



# KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN MONKESA BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA PADA MATERI KEBERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA KELAS V SDN BURENGAN 4 KOTA KEDIRI

Brisa Arimba Brigadeana<sup>1</sup>, Muhamad Basori<sup>2</sup>, Dhian Dwi Nur Wenda<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Email: [brisaarimba@gmail.com](mailto:brisaarimba@gmail.com)



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i3.3005>

## Sections Info

### Article history:

Submitted: 23 March 2026

Final Revised: 11 April 2026

Accepted: 16 May 2026

Published: 28 June 2026

### Keywords:

Monkesa

Kearifan Lokal

Keberagamman Suku dan Budaya



## ABSTRACT

The purpose of this research and development is to determine the effectiveness of MONKESA learning media based on local wisdom to improve students' knowledge on the material of ethnic and cultural diversity of grade V SDN Burengan 4 Kediri City. This research and development uses the ADDIE model which consists of the stages (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The subjects of this research are teachers and students of grade V SDN Burengan 4 Kediri City. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of this research show that the results of the limited scale effectiveness test show an average value of 84 and classical completeness of 100% with a very effective category. Then, the results of the broad scale effectiveness test show an average value of 86.94 which is rounded to 87 and classical completeness of 100% with a very effective category. The results of the study show that the MONKESA learning media based on local wisdom is very effective and can be implemented in learning the material on ethnic and cultural diversity in class V of SDN Burengan 4, Kediri City.

## ABSTRAK

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran MONKESA berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan pengetahuan siswa pada materi keberagaman suku dan budaya kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan (1) Analisis (Analyze), (2) Perancangan (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi (Implementation), dan (5) Evaluasi (Evaluation). Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji keefektifan skala terbatas menunjukkan rata-rata nilai sebesar 84 dan ketuntasan klasikal 100% dengan kategori sangat efektif. Kemudian, hasil uji keefektifan skala luas menunjukkan rata-rata nilai sebesar 86,94 yang dibulatkan menjadi 87 dan ketuntasan klasikal 100% dengan kategori sangat efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran MONKESA berbasis kearifan lokal sangat efektif dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran materi keberagaman suku dan budaya di kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri.

**Kata kunci:** Monkesa, Kearifan Lokal, Keberagamman Suku dan Budaya

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan sistematis untuk menumbuhkan lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk secara aktif meningkatkan potensi mereka, memupuk kekuatan spiritual, disiplin diri, karakter, kecerdasan, nilai-nilai etika, dan kompetensi yang dibutuhkan bagi diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Adreyani & Wahyudi, 2024). Pendidikan sangat penting untuk kemajuan dan pengembangan sumber daya manusia berkualitas tinggi. Pendidikan sangat penting dalam membentuk karakter nasional. Pendidikan memungkinkan individu untuk mencapai potensi maksimal mereka (Oktaviani & Nugraha, 2020).

Proses pembelajaran di sekolah dasar seharusnya dirancang agar mampu menarik perhatian peserta didik dan melibatkan mereka secara aktif. Namun pada kenyataannya, berbagai permasalahan sering muncul di lapangan. Salah satu permasalahan umum adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton, seperti ceramah, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran serta kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Proses pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) perlu dikembangkan secara kontekstual dan terintegrasi agar dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. IPAS membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial di sekitarnya, memperdalam pengetahuan ilmiah, serta menumbuhkan kepekaan terhadap masalah lingkungan, masyarakat, dan teknologi. Pembelajaran IPAS diharapkan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Baeti et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri, khususnya pada pembelajaran IPAS materi keberagaman suku dan budaya diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada modul ajar. Siswa terlihat kurang aktif, pasif dalam diskusi, dan mengalami kesulitan memahami materi abstrak seperti keberagaman suku dan budaya. Kemudian, dari hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru wali kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri diketahui bahwa guru sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dan belum adanya penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal pada pembelajaran materi keberagaman suku dan budaya. Hal ini mengakibatkan menurunnya pemahaman belajar siswa pada materi keberagaman suku dan budaya. Berdasarkan hasil analisis dokumen belajar dari 28 siswa kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri pada materi keberagaman suku dan budaya diketahui bahwa sebanyak 71% atau 20 siswa kelas V memperoleh nilai ulangan di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Nilai KKTP yang telah ditentukan tersebut yaitu 75. Sedangkan, hanya 29% atau 8 siswa kelas V yang sudah memperoleh nilai di atas KKTP. Rendahnya nilai hasil belajar materi keberagaman suku dan budaya yang diperoleh siswa disebabkan oleh berbagai hal yaitu siswa kurang menyimak materi yang disampaikan oleh guru, siswa kesulitan dalam memahami materi keberagaman suku dan budaya, serta siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap kemampuan hasil belajar yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli edukatif pada materi keberagaman suku dan budaya. Media pembelajaran adalah segala hal yang dapat dideteksi oleh indera dan berperan sebagai perantara, sarana, atau alat untuk memfasilitasi proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar (Bayaniyyah et al., 2024). Pemanfaatan media pendidikan dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan

oleh pendidik, sehingga memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. (Surya et al., 2023). Media pembelajaran merujuk pada sumber daya yang memfasilitasi proses pengajaran dan pembelajaran, meningkatkan kejelasan pesan yang diberikan, dan memungkinkan pencapaian tujuan pendidikan secara efektif dan efisien (Widiana & Sa'diyah, 2023). Media memfasilitasi transformasi informasi abstrak menjadi bentuk-bentuk nyata yang meningkatkan pemahaman peserta didik (Alfina et al., 2025). Media monopoli dimodifikasi menjadi media yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Nasution et al., 2024).

Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan adaptasi dari permainan tradisional monopoli yang dimodifikasi menjadi alat bantu pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar secara menyenangkan dan bermakna. Media Monopoli dapat meningkatkan daya ingat dan penguasaan modul, menumbuhkan kepercayaan diri dalam mengutarakan pendapat, dan meningkatkan pemahaman tentang mata pelajaran dan modul pembelajaran. Permainan ini telah diubah menjadi alat instruksional interaktif untuk memfasilitasi pembelajaran, memungkinkan siswa unggul dalam modul yang diberikan oleh instruktur (Sihotang, 2022). Manfaat penggunaan media monopoli terletak pada kemampuannya untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan bagi siswa, karena memotivasi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran melalui bermain. Media ini memungkinkan siswa untuk segera menyadari keuntungan pendidikan sambil aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Media monopoli memfasilitasi interaksi antara siswa dan lingkungan mereka, membangkitkan minat baru dan meningkatkan fokus serta keterlibatan dengan materi pelajaran.

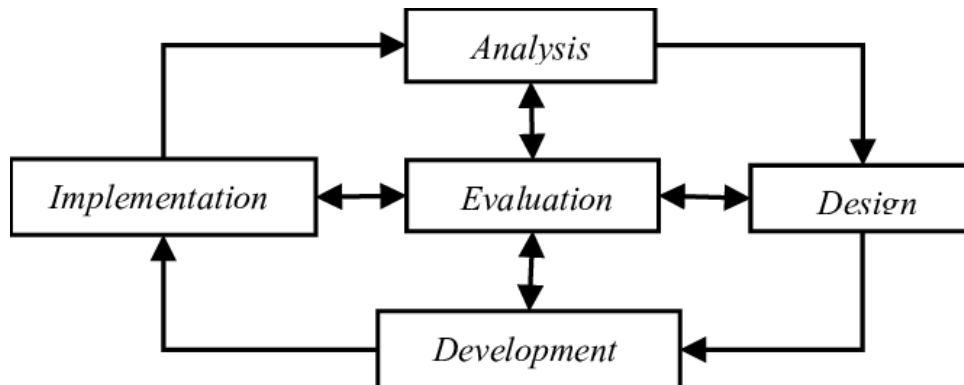
Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nasution et al., 2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media monopoli dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis, karena siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses pendidikan. Siswa dapat langsung menjawab isu-isu, meningkatkan daya ingat dan mempermudah pemahaman informasi. Sejalan dengan penelitian (Relita & Karnia, 2021) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang memuat nilai-nilai lokal sangat diperlukan dalam pembelajaran IPAS. Peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Keefektifan Media Pembelajaran MONKESA Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya Kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas dari media pembelajaran yang dikembangkan pada materi keberagaman suku dan budaya kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk inovatif berupa MONKESA (Monopoli Keberagaman Suku dan Budaya) berbasis kearifan lokal Kediri. Produk ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman suku dan budaya di kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri. Pendekatan R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan suatu produk yang nantinya dapat diterapkan dalam dunia pendidikan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena model ini memberikan

kerangka kerja sistematis yang memfasilitasi proses perancangan hingga evaluasi media pembelajaran yang efektif dan efisien (Sugiyono, 2018). Model ini juga memberikan ruang untuk umpan balik dan revisi dalam setiap tahap pengembangan. Dengan pendekatan ini, MONKESA (Monopoli Keberagaman Suku dan Budaya) tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai media untuk menanamkan rasa cinta terhadap kebhinekaan dan warisan budaya lokal. Berikut merupakan tahapan model ADDIE:



**Gambar 1. Tahapan Model ADDIE**

Penelitian ini dilakukan di SDN Burengan 4 Kota Kediri, Kecamatan Pesantren, Kota Kediri, Provinsi Jawa Timur, pada bulan Mei 2026. Subjek uji coba produk dilakukan di kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri untuk uji coba sesungguhnya. Pada penelitian ini untuk uji coba skala terbatas akan dilakukan terhadap 10 siswa. Sedangkan sebagai subjek penelitian pada uji coba skala luas akan dilakukan terhadap 18 siswa. Hasil penilaian pada uji coba ini dijadikan dasar dalam revisi produk akhir. Selama proses uji coba ini, beberapa masukan dikumpulkan untuk memperbaiki atau merevisi produk yang dihasilkan. Hasil produk yang telah direvisi layak untuk diuji coba pada uji coba operasional.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran MONKESA (Monopoli Keberagaman Suku dan Budaya) dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang keberagaman suku dan budaya dapat diukur menggunakan tes. Tes tersebut akan dilakukan sebelum pembelajaran (pretest) dan setelah pembelajaran (posttest) untuk mengevaluasi pengetahuan siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil belajar peserta didik dianggap baik jika nilai posttest sama atau lebih besar dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan yaitu 75. Sebaliknya, hasil belajar dianggap kurang baik jika nilai posttest kurang dari KKTP. Berikut langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan.

- Menghitung hasil belajar setiap siswa (individu) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Hasil Belajar Siswa} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

- Kelulusan di persentase secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Pencapaian skor dikategorikan sesuai dengan pedoman penilaian keefektifan menurut (Mahardika et al., 2022) sebagai berikut.

**Tabel 1. Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan**

Rentang Skor	Skor Keefektifan	Keterangan
81% - 100%	Sangat Efektif	Sangat efektif dan dapat digunakan tanpa perbaikan
61% - 80%	Efektif	Efektif dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41% - 60%	Cukup Efektif	Cukup efektif dan dapat digunakan namun perlu perbaikan besar
21% - 40%	Tidak Efektif	Tidak efektif dan tidak dapat digunakan
0% - 20%	Sangat Tidak Efektif	Sangat tidak efektif dan tidak dapat digunakan

Sumber: (Mahardika et al., 2022)

Keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari hasil belajar peserta didik. Data yang diambil adalah jumlah peserta didik yang tuntas apabila nilainya telah mencapai KKTP. Jumlah peserta didik yang tuntas akan dihitung untuk menghitung persentase ketuntasan hasil belajar. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila persentase dari ketuntasan hasil belajar peserta didik minimal 75%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap implementasi merupakan bagian krusial dalam proses pengembangan media pembelajaran, di mana permainan edukatif MONKESA (Monopoli Keberagaman Suku dan Budaya) diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri. Tahap implementasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran MONKESA berbasis kearifan lokal Kota Kediri. Tahap implementasi juga dilakukan untuk memperoleh nilai pretest sebelum melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran MONKESA dan nilai posttest sesudah melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran MONKESA pada materi keberagaman suku dan budaya kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri.

Subjek uji coba produk dilakukan di kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri untuk uji coba sesungguhnya. Pada penelitian ini untuk uji coba skala luas akan dilakukan terhadap 18 siswa. Sedangkan sebagai subjek penelitian pada uji coba skala terbatas akan dilakukan terhadap 10 siswa. Hasil penilaian pada uji coba ini dijadikan dasar dalam revisi produk akhir. Selama proses uji coba ini, beberapa masukan dikumpulkan untuk memperbaiki atau merevisi produk yang dihasilkan. Hasil produk yang telah direvisi layak untuk diuji coba pada uji coba operasional

Berikut merupakan hasil uji keefektifan yang dilakukan pada uji coba skala terbatas sebanyak 10 siswa kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri:

**Tabel 2. Hasil Uji Keefektifan Skala Terbatas**

No	Kode Siswa	Nilai Pretest	Ket.	Nilai Posttest	KKTP	Ket.
1.	ABA	65	TT	85	75	T
2.	AS	70	TT	90	75	T
3.	AAP	75	T	80	75	T
4.	APNC	60	TT	75	75	T
5.	AAH	75	T	85	75	T

6.	APR	75	T	90	75	T
7.	BBP	60	TT	75	75	T
8.	BJQA	50	TT	100	75	T
9.	DZS	55	TT	80	75	T
10.	EHNPN	75	T	80	75	T
Rata- rata Nilai		<b>66</b>	<b>TT</b>	<b>84</b>	<b>T</b>	
Jumlah Siswa Tuntas		<b>4</b>		<b>10</b>		
Persentase Ketuntasan Klasikal		<b>40%</b>		<b>100%</b>		

**Keterangan:**

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Dari tabel hasil uji keefektifan diatas, menunjukkan bahwa rekapitulasi penilaian soal pretest dari 10 siswa menunjukkan rata-rata nilai sebesar 66 dan persentase ketuntasan klasikal yaitu 40%. Kemudian, penilaian posttest menunjukkan bahwa rekapitulasi penilaian dari 10 siswa skala terbatas memperoleh skor rata-rata nilai sebesar 84 dan persentase ketuntasan klasikal 100%. Dengan demikian, seluruh siswa uji coba skala terbatas atau 100% siswa memperoleh nilai diatas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dan dinyatakan tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran MONKESA berbasis kearifan lokal kota Kediri sangat efektif untuk digunakan pada pembelajaran materi keberagaman suku dan budaya di kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri. Selanjutnya, media dapat digunakan pada tahap uji coba skala luas.

Kemudian, hasil uji keefektifan yang dilakukan pada uji coba skala luas sebanyak 18 siswa kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Keefektifan Skala Luas**

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Ket.	Nilai Posttest	KKTP	Ket.
1.	AHS	50	TT	80	75	T
2.	AAAK	75	T	80	75	T
3.	AFPA	60	TT	100	75	T
4.	ACA	55	TT	85	75	T
5.	ASA	65	TT	100	75	T
6.	AAZ	60	TT	75	75	T
7.	ASTS	75	T	80	75	T
8.	AZPN	55	TT	75	75	T
9.	DASE	50	TT	90	75	T
10.	DCO	55	TT	90	75	T
11.	HO	70	TT	85	75	T
12.	HSU	75	T	100	75	T
13.	MHAM	65	TT	75	75	T
14.	MRSA	50	TT	100	75	T
15.	MKIH	75	T	85	75	T
16.	NFAA	75	T	95	75	T

17.	RDA	65	TT	80	75	T
18.	SGR	75	T	90	75	T
Rata-rata nilai		<b>63,8</b>	<b>TT</b>	<b>86,94</b>		T
Jumlah Siswa		<b>6</b>		<b>18</b>		
Tuntas						
Persentase		<b>33%</b>		<b>100%</b>		
Ketuntasan						
Klasikal						

**Keterangan:**

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Dari tabel hasil uji keefektifan diatas, menunjukkan bahwa rekapitulasi penilaian soal pretest dari 18 siswa menunjukkan rata-rata nilai sebesar 63,8 dan persentase ketuntasan klasikal yaitu 33%. Kemudian penilaian posttest dari 18 siswa kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri pada uji coba skala luas memperoleh skor rata-rata nilai sebesar 86,94 yang dibulatkan menjadi 87 dan persentase ketuntasan 100%. Dengan demikian, seluruh siswa uji coba skala luas atau 100% siswa memperoleh nilai diatas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dan dinyatakan tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran MONKESA berbasis kearifan lokal kota Kediri sangat efektif untuk digunakan pada pembelajaran materi keberagaman suku dan budaya di kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri. Media pembelajaran MONKESA berbasis kearifan lokal kota Kediri dapat menarik antusias siswa dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Relita & Karnia, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan monopoli dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa sehingga hasil belajar IPS Terpadu siswa mengalami kenaikan media pembelajaran merupakan suatu alat bantu untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Peran media pembelajaran sangat penting bagi pendidik maupun peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas (Apriliani et al., 2023).

Media berfungsi sebagai mekanisme untuk mengembangkan aktivitas pendidikan yang menarik dan menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, dinamis, dan nyaman. Media ini dapat meningkatkan pengalaman mengajar dan belajar yang interaktif serta secara aktif melibatkan siswa dalam pemecahan masalah, yang pada akhirnya meningkatkan prestasi pendidikan (Nasution et al., 2024). Media monopoli dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial, mendorong kerjasama, dan meningkatkan pemikiran kritis selama interaksi kelompok. Akibatnya, media monopoli menumbuhkan suasana pendidikan yang menarik dan konstruktif.

Monopoli adalah permainan yang dirancang untuk beberapa peserta, lebih dari dua pemain. Permainan ini kemudian diubah menjadi alat pendidikan interaktif dan menyenangkan untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. Pemanfaatan monopoli sebagai media pendidikan dalam proses pembelajaran menawarkan banyak keuntungan. Salah satu manfaat media pembelajaran monopoli adalah peningkatan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam tugas-tugas pendidikan (Eviyanti et al., 2025). Dengan memanfaatkan media monopoli bersamaan dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman anak-anak, menjadi pilihan yang bermanfaat untuk

diimplementasikan di kelas-kelas sekolah dasar (Zamaludin & Manan, 2024).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran MONKESA berbasis kearifan lokal kota Kediri sangat efektif untuk digunakan pada pembelajaran materi keberagaman suku dan budaya di kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri. Hasil uji keefektifan skala terbatas terhadap 10 siswa kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri menunjukkan rata-rata nilai sebesar 84 dengan kategori sangat efektif. Kemudian, hasil uji keefektifan skala luas terhadap 18 siswa kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri menunjukkan rata-rata nilai sebesar 86,94 yang dibulatkan menjadi 87 dengan kategori sangat efektif. Hasil uji keefektifan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran MONKESA berbasis kearifan lokal kota Kediri memperoleh kriteria sangat efektif dan media dapat diimplementasikan dalam pembelajaran materi keberagaman suku dan budaya di kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri.

## REFERENSI

- Adreyani, L. O., & Wahyudi. (2024). Pengembangan Media Kartu Bergambar dalam Pembelajaran Make and Match untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Gaya pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(September), 723–731.
- Alfina, A. I., Zaman, W. I., & Basori, M. (2025). MOBADA (MONOPOLI BANGUN DATAR): MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).
- Apriliani, I. G. A. D., Husniati, H., & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1522–1533. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1525>
- Baeti, S. R., Rasidi, R., Suryawan, A., & Budiyati, B. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ips Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Melalui Penerapan Model Pbl Berbantuan Media Papan Tumbuhan. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 644–651. <https://doi.org/10.29100/.v6i2.5016>
- Bayaniyyah, H., Husniati, & Novitasari, S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATAPELAJARAN IPAS MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA KELAS IV SDN 3 MENINTING. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 3901.
- Eviyanti, Anjarini, T., & Suyoto. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI SIDOSARI. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(September).
- Mahardika, A. I., Santana Purba, H., & Permana, A. (2022). The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials With Tutorial Model. *Physics Education Journal*, 5(1), 2022–2023.
- Nasution, H. A. R., Thalia, A., Yusmaliani, Amanda, W., & Sitepu, M. S. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN PESERTA DIDIK KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 18 Hafizah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 306–312.
- Oktaviani, D. L., & Nugraha, A. (2020). Pengembangan Media Papan Putar Nusantara pada Materi Keragaman Pakaian Adat di Indonesia untuk Kelas IV SD. *PEDADIDAKTIKA:*

*JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 7(4), 145–153.

- Relita, D. T., & Karnia, K. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Di Smpn 3 Satu Atap Boyan Tanjung. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 6(2), 123–132. <https://doi.org/10.31932/jpe.v6i2.1449>
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60–67.
- Sugiyono, S. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D. *Alfabeta, Bandung*.
- Surya, N. F., Dwi, D., Wenda, N., Primasatya, N., Saraja, P., & Jawa, A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAKU SARAJA PADA MATERI AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1).
- Widiana, G. T., & Sa'diyah, N. F. H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PANCASILA PINTAR ( PAPAN ) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH. *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 113.
- Zamaludin, A. Z. M., & Manan, N. A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI CERDAS (MONDAS) UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF PADA MATA PELAJARAN IPS. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04).

---

---

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

**CC-BY-SA**