

---

**LITERASI**

---

**LITERASI****ISSN: 2085-0344****e-ISSN: 2503-1864****Journal homepage: [www.ejournal.almaata.ac.id/literasi](http://www.ejournal.almaata.ac.id/literasi)****Journal Email: [literasi.almaata@gmail.com](mailto:literasi.almaata@gmail.com)**

---

**Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Budaya Lokal (Mobukal) Terhadap Pemahaman Konsep Budaya Peserta Didik Kelas IV**

Afrina Indah Kurniawati, Much. Arsyad Fardani, Lovika Ardana Riswari

afrinaaaaa08@gmail.com, arsyad.fardhani@umk.ac.id, lovika.ardana@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus

**ABSTRAK**

Penelitian ini berdasarkan pada kurangnya pengetahuan peserta didik tentang budaya lokal. Permasalahan budaya lokal, dimana peserta didik yang hidup di zaman modern ini masih sedikit mengetahui tentang budaya lokal, dapat disebabkan oleh masuknya budaya asing yang dianggap lebih menarik. Di zaman modern ini informasi, termasuk kebudayaan, dapat dengan mudah diakses melalui ponsel dengan jaringan internet. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab memudarnya kecintaan generasi muda terhadap budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) Kota Kudus terhadap pemahaman konsep budaya lokal bagi peserta didik kelas IV di SDN 1 Kedungdowo. Penelitian kuantitatif dengan desain pre-eksperimental design dengan bentuk one group pre-test dan post-test ini akan dilakukan dengan subjek 29 peserta didik di kelas IV SDN 1 Kedungdowo. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan tes. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis data statistik deskriptif berupa uji normalitas data dan uji paired sample t-test. Temuannya menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap konsep budaya meningkat. Hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Kesimpulannya bahwa penggunaan media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota Kudus dapat berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep budaya bagi peserta didik kelas IV SDN 1 Kedungdowo.

**KATA KUNCI** : budaya lokal; media monopoli; pemahaman konsep**ABSTRACT**

*This research is based on the lack of local cultural knowledge in learners. This study aims to determine the effect of the application of local cultural monopoly media (MOBUKAL) Kudus City on understanding of local cultural concepts for grade IV students at SDN 1 Kedungdowo. Quantitative research with the Pre Experimental Design design in the form of one group pretest-posttest will be carried out in grade IV SDN 1 Kedungdowo with research subjects of 29 students. Data collection techniques used include observation, interview, and test techniques. Data analysis was carried out by descriptive statistical data analysis in the form of data normality test and paired sample t-test. The results showed an increase in the understanding of cultural concepts in students. The paired sample t-test results obtained Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05. Thus, researchers concluded that the use of local cultural monopoly media (MOBUKAL) of the holy city can affect the increase in understanding of local cultural concepts for grade IV students of SDN 1 Kedungdowo.*

**KEYWORDS** : local culture; monopoly media; understanding the concept

## **PENDAHULUAN**

Pemahaman konsep budaya lokal adalah pemahaman tentang budaya yang ada di daerah untuk menemukan berbagai contoh budaya yang ada. Karena peserta didik diajarkan pemahaman konsep budaya agar mereka tahu, mereka tidak hanya belajar tentang keragaman budaya yang ada di Indonesia, namun juga tentang budaya di sekitarnya untuk mereka kenali. Oleh karena itu, pemahaman konsep budaya lokal sangat penting bagi peserta didik untuk mempelajari berbagai jenis budaya lokal di daerahnya (Santoso dan Wuryandani., 2020). Penelitian (Baka et al., 2018) dalam menjaga dan melestarikan budaya, secara proses adalah yang paling efektif menempuh pendidikan terutama dalam meningkatkan pemahaman konsep budaya lokal. Ini untuk tujuan pendidikan melestarikan dan selalu meningkatkan budaya, dengan pendidikan kita bisa menularkannya budaya dari generasi ke generasi. Budaya berasal dari akal manusia dengan berbagai cara bentuk dan manifestasinya, yang dikenal sepanjang sejarah sebagai milik manusia, tidak kaku, tetapi selalu mengembangkan dan mengubah serta memelihara orang untuk beradaptasi dengan perubahan budaya dan tantangan zaman tradisional untuk memasuki zaman modern.

Pada saat ini guru ketika mengajar hanya menjelaskan tentang keberagaman yang ada di Indonesia secara umum tetapi tidak mengajarkan tentang keberagaman yang ada di daerah sendiri sehingga menyebabkan peserta didik kurang mengetahui tentang budaya lokal khususnya di kota kudu tersebut. Hal ini membuat peserta didik kelas IV SDN 1 Kedungdowo masih asing dengan budaya lokal, dan pengetahuan budayanya masih kurang. Hasil observasi di kelas IV SDN 1 Kedungdowo pada tanggal 6

Desember 2022 menunjukkan bahwa peserta didik masih memiliki sedikit tentang pemahaman konsep budaya lokal di kota Kudus. Gurunya jarang menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan sarana dan prasana yang ada. Selain terbatasnya sarana dan prasarana serta kurang memadai ditambah dengan perlengkapan media yang tidak tersedia. Jika guru hanya menjelaskan materi menggunakan video pembelajaran peserta didik disuruh mencatat di buku tulis materi yang belum ada di buku paket maupun LKS ini sebagai tambahan materi. Guru juga masih sedikit sulit dalam memadukan gaya belajar peserta didik yang beragam, ini membuat guru harus ekstra dalam memberikan pelajaran di dalam kelas untuk memadukan gaya belajar peserta didik yang beragam, guru harus adil dalam menyesuaikan gaya belajar peserta didiknya. Untuk mengatasi masalah tersebut, pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media berbasis permainan yang dapat mengaktifkan peserta didik sehingga pembelajaran tidak pasif yaitu menggunakan media monopoli budaya lokal. Peserta didik akan dengan mudah mendapatkan materi berikutnya atau materi yang baru ketika mereka memahami konsep materi, ini karena pemahaman konsep dapat dijelaskan oleh seseorang yang sedang menaiki tangga, dimana kita harus menaiki tangga satu per satu dari skala terendah ke skala terbesar. Maka hal tersebut sangat berarti pemahaman konsep ini sangat penting dalam pembelajaran budaya lokal (Harmika et al., 2023).

Pembelajaran di kelas juga membiasakan peserta didik dengan pembelajaran yang berkaitan dengan lingkungan dan menyadarkan mereka akan apa yang tersedia di lingkungan

untuk memperluas pengetahuannya. Penelitian ini akan menjelaskan bagaimana memahami konsep-konsep budaya yang ada di suatu daerah. Misalnya dengan mengenalkan budaya daerah yang ada, peserta didik dapat mempelajari budaya daerah tersebut, memperoleh ilmu pengetahuan, dan memperdalam pemahaman tentang konsep budaya daerah. Padahal, akibat perkembangan zaman, pelajar saat ini belum banyak yang mengetahui tentang budaya lokal. Meskipun mereka memiliki telepon genggam, namun mereka menggunakannya untuk menjelajahi tempat-tempat di luar daerahnya dibandingkan di daerahnya sendiri (Wijiningsih, 2017). Perkembangan budaya berdampak pada pembentukan pemikiran pemahaman peserta didik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan sebaliknya. Budaya lokal merupakan salah satu bentuk kebudayaan manusia dan secara praktis telah terintegrasi dalam seluruh aspek kehidupan manusia dimanapun. Perkembangan budaya setiap saat tidak lepas dari budaya dan nilai-nilai yang ada di masyarakat (Shufa et al., 2018). Pemahaman konsep adalah kemampuan mengungkapkan materi dalam bentuk yang lebih mudah dipahami. Menurut (Riswari & Salamah, 2023) mengungkapkan bahwa pemahaman konsep merupakan tujuan terpenting dalam proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan kepada peserta didik lebih dari sekedar hafalan, tetapi lebih dari itu. Peserta didik lebih memahami suatu konsep dari belajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SDN 1 Kedungdowo, pada mata pelajaran IPAS guru hanya menjelaskan budaya lokal secara singkat, memberikan sedikit contoh tentang budaya lokal, tidak memberikan pengenalan secara luas, hanya yang biasa dilihat misalnya Menara Kudus, Sunan Muria dan

dandangan. Guru menjelaskan bahwa pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS hanya menggunakan media pembelajaran digital berupa layar LCD dan proyektor untuk tampilannya, seperti materi pelengkap dalam PPT, video pembelajaran dan gambar. Masalah yang sering ditemui guru dalam proses pembelajaran di kelas adalah kurangnya inovasi dalam desain materi pembelajaran yang membutuhkan biaya terlalu besar untuk mengubah materi pembelajaran menjadi permainan. Kesulitan tersebut mengakibatkan peserta didik hanya dapat melihat media yang ditampilkan oleh guru pada proyektor tanpa mempraktekkan secara langsung penggunaan media tersebut karena peserta didik hanya dapat melihat dan mendengar.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep budaya lokal peserta didik sangat rendah, dalam penjelasan guru di mata pelajaran IPAS ini guru hanya memberikan penjelasan secara umum tentang keragaman budaya yang ada di Indonesia dan bukan yang ada di daerah setempat agar mereka tahu juga budaya lokal yang ada di daerah setempat. Hal tersebut membuat peserta didik kurang memahami konsep budaya lokal karena tidak mengetahui budaya lokal yang ada di daerahnya, hanya sedikit peserta didik yang mengetahui bahwa hanya 2-3 jenis budaya lokal yang ada di kabupaten kudus ini. Oleh karena itu, guru perlu fokus dalam pelajaran IPAS ini lebih ditekankan lagi pada pengetahuan budaya lokal peserta didik untuk meningkatkan pemahaman konsep budaya lokal. Menurut penelitian (Damayanti et al., 2020) peserta didik juga harus dikenalkan dengan kebudayaan yang ada di daerah setempat agar mereka juga dapat mengetahui peninggalan nenek moyang atau adat istiadat yang ada di daerahnya ini bisa juga dikenalkan kepada

mereka agar mereka dapat meneruskan kebudayaan yang ada didaerahnya dan dapat di kenalkan kepada generasi selanjutnya.

Atas dasar permasalahan tersebut, penulis memberikan solusi dalam meningkatkan pemahaman konsep budaya lokal peserta didik yang masih rendah dengan diberikannya pembelajaran yang dapat mengaktifkan yaitu belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran, dikarenakan peserta didik tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran jika pembelajaran tersebut hanya monoton, hal inilah yang mendorong penulis untuk memberikan solusi tersebut dengan memberikan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik yaitu permainan yang menggunakan media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudas. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, menggugah pikiran, perasaan, dan kesiapan siswa untuk mendorong rancangan proses belajar peserta didik pada saat belajar (Ekayani., 2017). Menurut (Nurrita., 2018) media pembelajaran adalah alat yang dapat mendukung proses belajar mengajar agar makna pesan yang disampaikan menjadi jelas dan tujuan pendidikan dan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Penggunaan media yang menarik peserta didik yang efektif dan efisien yaitu menggunakan permainan media pembelajaran monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudas. Dikarenakan penggunaan media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudas ini dapat berpengaruh dan dapat meningkatkan pemahaman konsep budaya lokal peserta didik. Dari penelitian ini memperoleh peningkatan nilai pada tes peserta didik.

Monopoli adalah salah satu permainan papan terkenal di dunia yang tujuan permainannya untuk menguasai semua petak di

atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain mengambil giliran menggulung dadu untuk menggerakkan bagiannya. Jika mendarat di bagian yang bukan milik pemain lain, ia dapat membelinya dengan harga yang ditunjukkan. Jika telah dibeli oleh pemain lain, ia harus membayar sewa dalam jumlah tertentu. Pemain yang memiliki uang terbanyak memenangkan permainan (Dwi Ismayati & Mahsun, 2019). Permainan monopoli yaitu permainan gambar dimana seiring berjalannya permainan, bidak bergerak sesuai dengan jumlah dadu yang jatuh dan mengikuti aturan tertentu. Media ini didesain sesuai masalah pada peserta didik tentang rendahnya pemahaman konsep budaya pada daerah kota kudas. Berikut adalah media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudas.

1. Media Monopoli Budaya Lokal (MOBUKAL) Kota Kudus yang dicetak menggunakan banner dengan ukuran 2,5 x 2,5 meter, berisi tentang 24 petak budaya lokal Kota Kudus, Start Go, Hanya Lewat, Bebas Parkir, Masuk Penjara, Kesempatan, dan Dana Umum. Menurut (Masyhudi, 2020) bentuk monopoli ini sama dengan monopoli pada umumnya, namun perbedaannya disini hanya menggunakan 24 petak saja. Hal ini dikarenakan mempersingkat waktu bermain sehingga permainan lebih singkat dan tidak memakan banyak waktu karena pembelajaran di dalam kelas yang hanya singkat jadi guru harus bisa memanfaatkan waktu sebaik mungkin. Dalam pembelajaran permainan monopoli, intinya sama dengan monopoli biasanya, yaitu

penguasaan. Menguasai permainan sambil belajar tidak hanya menguasai kekayaan, tetapi menguasai ilmu pengetahuan yang diperoleh dan mampu memenangkan poin sebanyak mungkin dalam permainan monopoli tersebut.



Gambar 1. Desain Media Monopoli Budaya Lokal (MOBUKAL) Kota Kudus

2. Dadu dibuat dari kain flanel yang berisikan dakron dengan ukuran 20 x 20 cm.



Gambar 2. Dadu

3. Kartu Budaya disusun bolak balik dengan bagian depan untuk cover dan bagian belakang berisi gambar dan deskripsi budaya lokal Kota Kudus yang berjumlah 24 kartu budaya lokal Kota Kudus.



Gambar 3. Kartu Budaya

4. Kartu Kesempatan berisi tentang pembebasan hukuman apabila seorang pemain berhenti di petak budaya yang dimiliki oleh kelompok lain atau bebas dari penjara.



Gambar 4. Kartu Kesempatan

5. Kartu Dana Umum berisi tentang kepemilikan bersama petak budaya bersama kelompok lain (contoh apabila dalam kartu dana umum menunjukkan gambar “Menara Kudus” meskipun telah dimiliki oleh kelompok lain, namun pemain pada kelompok yang mendapatkan kartu dana umum tersebut juga berhak pula atas kepemilikan petak budaya tersebut).



Gambar 5. Kartu Dana Umum

6. Kartu Hak Milik digunakan sebagai penanda kepemilikan petak budaya. Berbentuk kartu kotak dengan berbagai macam karakter (1 kelompok 1 karakter).



Gambar 6a. Kartu Hak Milik



Gambar 6b. Kartu Hak Milik

Tata cara penggunaan media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudu ini sama seperti permainan monopoli pada umumnya, hanya bedanya ada kartu budaya sesuai petak budaya pada desain media tersebut. Dari latar belakang penelitian, konsep penerapan permainan yang mengaktifkan peserta didik ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui pemahaman konsep budaya pada peserta didik. Pada penelitian ini, penulis menerapkan sebuah permainan yaitu media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudu.

#### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain pre experimental design. Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design. Hal ini dapat terjadi, karena tidak ada variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Sebelum dimulainya eksperimen tersebut dilakukan pretest terlebih dahulu untuk mengetahui keadaan awal sebelum dilakukan treatment. Setelah melaksanakan pretest peserta didik akan diberikan treatment yaitu melakukan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudu. Selanjutnya melaksanakan posttest untuk mengetahui pengetahuan peserta didik terhadap

budaya lokal kota kudu sebelum dan sesudah diberikan treatment menggunakan media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudu. Pada penelitian ini dapat dilihat hasil perlakuan sebagai berikut:



Gambar 7. One Group Pretest-Posttest Design  
Sumber: Sugiyono, 2019

Keterangan :

$O_1$  = Tes Awal (Pretest)

$O_2$  = Tes Akhir (Posttest)

$X$  = Perlakuan dengan menggunakan media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) Kota Kudu

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan tes. Sampel menurut Sugiyono (2019) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif atau mewakili dari populasi yang diteliti. Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel jenuh. Teknik pengambilan sampel jenuh yaitu teknik pengambilan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2019). Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDN 1 Kedungdowo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus yang berjumlah 29 peserta didik, terdiri dari 19 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji paired sample t-test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Penulis memperoleh hasil data pemahaman konsep budaya lokal dari skor nilai pretest dan posttest. perbedaan skor rata-rata pengetahuan budaya terhadap peserta didik dapat diketahui dengan memberikan soal pretest diawal pertemuan dan pemberian soal posttest diakhir pertemuan. sebelum dilakukan perlakuan pemberian media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudas terhadap pembelajaran IPAS ini peserta didik masih belum mengetahui tentang budaya lokal terutama di kota kudas ini.

Setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudas terhadap pembelajaran IPAS memperkenalkan keragaman budaya terutama budaya lokal di kota kudas ini peserta didik akhirnya mengetahui tentang budaya lokal kota kudas. Mereka sangat antusias sekali saat permainan di mulai. pengaruh penerapan media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudas terhadap peningkatan pemahaman konsep

budaya lokal bagi peserta didik dapat diketahui dalam hasil analisis data pada hipotesis pertama bahwa peserta didik mengalami peningkatan dengan hasil analisis uji paired sample t-test menunjukkan nilai sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Bahwa dari hasil tersebut dapat disimpulkan nilai rata-rata skor pretest dan skor posttest sangat signifikan. Jadi, penggunaan media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudas dapat berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep budaya lokal bagi peserta didik. hal ini sejalan dengan penelitian (Montolalu, dkk. 2018) yang menyebutkan bahwa diperoleh nilai signifikansi = 0,004 < 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau dapat diartikan ada perbedaan rata-rata nilai pretest dengan nilai posttest dengan menggunakan bahan ajar berbasis budaya lokal kabupaten bojonegoro. berdasarkan hasil pengujian yang telah dijelaskan menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis budaya lokal kabupaten bojonegoro sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Kedungdowo**

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest	29	53	30	83	1968	67,84	13,241	175,323
Posttest	29	28	70	98	2505	86,38	8,253	68,119
Valid N (listwise)	29							

Tabel tersebut menunjukkan nilai pretest sebelum diterapkannya media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudas dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 83. Kemudian skor rata-rata adalah 67,84. Hasil posttest setelah diterapkannya media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudas dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 98.

Untuk skor rata-ratanya adalah 86,38.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudas dapat meningkatkan pemahaman konsep budaya pada peserta didik.

Dari tabel 2 hasil perhitungan uji normalitas data pretest dan posttest penulis menggunakan uji Shapiro-Wilk, dikarenakan sampel data yang digunakan kurang dari 50 sampel ( $N < 50$ ) (Quraisy, 2020). Dalam

pengujian, suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0.05 (Sig. > 0.05). Dari data pretest diperoleh signifikansi > 0,05 yaitu 0,320 yang artinya data tersebut berdistribusi normal dan data posttest diperoleh signifikansi > 0,05 yaitu 0,181 yang artinya data tersebut berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa data nilai pretest dan posttest

> 0,05 atau dapat dikatakan berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan pengujian hipotesis. Berdasarkan hasil uji normalitas didapatkan bahwa nilai pretest dan nilai posttest peserta didik berdistribusi normal. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test berikut ini output data hasil uji paired sample t-test.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,224	29	,137	,838	29	,320
Posttest	,187	29	,111	,902	29	,181

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-18,534	8,902	1,653	-21,921	-15,148	-11,212	28	,000

Menurut (Sujarweni, 2021) menjelaskan bahwa uji paired sample t-test digunakan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel bebas. Pada tabel 3 menunjukkan bahwa pada pretest dan posttest hasil analisis uji paired sample t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Dari kriteria yang digunakan dalam uji paired sample t-test yaitu nilai Sig. P < 0,05 maka dapat dikatakan H0 ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan hasil tersebut bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pretest dengan posttest peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil nilai dari pemahaman konsep budaya lokal sebelum dengan sesudah diberikan

perlakuan dengan bantuan media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudu bagi peserta didik kelas IV SDN 1 Kedungdowo.

**PEMBAHASAN**

Hasil dari nilai rata-rata pemahaman konsep budaya lokal pengujian perbedaan skor rata-rata pretest dan posttest dengan menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan bahwa hasil pretest sebelum diberikan perlakuan diperoleh skor rata-rata 67,84% dan hasil posttest setelah diberikan perlakuan lebih tinggi daripada sebelumnya diperoleh dengan skor rata-rata 86,38%. Dari rata-rata tersebut dapat disimpulkan setelah



diberikan perlakuan, nilai rata-rata peserta didik dapat meningkat sebesar 18,54%. Dari hasil tersebut dapat diketahui terdapat peningkatan dalam hasil belajar peserta didik. Ini juga terlihat saat pembelajaran berlangsung terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Peserta didik yang awalnya belum paham tentang budaya lokal menjadi tahu budaya lokal kota kudos dan aktif bertanya kepada guru untuk menanyakan contoh-contoh budaya lokal kota kudos terutamanya.

Peserta didik yang awalnya kurang antusias terhadap pembelajaran sekarang akhirnya senang karena pembelajaran diselengi dengan permainan media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudos, ini membuat peserta didik sangat aktif dan senang saat pelajaran berlangsung mereka aktif saat permainan dimulai dan saling menjawab pertanyaan dari guru bersama teman kelompoknya. Hal ini sejalan dengan (Oktavianti et al., 2018) yang menjelaskan bahwa penerapan media Monek Billking untuk mendukung peserta didik dalam memahami budaya lokal pati menunjukkan bahwa peserta didik bangga adanya budaya lokal Pati.

Kesan belajar peserta didik ketika menggunakan media Monek Billking saat pembelajaran menunjukkan bahwa ketika melakukan pembelajaran mereka tidak memiliki kesan belajar tetapi bermain. Meskipun dianggap sebagai permainan, ketika guru memberikan soal evaluasi sebagai kegiatan umpan balik di akhir pelajaran, peserta didik mampu merespon dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak mengalami tekanan dalam belajar dan mereka benar-benar merasakan kegembiraan saat belajar sambil bermain mengenal budaya lokal pati.

Diperolehnya hasil perbedaan dari

pemahaman konsep budaya lokal didapatkan karena pada pembelajaran IPAS menggunakan media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota kudos, peserta didik sangat antusias saat pembelajaran berlangsung dan saling aktif berinteraksi dengan guru maupun dengan peserta didik lainnya, mereka senang belajar sambil bermain, saling mengenal budaya lokal yang ada didaerah tempat masing-masing, saling belajar dengan teman kelompoknya sehingga seluruh anggota kelompok sehingga seluruh kelompok memilihi paham konsep budaya lokal yang tepat. Peserta didik saling berperan aktif dalam kelompoknya ini membuat minat belajar peserta didik terhadap mengenal budaya lokal kudos menjadi meningkat.

Pemahaman konsep adalah salah satu unsur penting dalam pembelajaran. Menurut (Apriliyana et al., 2023), penguasaan banyak konsep membantu seseorang untuk memecahkan masalah dengan lebih baik, karena pemecahan masalah memerlukan aturan dan aturan tersebut didasarkan pada konsep yang dimilikinya. Dalam penelitian (Masnarati, 2020) pentingnya permainan monopoli dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar karena media ini bisa digunakan belajar sambil bermain.

Untuk mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran di dalam kelas diharapkan guru dapat menerapkannya media monopoli saat belajar di kelas dalam pembelajaran mata pelajaran IPS agar peserta didik tidak cepat bosan ketika mempelajari mata pelajaran IPS dengan materi yang sangat banyak. Belajar sambil bermain permainan monopoli keberagaman Indonesia ini membuat peserta didik aktif, bahwa media ini merupakan alat permainan edukatif yang menyenangkan dan dapat memotivasi anak untuk belajar (Maulidi et al., 2022).

Penggunaan media dalam pembelajaran di dalam kelas dapat meningkatkan pemahaman peserta didik untuk menyerap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, jadi dalam penggunaan media ini sangat efektif bisa membuat peserta didik lebih senang mengikuti pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahamannya untuk menerima materi pelajaran, ini dapat dilihat saat guru menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran (Khurriyati et al., 2022).

Dengan diterapkannya media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota Kudus membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan dibentuk kelompok dalam belajar peserta didik lebih dapat menyerap materi dengan mudah, karena bisa dibicarakan bersama kelompok ini bisa menghasilkan keputusan bersama dengan baik. Menurut (Rohman et al., 2015) Pelajaran lebih mudah dipahami jika menggunakan media permainan monopoli, permainan monopoli yang mudah dan menyenangkan untuk dimainkan, ini juga dapat merangsang minat untuk mengikuti pelajaran seni dan budaya di sekolah, instruksi permainan monopoli yang mudah dipahami dan dapat dimengerti.

## KESIMPULAN

Penulis menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil tersebut dapat ditemukan ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diterapkan media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota Kudus terhadap peningkatan pemahaman konsep budaya lokal pada peserta didik kelas IV SDN 1 Kedungdowo. Hasil tersebut dapat dilihat pada hasil *uji paired sample t-test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 dengan kriteria Sig.  $p < 0,05$  berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan

demikian, penulis menyimpulkan bahwa penerapan media monopoli budaya lokal (MOBUKAL) kota Kudus dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep budaya lokal bagi peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyana, D. A., Masfu'ah, S., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V pada Materi Bangun Ruang. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4166-4173.
- Baka, N. A., Laksana, D. N. L., & Dhiu, K. D. (2018). Konten dan Konteks Budaya Lokal Ngada sebagai Bahan Ajar Tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Technology*, 2(2), 46-55.
- Damayanti, N. R. (2020). Peran Tokoh Masyarakat Adat Dalam Pembangunan Masyarakat Berbasis Kearifan Lokal (Studi Interpretatif Pada Masyarakat Kota Ternate). *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 2(2), 2443-2451.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Harmika, A. T. A. B., Riswari, L. A., & Fardani, M. A. (2023). Penerapan Model Student Teams Achievement Division Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SDN 8 Kedungsari. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 10(2), 212-220.
- Ismayati, R. D., & Mahsun, A. (2019). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Triprakoro Pada Pembelajaran

- Tematik di MI Al-Ittihad Jogoroto Jombang. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 83-97.
- Khurriyati, A. L., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas III melalui Media PACAPI (Papan Pecahan Pizza). *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1028-1034.
- Masnarati, C. (2020). Penerapan Permainan Monopoli dengan Pembelajaran IPS pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 53(9), 1689-1699.
- Masyhudi, A. A. (2020). Edukasi Pangan Sumber Protein Bagi Anak Dengan Media Permainan Monopoli. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 19(3), 2987-2992.
- Maulidi, R. P., Marjohan, M., Aulia, D. D., & Jamaludin, U. (2022). Efektifitas Media Permainan MONOKEI (Monopoli Keberagaman Indonesia) Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 469-473.
- Montolalu, C., & Langi, Y. (2018). Pengaruh pelatihan dasar komputer dan teknologi informasi bagi guru-guru dengan uji-t berpasangan (paired sample t-test). *d'CARTESIAN: Jurnal Matematika dan Aplikasi*, 7(1), 44-46.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Oktavianti, I., & Ratnasari, Y. (2018). Etnopedagogi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Media Berbasis Kearifan Lokal. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 2460-2472.
- Quraisy, A. (2020). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk: Studi kasus penghasilan orang tua mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Unismuh Makassar. *Journal of Health Education Economics Science and Technology (J-HEST)*, 3(1), 7-11.
- Riswari, L. A., & Salamah, U. (2023). The Influence Of Gibran Giat Education Game On Mathematics Conceptual Understanding Of Fourth Graders. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 9(1), 1-11.
- Rohman, M. A. (2015). Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas VI SDN Tanamera I. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 18(4), 1977-1984.
- Santoso, R., & Wuryandani, W. (2020). Pengembangan Bahan Ajar PPKn Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Melalui Pemahaman Konsep Keberagaman. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 26(2), 229-248.
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48-53.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Sujarweni, V. W., (2021). *SPSS Untuk Penelitian*.

Penerbit Pustaka Baru Press, Yogyakarta.  
Wijiningsih, N., Wahjoedi, W., & Sumarmi, S.  
(2017). Pengembangan Bahan Ajar

Tematik Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), 1030-1036.