



Pengembangan Media Monopoli Kearifan Lokal Palembang Untuk Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 81 Palembang

Adelia Safitri

PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

Inka

PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

Gesna Joti

PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

Meisyiska Putri

PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

Alamat:

Jl. Jend A. Yani Lorong Gotong Royong No. 9/10 Ulu, 13 Ulu, Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Utara 30116, Indonesia

Korespondensi penulis: adelia.fit6@gmail.com

Abstrak. *This research aims to develop learning media based on monopoly games that promote Palembang local wisdom in learning IPAS for grade IV elementary school students. This media is designed to answer the needs of interactive, contextual, and fun learning and strengthen students' cultural identity. The development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects included practitioner experts, material experts, and media experts. The validation results show that the monopoly media is very feasible to use in learning. Validation by practitioners scored 98%, material expert validation scored 87.5%, and media expert validation reached 92%, all in the very feasible category. This media was also tested through one-to-one and small group stages, which showed positive responses from students in terms of engagement, motivation, and understanding of the material. The monopoly game proved effective in increasing students' active participation and facilitating the delivery of IPAS materials that are relevant to local values. These findings indicate that the Palembang local wisdom monopoly learning media has the potential to be an innovative alternative in the learning process in elementary schools, as well as contributing to contextualized and sustainable learning*

Keywords: *Learning media, local wisdom, monopoly game.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang mengangkat kearifan lokal Palembang dalam pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media ini dirancang untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan serta memperkuat identitas budaya siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian meliputi ahli praktisi, ahli materi, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media monopoli sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi oleh praktisi memperoleh skor 98%, validasi ahli materi memperoleh skor 87,5%, dan validasi ahli media mencapai 92%, seluruhnya masuk kategori sangat layak. Media ini juga diuji melalui tahapan *one-to-one* dan *small group*, yang menunjukkan respons positif dari siswa dalam hal keterlibatan, motivasi, dan pemahaman materi. Permainan monopoli terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dan mempermudah penyampaian materi IPAS yang relevan dengan nilai-nilai lokal. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran monopoli kearifan lokal Palembang berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, serta memberikan kontribusi terhadap pembelajaran yang kontekstual dan berkelanjutan

Kata Kunci: Media pembelajaran, kearifan lokal, permainan monopoli

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses di mana sekelompok individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta kebiasaan yang diwariskan dari generasi ke generasi melalui proses pengajaran. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan

didefinisikan sebagai proses perubahan dalam sikap dan perilaku seseorang maupun kelompok dalam rangka mematangkan individu melalui proses pengajaran dan pelatihan (Sudaryanto & Wening Sahayu, 2020). Ki Hajar Dewantara juga menyatakan bahwa pendidikan adalah sebuah tuntunan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak (Sugiarta et al., 2019). Dengan kata lain, pendidikan bertujuan membimbing potensi alami yang dimiliki oleh setiap anak agar mereka dapat berkembang secara optimal sebagai individu maupun anggota masyarakat, sehingga mampu mencapai kebahagiaan serta keselamatan hidup (Sahira et al., 2022).

Seiring kemajuan zaman, perkembangan teknologi pun semakin pesat. Hal ini berdampak pada kemajuan dunia pendidikan yang berjalan secara dinamis, khususnya dalam hal pengembangan media, strategi, metode, serta proses pembelajaran yang lebih interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mampu memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar. Media pembelajaran menjadi salah satu sarana penting yang digunakan dalam proses belajar-mengajar. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran karena berperan penting dalam mendukung kelancaran penyampaian materi. Media membantu menyampaikan informasi secara lebih jelas, detail, serta menarik perhatian peserta didik. Upaya pengembangan media pembelajaran merupakan langkah penting untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Kaniawati et al., 2023).

Media sejatinya merupakan salah satu unsur penting dalam sistem pembelajaran. Sebagai sebuah komponen dalam pembelajaran, media harus menjadi bagian integral dan selaras dengan keseluruhan proses pembelajaran. Tujuan akhir dari pemilihan media adalah untuk digunakan dalam proses belajar-mengajar sehingga siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan media tersebut. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam menyampaikan informasi. Sementara itu, Adam menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu, baik yang bersifat fisik maupun teknis, yang digunakan dalam pembelajaran dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Nurfadhillah et al., 2021). Dalam kondisi saat ini, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam menyajikan pembelajaran yang aktif dan menarik, serta mendorong peserta didik untuk lebih antusias dalam mengikuti proses belajar.

Sementara itu, pembelajaran sendiri adalah suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu. Pembelajaran juga dapat dipahami sebagai bantuan dari pendidik agar peserta didik dapat memperoleh ilmu, menguasai keterampilan dan kebiasaan, serta membentuk sikap dan kepercayaan diri. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu siswa belajar dengan baik. Kegiatan pembelajaran berlangsung sepanjang hidup seseorang dan dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Meski memiliki kesamaan dengan pengajaran, pembelajaran memiliki makna yang lebih luas dan mendalam. Ubabuddin (2019) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi yang nyata. Proses ini tidak akan berhasil tanpa adanya peran aktif dari pendidik atau guru yang secara sadar mendorong peserta didik untuk belajar, yang pada akhirnya akan terlihat melalui perubahan perilaku sebagai hasil dari kemampuan baru yang dimiliki dan bertahan dalam jangka waktu yang lama (Amallia et al., 2024).

Media pembelajaran berperan dalam menyalurkan informasi kepada siswa dengan cara yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan belajar mereka, sehingga terjadi proses pembelajaran yang disengaja, terarah, dan terkendali (Suryani et al., 2019). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara cermat agar media yang

digunakan benar-benar dapat mendukung kelancaran proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Arsyad (2019), mengemukakan beberapa kriteria yang perlu diperhatikan guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu: (a) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, (b) ketepatan untuk menyampaikan materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, (c) bersifat praktis, fleksibel, dan tahan lama, (d) keterampilan guru dalam menggunakannya, (e) kesesuaian dengan karakteristik sasaran, dan (f) mutu teknis yang baik (Hikmah et al., 2023).

Media pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik (Risma et al., 2019). Penggunaan media yang tepat dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran, meningkatkan kreativitas, memotivasi, serta membangkitkan minat belajar siswa. Hamalik mengemukakan bahwa pemanfaatan media dalam proses belajar-mengajar dapat memicu minat dan motivasi baru, memberikan rangsangan belajar, bahkan memiliki dampak psikologis yang positif terhadap siswa (Norhaliza et al., 2023).

Namun kenyataannya, media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses belajar-mengajar. Contohnya, di SD Negeri 81 Palembang, hasil observasi awal di kelas IV menunjukkan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Guru hanya mengandalkan buku guru dan buku siswa sebagai sumber belajar, tanpa adanya dukungan media lain. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif, motivasi belajar menurun, dan mereka cenderung lebih suka bermain daripada memperhatikan pembelajaran. Hal ini berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan media permainan, seperti permainan monopoli.

Permainan monopoli dipilih karena merupakan jenis permainan yang digemari anak-anak dan mudah dipahami cara bermainnya. Dengan menerapkan media pembelajaran berbentuk permainan monopoli, suasana belajar di kelas akan menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Jika guru berhasil menciptakan kesan yang positif dan menyenangkan dalam pembelajaran, maka siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif (Kadek & Kartika, 2021). Media pembelajaran monopoli terbukti membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Penggabungan unsur pembelajaran dengan aktivitas bermain, seperti pada permainan monopoli, sangat dibutuhkan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan inovatif. Media ini mampu meningkatkan kemampuan siswa karena menyuguhkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berbeda. Oleh karena itu, penggunaan media monopoli dapat memberikan pengalaman baru yang positif bagi siswa (Syafitri & Hendratno, 2021).

Dari permasalahan yang ada pada latar belakang peneliti berkeinginan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran dalam bentuk permainan monopoli. Terdapat perbedaan dari penelitian sebelumnya mulai dari subjek, desain, komponen permainan monopoli, serta muatan materi yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Oleh karena itu dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media monopoli kearifan lokal Palembang yang valid, praktis dan efektif.

KAJIAN TEORITIS

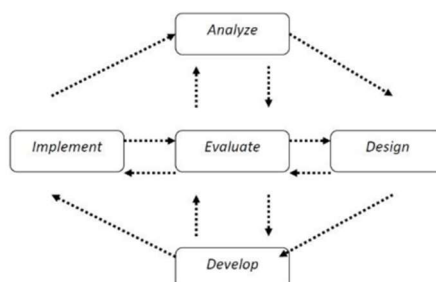
Pilihan permainan sebagai media pembelajaran didasarkan pada dampak positif yang dapat diberikan pada proses pembelajaran, terutama dalam memahami materi Kebudayaan Indonesia. Permainan monopoli dipilih karena dapat menciptakan suasana menyenangkan, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, membuat siswa aktif, dan

memungkinkan penyampaian materi yang nyata agar siswa lebih mudah mengingatnya. Penelitian sebelumnya juga mendukung penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran, menunjukkan bahwa media tersebut sangat membantu siswa dalam memahami dan menerima materi dengan nyata, serta membuat siswa berperan aktif dan memori terhadap materi lebih tahan lama. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan media permainan monopoli dalam konteks pembelajaran IPS, khususnya pada materi Kebudayaan Indonesia.

Penelitian sebelumnya oleh Nisa' & Julianto (2020) bertujuan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan media pembelajaran monopoli mengenai sumber energi dan perubahannya untuk kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini tergolong valid dan layak digunakan, dengan data kepraktisan yang dikategorikan sangat layak. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari et al., (2021) tentang pengembangan media monopoli pada tema perkembangan teknologi untuk siswa kelas III di SDN 81 Sokong menunjukkan bahwa hasil validasi dan respon peserta didik sangat positif, sehingga media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar siswa di kelas. Adapun penelitian terdahulu dari Aslam et al., (2021) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual pada materi IPS mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi untuk siswa kelas atas SD mendapat hasil validasi dari para ahli dengan persentase yang sangat tinggi dan masuk kategori sangat valid. Uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil sebanyak 4 orang siswa menunjukkan hasil yang sangat baik

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuannya sendiri ialah untuk membantu guru memberikan bahan ajar kepada siswanya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Untuk metode pengembangan, dipilih model ADDIE. Menurut Marini & Silalahi terdapat beberapa alasan mengapa ADDIE masih sangat relevan untuk digunakan. Alasan pertama adalah model ADDIE adalah model yang dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi, yang memungkinkan model tersebut dapat digunakan hingga saat ini. Tingkat fleksibilitas model ini dalam menjawab permasalahan cukup tinggi. Meski memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi, model ADDIE merupakan model yang efektif untuk digunakan dan banyak orang yang familiar dengan singkatan ADDIE tersebut. Selain itu, model ADDIE juga menyediakan kerangka kerja umum yang terstruktur untuk pengembangan intervensi instruksional dan adanya evaluasi dan revisi dalam setiap tahapannya.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Subjek dalam penelitian ini adalah 3 validator ahli yakni ahli validator praktisi, ahli validator materi dan ahli validator media. Teknik pengumpulan data adalah bagian terpenting dalam penelitian. Data yang valid dan lengkap sangat menentukan kualitas penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket dalam mengumpulkan data yang peneliti cari. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang akan digunakan bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan respon pengguna terhadap media pembelajaran.

Pengembangan media monopoli kearifan lokal Palembang untuk pembelajaran IPAS kelas IV SD dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahap berurutan, yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Tahap awal dalam proses pengembangan yaitu tahap Analisis (Analyze). Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, karakteristik peserta didik, kebutuhan pembelajaran, serta analisis materi IPAS yang relevan, khususnya yang berkaitan dengan muatan lokal budaya Palembang. Hasil dari analisis ini menjadi dasar untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa.

Tahap selanjutnya adalah tahap Perancangan (Design). Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun rancangan media pembelajaran berupa permainan monopoli berbasis kearifan lokal Palembang. Rancangan mencakup elemen-elemen permainan seperti papan monopoli, dan kartu informasi. Seluruh komponen dirancang dengan pendekatan visual yang menarik dan edukatif, serta disesuaikan dengan tema budaya lokal Palembang untuk mendukung pembelajaran IPAS secara interaktif dan menyenangkan.

Tahap selanjutnya adalah Pengembangan (Development). Pada tahap ini, media permainan monopoli mulai direalisasikan ke dalam bentuk nyata. Peneliti menggunakan aplikasi seperti Canva untuk mendesain komponen permainan, seperti papan monopoli, kartu informasi, dan elemen visual lainnya yang menggambarkan budaya lokal Palembang. Setelah produk awal selesai dibuat, dilakukan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media tersebut. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi yang telah disiapkan, dan hasilnya dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan produk.

Tahap keempat adalah Implementasi (Implementation). Pada tahap ini, media permainan monopoli kearifan lokal Palembang diuji coba di kelas IV SD Negeri 81 Palembang. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan dan efektivitas media dalam membantu siswa memahami materi IPAS, khususnya kearifan lokal Palembang.

Tahap terakhir adalah Evaluasi (Evaluation). Evaluasi dilakukan terhadap keseluruhan proses dan hasil pengembangan media. Evaluasi ini mencakup kelebihan, kekurangan, dan saran dari pengguna serta ahli, yang kemudian dijadikan dasar untuk penyempurnaan media permainan monopoli agar lebih menarik, relevan, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Langkah-langkah dalam melakukan pengujian media kearifan lokal Palembang sebagai berikut.

Analisis kevalidan dilakukan dengan mengumpulkan data melalui angket yang diisi oleh responden. Selain itu, masukan dan saran dari para ahli juga dijadikan dasar dalam proses analisis ini. Peneliti akan merangkum hasil evaluasi dari para validator untuk mengetahui tingkat kevalidan media permainan monopoli berbasis kearifan lokal Palembang yang ditujukan untuk pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 81 Palembang. Dalam proses ini, digunakan tabel penilaian khusus yang memuat berbagai skor sebagai indikator untuk menilai sejauh mana media pembelajaran tersebut dinyatakan valid (Andriana et al., 2017).

Berikut rumusan yang dapat digunakan dalam menghitung kevalidan:

$$PS = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria kepraktisan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
40 % - 60%	Cukup praktis
21 % - 40 %	Kurangpraktis
0 % - 20%	Tidak praktis

(Sumber Olah Data, 2025)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prosedur penelitian yang digunakan peneliti yaitu Model ADDIE. Yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berikut implementasi dari tahapan tersebut:

1. Tahap analisis (*analyze*)

a) Analisis kebutuhan siswa

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik melalui observasi langsung. Berdasarkan hasil pengamatan di SD Negeri 81 Palembang, proses pembelajaran IPAS masih sangat bergantung pada buku tema sebagai satu-satunya sumber belajar, baik untuk guru maupun siswa. Ketergantungan ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta menurunnya minat belajar, yang pada akhirnya menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.

Untuk itu, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Salah satu alternatif yang dikembangkan adalah media permainan Monopoli Kearifan Lokal Palembang, yang dirancang dengan komponen petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, informasi pendukung, elemen visual menarik, dan aktivitas soal yang bisa dikerjakan secara individu maupun kelompok. Media ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mendorong kemampuan berpikir kritis dalam memahami materi IPAS.

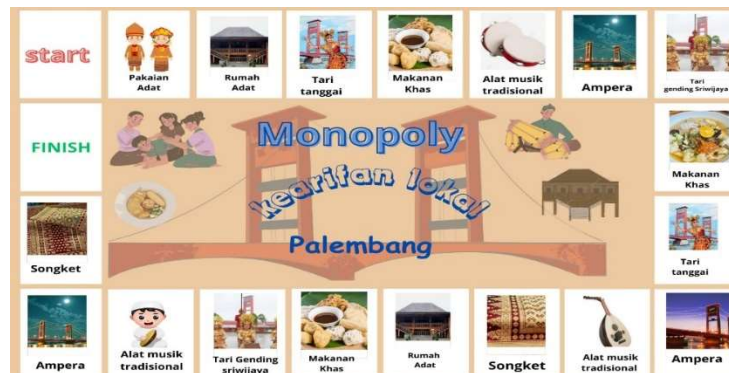
b) Analisis Materi

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi materi yang relevan dengan pengembangan media permainan Monopoli Kearifan Lokal Palembang. Materi yang telah dianalisis kemudian disusun secara sistematis agar mencakup unsur-unsur konsep, fakta, prinsip, dan prosedur yang sesuai untuk diterapkan dalam media pembelajaran IPAS kelas IV. Hasil analisis materi ini menjadi pedoman penting dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang mendukung proses pengembangan media secara efektif.

2. Tahap Perencanaan (*design*)

Berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh, tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah tahap desain atau perencanaan awal. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang dan menyusun media pembelajaran berupa Permainan Monopoli Kearifan Lokal Palembang yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS

Tabel 3. Desain kearifan lokal Palembang



3. Tahap pengembangan (*development*)

Pada tahap Pengembangan, peneliti mulai memproduksi dan menguji media permainan Monopoli Kearifan Lokal Palembang sebagai alat bantu pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD Negeri 81 Palembang. Produk yang dikembangkan ini telah mendekati versi akhir dan dievaluasi melalui proses validasi oleh para ahli, yaitu dua dosen dari Universitas PGRI Palembang serta satu guru kelas IV dari SDN 144 Palembang. Validasi dilakukan menggunakan teknik walkthrough, yakni dengan meninjau dan mengamati secara langsung komponen media pembelajaran.

Tabel 4. Validasi ahli

No	Nama	Jabatan	instansi
1	Murjainah, S. Pd., M.Pd.	Dosen	Universitas PGRI Palembang
2	Dr. nur syarifuddin, M.Pd.	Dosen	Universitas PGRI Palembang
3	Zaliah, S.Pd. Gr	Guru kelas	SD negeri 81 Palembang

4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada tahap Implementasi, media permainan Monopoli Kearifan Lokal Palembang yang telah dikembangkan mulai digunakan oleh peserta didik kelas IV di SD Negeri 81 Palembang dalam pembelajaran IPAS. Setelah proses uji coba selesai dilaksanakan, peneliti membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media tersebut. Angket ini bertujuan mengevaluasi tingkat kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran yang telah disusun. Selain itu, peneliti juga memberikan tes kepada siswa guna menilai seberapa efektif media Monopoli Kearifan Lokal Palembang dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

5. Tahap evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap seluruh proses pengembangan media, mulai dari tahap awal hingga tahap akhir, untuk memastikan bahwa Permainan Monopoli Kearifan Lokal Palembang yang dikembangkan dapat berfungsi secara optimal dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Evaluasi dilakukan berdasarkan masukan serta saran dari para ahli, dan juga tanggapan dari guru serta siswa mengenai aspek kevalidan dan kepraktisan media. Dalam tahap uji coba, peneliti menerapkan media melalui dua pendekatan, yaitu One to One dan Small Group, serta menyebarkan angket guna mengumpulkan respons dari pendidik dan peserta didik terkait penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil dari proses validasi dan uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang mengangkat kearifan lokal Palembang memiliki kelayakan yang

tinggi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di kelas IV SD. Validasi pertama dilakukan oleh ahli praktisi pendidikan, yang dalam hal ini merupakan guru kelas atau tenaga pengajar yang memahami secara langsung kebutuhan siswa di lapangan. Berdasarkan hasil evaluasi, praktisi menilai bahwa media monopoli ini sangat sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah dasar. Media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan konsep-konsep pembelajaran IPAS secara kontekstual. Pendekatan yang digunakan melalui permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta menjadikan pembelajaran terasa lebih hidup dan menyenangkan. Praktisi juga menyatakan bahwa integrasi unsur budaya lokal Palembang dalam materi permainan mampu memperkuat identitas budaya siswa, sesuatu yang sangat penting dalam pendidikan dasar.

Tabel 5. Validasi Ahli Praktisi

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Materi permainan sesuai dengan nilai kearifan lokal Palembang	5
2	Meningkatkan pengetahuan peserta tentang kearifan lokal Palembang	5
3	Bahasa mudah dipahami	5
4	Desain visual menarik dan relevan	5
5	Aturan permainan mudah dipahami dan diterapkan	5
6	Mendorong interaksi sosial antar pemain	5
7	Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama	4
8	Konsep permainan inovatif dan kreatif	5
9	Kualitas media memenuhi standar kelayakan	5
10	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa	5
Jumlah Item		10
Jumlah Skor Maksimum (Kriteria)		50
Jumlah Nilai yang Diperoleh		49
Rata-Rata Presentase		98%

(Sumber Olah Data, 2025)

Media pembelajaran Monopoli Kearifan Lokal Palembang telah melalui proses validasi oleh ahli praktisi untuk mengukur tingkat kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Berdasarkan hasil penilaian terhadap 10 indikator utama, diperoleh nilai total 49 dari skor maksimum 50, dengan persentase kelayakan sebesar 98%, yang masuk dalam kategori “sangat layak”.

Dari hasil tersebut, dapat dilihat bahwa media monopoli ini memiliki keunggulan utama pada aspek substansi materi, di mana indikator seperti kesesuaian dengan nilai kearifan lokal Palembang, peningkatan pengetahuan siswa, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, desain visual yang menarik, dan kemudahan penggunaan oleh guru maupun siswa mendapatkan skor maksimal (5). Hal ini menunjukkan bahwa media ini telah berhasil mengakomodasi kebutuhan siswa sekolah dasar untuk belajar IPAS secara kontekstual dan menyenangkan.

Namun, terdapat 1 indikator yang memperoleh skor 4, yaitu mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kerja sama. Meskipun nilainya masih tinggi dan tergolong sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk penyempurnaan, khususnya dalam aspek interaksi dan pengembangan soft skills siswa saat menggunakan media ini di dalam kelompok.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini telah memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik baik dari aspek isi, desain, maupun implementasi di kelas. Media ini sangat potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran karena tidak hanya

menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga memuat nilai-nilai budaya lokal yang relevan serta mampu menarik minat belajar siswa secara aktif dan interaktif.

Validasi selanjutnya dilakukan oleh ahli materi, yang berfokus pada akurasi, relevansi, dan keterkaitan isi permainan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai dalam kurikulum IPAS. Dari hasil validasi, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak digunakan dari aspek substansi materi. Ahli materi menilai bahwa konten permainan telah sesuai dengan standar kompetensi dan indikator yang berlaku, serta mengandung informasi yang tepat secara ilmiah. Penggunaan konteks lokal seperti adat istiadat, makanan khas, pakaian tradisional, dan situs budaya Palembang dalam penyusunan soal dan tantangan permainan dinilai sebagai langkah inovatif dalam pembelajaran tematik. Selain itu, media ini dinilai dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa dalam mengeksplorasi lingkungan dan budaya mereka sendiri. Meski demikian, ahli materi memberikan saran perbaikan minor pada beberapa istilah dan kalimat agar lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, terutama yang berada pada tahap operasional konkret.

Tabel 6. Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	4
2	Keterpaduan unsur permainan dengan materi kearifan lokal Palembang	4
3	Materi mencakup berbagai aspek kearifan lokal (makanan, pakaian adat, dll.)	3
4	Materi mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	4
5	Keterkaitan alur permainan memudahkan pemahaman materi	4
6	Penyajian mendorong keterlibatan aktif peserta didik	3
7	Bahasa yang digunakan sesuai usia dan kemampuan siswa	3
8	Kedalaman dan keluasan materi sesuai tingkat perkembangan siswa	3
Jumlah Item		8
Jumlah Skor Maksimum (Kriteria)		32
Jumlah Nilai yang Diperoleh		28
Rata-Rata Presentase		87,5%

(Sumber Olah Data, 2025)

Hasil validasi materi menunjukkan kualitas yang sangat baik dengan skor total 28 dari 32, atau mencapai 87,5%. Secara keseluruhan, materi yang dikembangkan sangat sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, dengan skor 4/4 pada indikator kesesuaian materi. Selain itu, materi berhasil mengintegrasikan unsur permainan dengan kearifan lokal Palembang dengan sangat baik, memperoleh skor 4/4. Namun, pada indikator materi yang mencakup berbagai aspek kearifan lokal (seperti makanan, pakaian adat, dll.), skor yang diperoleh adalah $\frac{3}{4}$, yang menunjukkan masih ada ruang untuk memperluas atau menambah kedalaman pada topik-topik tersebut. Materi juga berhasil menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, dengan skor 4/4, dan alur permainan yang diterapkan sangat memudahkan pemahaman materi, juga dengan skor 4/4. Penyajian materi mendorong keterlibatan aktif siswa dengan skor $\frac{3}{4}$, meskipun ada potensi untuk meningkatkan interaksi siswa lebih jauh. Penggunaan bahasa dalam materi sudah sesuai dengan usia dan kemampuan siswa ($\frac{3}{4}$), namun beberapa bagian masih bisa disederhanakan untuk meningkatkan pemahaman. Terakhir, kedalaman dan keluasan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, meskipun bisa lebih disesuaikan agar lebih memadai untuk memperkaya pemahaman siswa. Secara keseluruhan, materi ini sudah sangat baik dengan nilai rata-rata 87,5%, meskipun ada beberapa area yang masih dapat ditingkatkan untuk optimalisasi lebih lanjut.

Selanjutnya, proses validasi dilakukan oleh ahli media yang menilai dari segi desain tampilan, estetika visual, kualitas grafis, hingga tata letak media permainan. Hasil validasi dari

ahli media menunjukkan bahwa media monopoli ini sangat layak dari aspek desain dan visual. Media ini memiliki tata letak yang rapi, warna yang menarik, ilustrasi yang sesuai dengan tema lokal, serta petunjuk penggunaan yang jelas dan mudah diikuti oleh siswa. Ahli media juga mencatat bahwa penggunaan elemen visual seperti ikon-ikon budaya Palembang, papan permainan yang artistik, serta kartu soal yang berwarna-warni mampu meningkatkan ketertarikan dan daya tarik siswa terhadap media tersebut. Tidak hanya itu, aspek interaktif dalam permainan juga sangat membantu menciptakan suasana belajar kolaboratif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah secara kelompok. Hal ini menjadikan media monopoli ini tidak hanya sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana penguatan karakter dan kerja sama tim.

Tabel 7. Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Keterpaduan	5
2	Desain menarik dan sesuai untuk siswa	4
3	Bentuk	4
4	Warna	4
5	Menggabungkan unsur kearifan lokal dengan cara menyenangkan dan edukasi	5
6	Simbol, ikon atau gambar mudah dimengerti	5
7	Kemenarikan desain	4
8	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	5
9	Tingkat keawetan media	5
10	Kualitas cetakan dan bahan cukup baik dan tahan lama	5
Jumlah Item		10
Jumlah Skor Maksimum (Kriteria)		50
Jumlah Nilai yang Diperoleh		46
Rata-Rata Presentase		92%

(Sumber Olah Data, 2025)

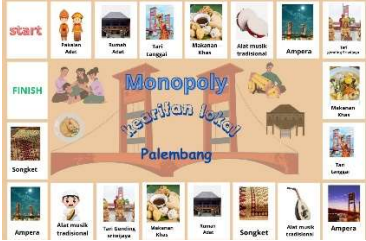
Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media yang dinilai memperoleh skor yang sangat baik dengan rata-rata presentase 92%. Media ini dinilai sangat baik dalam beberapa aspek, termasuk keterpaduan, penggabungan unsur kearifan lokal dengan cara yang menyenangkan dan edukatif, serta kemudahan pemahaman simbol, ikon, atau gambar yang digunakan, semuanya memperoleh skor 5. Desain media juga dinilai cukup menarik dan sesuai untuk siswa, meskipun beberapa aspek desain seperti bentuk, warna, dan kemenarikan desain masing-masing memperoleh skor 4. Petunjuk penggunaan media dinilai sangat mudah dipahami, dan tingkat keawetan serta kualitas cetakan dan bahan media dinilai cukup baik dan tahan lama, masing-masing mendapat skor 5. Secara keseluruhan, media ini dinilai sangat baik dan layak digunakan dengan skor total 46 dari 50, yang mencerminkan kualitas yang sangat baik dengan rata-rata nilai 92%.

Setelah melalui proses validasi dari para ahli, media ini kemudian diuji coba melalui dua tahap: uji coba individu (one to one) dan uji coba kelompok kecil (small group). Pada tahap uji coba one to one, media dicoba oleh tiga orang siswa secara individual dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami isi, tata cara bermain, dan manfaat dari media ini tanpa bantuan langsung dari guru. Hasil dari uji coba ini menunjukkan bahwa ketiga siswa mampu menjalankan permainan secara mandiri, memahami instruksi, dan menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap isi permainan. Tidak ditemukan hambatan signifikan dalam memahami aturan atau isi permainan. Siswa merasa senang karena permainan ini memberikan pengalaman belajar

yang berbeda dari biasanya. Hal ini membuktikan bahwa media ini efektif digunakan baik dalam pengajaran kelompok maupun pembelajaran individual.

Pada tahap small group, media diuji coba kepada 8 orang siswa untuk melihat bagaimana siswa secara kelompok merespons media tersebut dalam pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti permainan dan terlibat aktif dalam diskusi selama bermain. Mereka menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang disampaikan melalui permainan, dan juga mengaku merasa lebih mudah mengingat informasi karena penyajiannya dikaitkan dengan budaya lokal yang mereka kenal. Interaksi sosial yang terjadi selama bermain juga memberikan dampak positif terhadap kerja sama dan komunikasi antar siswa. Selain itu, siswa menyatakan bahwa permainan ini membuat pelajaran IPAS yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Tabel 8. Revisi Monopoli Oleh Validator

Perbaikan oleh validator		
Nama Validator	Sebelum	sesudah
Murjainah, s.Pd, M.Pd. (Validator media)	 Sebelum revisi, media monopoli menggunakan bahan dasar kardus, namun kurang tahan lama dan mudah rusak jika terkena air.	 Sesudah revisi, media monopoli menggunakan bahan triplek yang lebih kuat, tahan lama, dan memberikan tampilan yang lebih kokoh serta profesional

(Sumber Olah Data, 2025)

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada pendidik, dapat disimpulkan bahwa media Permainan Monopoli Kearifan Lokal Palembang sangat praktis untuk diterapkan serta dikembangkan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan uji coba produk kepada tiga peserta didik. Uji coba dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu uji coba individual (One to One), uji coba kelompok kecil (Small Group), dan uji coba field test, guna mengevaluasi tingkat kepraktisan dan efektivitas media yang dikembangkan.

Tabel 9. Hasil Angket Respon siswa

Kelompok	Rata-rata	kategori
One to one (3 siswa)	92%	Sangat praktis
Small group (8 siswa)	90%	Sangat praktis
Field test (22 siswa)	89%	Sangat praktis
Rata-rata	90%	Sangat praktis

(Sumber Olah Data, 2025)



Gambar 2. Penjelasan Materi Menggunakan Media Monopoli



Gambar 3. Uji Coba Bermain Monopoli Bersama Siswa

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil validasi dari ahli praktisi, ahli materi, dan ahli media, serta dari hasil uji coba small group, one to one dan field tes, dapat disimpulkan bahwa media Monopoli Kearifan Lokal Palembang sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di SD Negeri 81 Palembang. Media ini mampu mengintegrasikan pembelajaran IPAS dengan nilai-nilai budaya lokal dalam bentuk yang menyenangkan dan interaktif. Dengan pendekatan yang kontekstual dan visual yang menarik, media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi IPAS, tetapi juga memperkuat kecintaan terhadap budaya daerah dan menumbuhkan keterampilan abad 21 seperti kerja sama, komunikasi, dan berpikir kritis

Hasil dari proses validasi dan uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang mengangkat kearifan lokal Palembang memiliki kelayakan yang tinggi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di kelas IV SD. Validasi pertama dilakukan oleh ahli praktisi pendidikan, yang dalam hal ini merupakan guru kelas atau tenaga pengajar yang memahami secara langsung kebutuhan siswa di lapangan. Berdasarkan hasil evaluasi, praktisi menilai bahwa media monopoli ini sangat sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah dasar. Media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan konsep-konsep pembelajaran IPAS secara kontekstual. Pendekatan yang digunakan melalui permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta menjadikan pembelajaran terasa lebih hidup dan menyenangkan. Praktisi juga menyatakan bahwa integrasi unsur budaya lokal Palembang dalam materi permainan mampu memperkuat identitas budaya siswa, sesuatu yang sangat penting dalam pendidikan dasar.

Setelah melalui proses validasi dari para ahli, media ini kemudian diuji coba melalui dua tahap: uji coba individu (one to one) dan uji coba kelompok kecil (small group). Pada tahap uji coba one to one, media dicoba oleh tiga orang siswa secara individual dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami isi, tata cara bermain, dan manfaat dari media ini tanpa bantuan langsung dari guru. Hasil dari uji coba ini menunjukkan bahwa ketiga siswa mampu menjalankan permainan secara mandiri, memahami instruksi, dan menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap isi permainan. Tidak ditemukan hambatan signifikan dalam memahami aturan atau isi permainan. Siswa merasa senang karena permainan ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya. Hal ini membuktikan bahwa media ini efektif digunakan baik dalam pengajaran kelompok maupun pembelajaran individual.

Pada tahap small group, media diuji coba kepada 8 orang siswa untuk melihat bagaimana siswa secara kelompok merespons media tersebut dalam pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti permainan dan terlibat aktif dalam diskusi selama bermain. Mereka menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang disampaikan melalui permainan, dan juga mengaku merasa lebih mudah mengingat informasi karena penyajiannya dikaitkan dengan budaya lokal yang mereka kenal. Interaksi sosial yang terjadi selama bermain

juga memberikan dampak positif terhadap kerja sama dan komunikasi antar siswa. Selain itu, siswa menyatakan bahwa permainan ini membuat pelajaran IPAS yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil validasi dari ahli praktisi, ahli materi, dan ahli media, serta dari hasil uji coba small group, one to one dan field tes, dapat disimpulkan bahwa media Monopoli Kearifan Lokal Palembang sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di SD Negeri 81 Palembang. Media ini mampu mengintegrasikan pembelajaran IPAS dengan nilai-nilai budaya lokal dalam bentuk yang menyenangkan dan interaktif. Dengan pendekatan yang kontekstual dan visual yang menarik, media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi IPAS, tetapi juga memperkuat kecintaan terhadap budaya daerah dan menumbuhkan keterampilan abad 21 seperti kerja sama, komunikasi, dan berpikir kritis

KESIMPULAN

Media pembelajaran Monopoli berbasis kearifan lokal Palembang terbukti sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD, dengan hasil validasi menunjukkan kelayakan mencapai 98% dari praktisi pendidikan, 87,5% dari ahli materi, dan 92% dari ahli media. Media ini berhasil mengintegrasikan unsur budaya lokal Palembang dengan desain yang menarik, serta memfasilitasi pemahaman materi yang kontekstual dan menyenangkan. Selain itu, media ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta mendukung pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi. Uji coba individu dan kelompok kecil menunjukkan antusiasme siswa yang tinggi, serta kemampuan mereka memahami materi dengan lebih baik. Secara keseluruhan, media ini sangat potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS karena tidak hanya mengajarkan materi, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal dan keterampilan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Amallia, Indah, Anwar Yenny, and Sari Inda. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SD Negeri 244 Palembang." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 03 (2024): 296–309. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4306>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada, 2019.
- Aslam, Ninawati Mimin, and Noviani Anita. "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, no. 1 (2021): 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>.
- Hikmah, Nurul, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Fitri Puji Astria. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 3 (2023): 1809–22. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>.
- Kadek, Ni, and Dela Kartika. "Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 79–75. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>.
- Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah,

- and Usep Setiawan. "Evaluasi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 18–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>.
- Lestari, Karunia Indah, Nurul Kemala Dewi, and Nur Hasanah. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas III Di SDN 8 Sokong." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3 (2021): 275–82. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>.
- Marini, Khairina, and Beta Rapita Silalahi. "Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di Sd." *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* 01, no. 2 (2022): 159–67. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1188/782https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1188/782>.
- Nisa', Khoirun, and Julianto. "PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TENTANG SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR Khoirun Nisa'." *Jurnal PGSD* 8, no. 4 (2020): 693–703. nisa dan julianto Pengembangan Media Monopoli Tentang Sumber Energi Dan Perubahannya Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar.
- Norhaliza, Elmiati, Istiningsih Siti, and Niswatul Khair Baiq. "Pengembangan Media Bukber (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Daerah Setempat Untuk Kelas IV." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 1 (2023): 356–62. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1155>.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii." *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–55. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/download/1338/927>.
- Risma, Toding Bua Agustinus, Kartini, and Annisa Muhsina. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Tema Ekosistem Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 92–100. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.301>.
- Sahira, Safinaz, Rejeki Rejeki, Miftahul Jannah, Rinda Gustari, Yuli Asnita Nasution, Sulis Windari, and Seri Mulia Reski. "Implementasi Pembelajaran Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar." *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2022): 54–62. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>.
- Sudaryanto, and Wening Sahayu. "Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia (Perspektif Filsafat Pendidikan Bahasa)." *Lateralisasi* 8, no. 2 (2020): 92–99. <https://jurnal.umb.ac.id/index.php/lateralisasi/article/view/1210/1082>.
- Sugiarta, I Made, Ida Bagus Putu Mardana, Agus Adiarta, and Wayan Artanayasa. "Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara (Tokoh Timur)." *Jurnal Filsafat Indonesia* 2, no. 3 (2019): 124–36. <https://doi.org/10.23887/jfi.v2i3.22187>.
- Suryani, N, A Setiawan, and A Putria. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.