didik di nyatakan sangat layak mengacu pada kriteria kelayakan secara deskriptif. Hasil di atas dapat dilihat juga dari antusias dan semangat siswa dalam belajar, sejalan dengan itu, menurut Sutirman (2013) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

5. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi adalah tahap akhir dari model ADDIE. Tahap evaluasi merupakan kegiatan dari implementasi (Nisa,2015). Evaluasi dilakukan dengan melihat respon peserta setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Hasil evaluasi diperoleh dari hasil validasi yang telah dilakukan sebelumnya yaitu validasi media, validasi materi, dan respon siswa. Hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata persentase yakni 94% sedangkan validasi materi diperoleh nilai rata-rata dengan persentase yakni 95% kemudian dari respon siswa memperoleh nilai rata-rata dengan persentase yakni 92% .

Berdasarkan hasil evaluasi media, materi, respon siswa yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran engklek monopoli berbasis etnopedagogi sasak dalam pembelajaran IPAS sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV.

Kesimpulan

Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak dalam Pembelajaran IPAS memperoleh hasil validasi media berdasarkan hasil uji memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Kemudian berdasarkan hasil uji validasi materi memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Dengan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa media sangat layak digunakan. Berdasarkan penggunaan media yang telah diujikan dalam kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata persentase yakni 92% dengan demikian Dapat

diketahui bahwa media dapat dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

Daftar Pustaka

- Apta Dinda Sartika, Putri Ayu Cindika, Belinda Salsa Bella, Lici Indah Anggraini, Putri Wulandari, Eliza Indayana. 2023. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Sd/Mi." *Journey: Journal Of Development And Reseachr In Education* 52.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175.
- Asrin, Haryati, L. F., Syazali, M., Wira, L., & Amrullah, Z. (2021). Pelatihan implementasi budaya mutu berbasis kearifan lokal di sdn gugus i pemenang lombok utara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5, 488–493.
- Baiq Nurlaela Hardiana, Muhammad Tahir, Siti Istiningsih. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Pada Materi Bahasa Indonesia Kelas II Sdn 7 Sakra ." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 216.
- Erfan, M. dkk. (2020). Pengembangan GameEdukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. 11 (1).
- Firmansyah, H., Ramadhan, I., & Wiyono, H. (2021). Pembelajaran Berbasis Etnopedagogi. Penerbit Lakeisha.
- Fitri A., et al. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jakarta:Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Istiningsih, S. dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monooli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. 16(2).
- Kasnowo, M. Syamsul Hidayat. 2022. "Penguatan Kompetensi Sdm Guru Melalui Kurikulum Merdeka Di SDN Jatirejoyoso." *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia* 34.
- Marlena, N., Dwijayanti, R., & Edwar, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis (JPEB)*, 6(1), 45-51.
- Nisa, R. (2015). Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat Dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana.
- Putri, I. P., Nurashiah, I., & Sutisnawati, A. (2022). Media Pop-Up Book Berbasis Wayang Sukuraga: Dimensi Aneka Global dalam Kurikulum Prototipe di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 543-551.
- Siskawati, Maya., "Pengembangan dkk. 2016. Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa". *Jurnal Studi Sosial*, Volume 4, No.1 (hlm. 7280).
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian Tindakan). Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono .(2019). Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian Tindakan). Bandung: CV. Alfabeta.
- Sutirman. (2013). Media dan Model – model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tahir Muhammad dkk. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Vidio dan Audio Visual Bagi Guru SD Negeri Gugus V Kecamatan Batukliang Utara Lombok Tengah. 4 (4).
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan media monergi (monopoli energi) untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136-144.
- Ummah, M. K., & Hamna, H. (2023). Implementasi Model Pakemi Integrasi Blanded Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains IPAS Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 5(1), 44-52.