



Implementasi Potret Keberagaman Budaya Indonesia Berupa Media Ajar Monopoli dan Ular Tangga di SDN Semangat Dalam 3

Muhammad Indra Almujaheed¹, Heni Amrunaida², Asniwati³, Aldy Ferdiyansyah⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

*Penulis koresponden, email: muhammadindraal02@gmail.com

Abstract: The lack of interactive and engaging educational materials about Indonesia's cultural diversity among the younger generation is a problem that must be addressed. Therefore, it is necessary to develop educational media that includes information on regional dress, traditional food, instruments, houses, and games, such as Monopoly and Snakes and Ladders. This approach aims to increase students' interest in island culture through interactive and engaging methods. The results of this study show that using educational games enhances students' understanding while allowing cultural values to be applied contextually to teaching and learning activities.

Keywords: Cultural Diversity, Teaching Media, Educational Game

Abstrak: Kurangnya media belajar yang interaktif dan menarik dalam pengenalan keragaman budaya Indonesia di antara generasi muda adalah masalah yang harus diatasi. Oleh karena itu, perlu untuk mengembangkan media pendidikan yang mencakup informasi tentang gaun regional di berbagai negara bagian makanan tradisional, instrumen tradisional, rumah tradisional, permainan tradisional seperti monopoli dan ular. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar di antara siswa dalam budaya kepulauan melalui metode interaktif dan menarik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan pendidikan meningkatkan pemahaman siswa dan pada saat yang sama memungkinkan nilai-nilai budaya diterapkan secara kontekstual pada kegiatan pengajaran dan pembelajaran.

Kata Kunci: Keberagaman Budaya, Media Ajar, Permainan Edukatif

PENDAHULUAN

Media belajar adalah alat dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang membantu siswa untuk secara efektif, menarik, dan mudah memahami materi dari siswa mereka, seperti yang dijelaskan oleh Wulandari et al. (2023). Media ini mencakup bentuk visual, audio, audiovisual, dan permainan pendidikan yang dirancang untuk kebutuhan belajar (Rozi & Kristari, 2020). Salah satu inovasi media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar adalah penggunaan permainan monopoli dan ular tangga yang dimodifikasi dengan muatan budaya Indonesia, seperti makanan khas dan alat musik tradisional.

Penggunaan media permainan tradisional dengan sentuhan budaya lokal merupakan langkah strategis dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna, menurut Putri & Handayani (2020) menyatakan bahwa integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran di SD dapat memperkuat karakter siswa dan meningkatkan ketertarikan terhadap materi. Sari & Suyadi (2021) menambahkan bahwa permainan sebagai media pembelajaran memperkuat pemahaman siswa terhadap budaya lokal. Ardani & Salsabila (2020) juga menegaskan bahwa media permainan berbasis pembelajaran dapat memotivasi siswa serta meningkatkan pemahaman dan minat terhadap materi

Berdasarkan pengamatan dan wawancara di kelas 5C SDN Semangat Dalam 3, ditemukan berbagai masalah dalam penggunaan media pembelajaran IPAS. Media yang digunakan guru masih terbatas, seperti foto atau miniatur rumah tradisional, misalnya rumah adat Kalimantan Selatan. Guru belum memanfaatkan media interaktif yang menyentuh aspek budaya Indonesia secara menyeluruh. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kurang antusias, karena tidak mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

Terbatasnya media pembelajaran menurunkan pemahaman siswa (Mu'minin & Humaisi, 2021). Media yang tidak interaktif menyulitkan pembentukan pengetahuan. Zahwa dan Syafi'i (2022) menyatakan media yang dirancang baik dapat memotivasi, menarik perhatian, dan memberi pengalaman langsung. Sitepu (2021) menambahkan media membantu memperjelas materi dan mengatasi keterbatasan pengalaman. Maka, media kreatif dan kontekstual dibutuhkan untuk mengoptimalkan pembelajaran IPAS.

Permainan edukatif seperti monopoli dan ular tangga bermuatan budaya Indonesia terbukti meningkatkan pemahaman siswa tentang keragaman budaya. Roslina et al. (2020) menyebut konten budaya dalam permainan dapat memperkuat nilai kepribadian dan pemahaman siswa secara kontekstual. Khasanah et al. (2023) menekankan pentingnya muatan budaya lokal yang sesuai kurikulum untuk membentuk karakter. Bella et al. (2023) menyatakan ular tangga edukatif mendorong keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Efektivitas media juga dapat ditingkatkan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR). Purwanto (2023) menyatakan bahwa media yang baik efektif untuk siswa dengan gaya belajar kinestetik dan visual, membuat pembelajaran lebih terintegrasi. Muttaqin et al. (2024) menambahkan, media berbasis budaya lokal tidak hanya menyampaikan fakta, tetapi juga menciptakan toleransi, empati, dan kebanggaan nasional. Imhar & Haeruddin (2025) menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dengan pendekatan budaya lokal dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi IPAS yang berkaitan dengan kearifan lokal.

Media permainan edukatif terbukti efektif untuk IPAS di SD. Roslina et al. (2020) mengembangkan monopoli budaya yang meningkatkan pemahaman. Imhar & Haeruddin (2025) merancang media lokal untuk karakter dan pengetahuan. Bella et al. (2023) menciptakan ular tangga edukatif yang meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Namun, belum ada yang menggabungkan makanan khas, alat musik tradisional, dan AR secara interaktif. Penelitian ini bertujuan mengisi celah tersebut dengan media yang inovatif dan kontekstual. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS berbentuk permainan monopoli dan ular tangga yang dimodifikasi dengan muatan budaya Indonesia, yakni makanan khas dan alat musik tradisional, serta dilengkapi teknologi AR guna

meningkatkan pemahaman siswa terhadap keragaman budaya secara kontekstual, menyenangkan, dan efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Lokasi penelitian dilakukan di SDN Semangat Dalam 3, khususnya pada siswa kelas 5C yang terdiri dari empat kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran Monopoli dan Ular Tangga berbasis budaya Indonesia dalam meningkatkan minat belajar siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi berupa desain media permainan, foto kegiatan siswa, dan catatan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih kurang bervariasi, dan siswa lebih menyukai media yang menarik dan interaktif.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik triangulasi data, yaitu dengan menggabungkan hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran objektif mengenai penggunaan media permainan berbasis budaya dalam pembelajaran IPAS. Data dianalisis melalui proses reduksi data, pengelompokan tema seperti minat dan keterlibatan siswa, serta penarikan kesimpulan untuk memperkuat keakuratan hasil. Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan Bella et al. (2023) yang menyatakan bahwa media ular tangga efektif karena menggabungkan unsur bermain dan edukasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil observasi di kelas V C SDN Semangat Dalam 3 menunjukkan bahwa media pembelajaran IPAS masih terbatas. Guru hanya menggunakan gambar tempel atau miniatur rumah adat, tanpa media yang interaktif atau kreatif. Selama pembelajaran, siswa cepat kehilangan fokus, terutama saat membahas keberagaman budaya Indonesia. Mereka pasif, hanya mencatat atau berbicara dengan teman, sementara suasana kelas terkesan monoton dan kurang membangkitkan rasa ingin tahu.

Hasil pengamatan di kelas IV C dapat ditegaskan bahwa keterbatasan media belajar dan metode pengiraman monoton adalah sumber utama minat rendah dalam belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, terutama ketika memahami bahan keragaman budaya. Wawancara dilakukan dengan guru IPAS dan beberapa siswa kelas V C untuk menyelidiki masalah yang ditemukan. Guru telah mengungkapkan sejauh ini bahwa sebagian besar media belajar, sebagian besar dalam bentuk foto sederhana atau miniatur, disebabkan oleh fasilitas sekolah yang terbatas. Guru juga mengakui bahwa siswa sering merasa membosankan ketika mereka mendengarkan penjelasan tanpa mendukung media. Beberapa siswa yang disurvei mengatakan mereka lebih suka belajar belajar media yang menarik seperti game, fotografi interaktif dan video. Hasil wawancara dengan guru dan siswa dapat ditegaskan bahwa keterbatasan media inovatif dan kurangnya variasi dalam metode pembelajaran kehilangan daya tarik pembelajaran IPAS. Guru membutuhkan media kreatif yang sederhana namun efektif untuk memotivasi siswa, tetapi siswa merindukan suasana belajar yang lebih aktif dan menghibur.

MONDUTA adalah singkatan dari Monopoli dan Ular Tangga Budaya Tradisional, yaitu media permainan edukatif yang dirancang untuk mengenalkan keberagaman budaya Indonesia,

khususnya makanan khas dan alat musik tradisional dari berbagai provinsi, melalui dua bentuk permainan klasik: monopoli dan ular tangga. Media ini bertujuan untuk menjadikan pembelajaran IPS lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna dengan pendekatan yang interaktif dan kontekstual.

Berbagai integrasi di media melibatkan dua jenis permainan dan dua konten budaya secara bersamaan, jarang terlihat di media yang sama. Desain visual dibuat menggunakan warna-warna cerah dan ilustrasi menarik tentang karakteristik siswa sekolah dasar. Gim ini dilengkapi dengan kartu misteri dan tantangan budaya yang mencakup informasi dan pertanyaan interaktif yang mendorong siswa untuk berdiskusi, menjawab bersama, dan berpikir kritis.

Implementasi media MONDUTA dilakukan dalam pada SDN Semangat Dalam 3, terutama untuk total 30 siswa 5C. Sekolah ini terletak di lingkungan dengan fasilitas pembelajaran terbatas tanpa dukungan teknis seperti proyektor dan komputer, sehingga penggunaan media sederhana seperti permainan papan adalah alternatif yang sangat relevan. Siswa di kelas ini penasaran, tetapi sering kali bosan ketika mempelajari studi sosial dengan cara tradisional.

Berdasarkan hasil dari pengamatan peneliti, menunjukkan bahwa ada peningkatan terhadap motivasi belajar siswa. Mereka terlihat antusias, berdebat secara agresif dan membantu mereka bermain satu sama lain. Penjelasan tersebut sesuai dengan pendapat (Nugraha, A., & Rahayu, T, 2022) menurutnya media permainan edukatif dinilai efektif dalam mengatasi kebosanan siswa. Kemudian pendapat tersebut diperkuat berdasarkan hasil wawancara, guru mengatakan bahwa partisipasi siswa didistribusikan lebih merata, termasuk mereka yang biasanya pasif selama belajar. Beberapa siswa juga mengakui bahwa lebih mudah untuk mengingat informasi budaya setelah mempelajari permainan.

Hasil pengamatan dan wawancara juga menunjukkan beberapa kelemahan. Pertama, siswa dapat merasakan waktu belajar karena sulit bagi mereka untuk berhenti tepat waktu karena keterlambatan dalam permainan. Kedua, beberapa siswa tidak berkonsentrasi pada aspek pendidikan karena mereka dapat bersaing untuk menang. Karena itu, guru sering perlu ingat untuk membaca dan memahami materi yang terjadi. Guru juga menentukan perlunya pertanyaan dan tugas tambahan untuk mencegah permainan menjadi bosan segera karena penggunaan berulang. Selain itu, media fisik digunakan secara bergantian antara kelompok, membuat mereka rentan terhadap kerusakan.

Pembahasan

Implementasi media MONDUTA di kelas memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa selama pembelajaran IPAS. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa yang lebih tinggi, ketertarikan terhadap materi, serta keterlibatan aktif dalam permainan. Utami dan Astawa (2023) menyatakan bahwa ular tangga bertema budaya nusantara dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam berhitung. Sejalan dengan itu, Ardani dan Salsabila (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi melalui elemen kompetisi dan pengalaman menyenangkan. Zahwa et al. (2022) juga menambahkan bahwa media yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa mampu menciptakan keterlibatan emosional dan kognitif dalam proses belajar.

Selain motivasi, hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media MONDUTA, terutama dalam hal pemahaman informasi budaya. Siswa mampu mengingat dan menyebutkan makanan khas, alat musik, dan ciri khas budaya dari berbagai daerah dengan lebih baik. Temuan ini sejalan dengan Pratiwi dan Ramdani (2022) yang menyatakan bahwa permainan monopoli yang dimodifikasi materi pelajaran dapat meningkatkan daya ingat siswa. Hal ini didukung oleh Bella et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif mampu meningkatkan hasil belajar IPAS, serta Imhar dan Haeruddin (2025) yang menyatakan bahwa media berbasis budaya lokal memperkuat pemahaman melalui konteks yang dekat dengan kehidupan siswa.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat secara signifikan melalui keterlibatan fisik, kognitif, dan sosial dalam permainan MONDUTA. Siswa berdiskusi, bekerja sama, dan saling berbagi pengetahuan budaya, bahkan mereka yang biasanya pasif pun menjadi lebih aktif. Widiastuti dan Lestari (2024) menegaskan bahwa media interaktif berbasis budaya memperkuat identitas dan pemahaman sosial siswa. Hal ini juga sejalan dengan Khasanah et al. (2023) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif berbasis kearifan lokal mendorong keaktifan karena memberi ruang interaksi menyenangkan, serta Tuhuteru et al. (2023) yang menekankan pentingnya pendekatan berbasis kecerdasan jamak bagi siswa dengan gaya belajar berbeda.

Media MONDUTA juga berkontribusi dalam penanaman nilai karakter, seperti cinta tanah air, toleransi, dan kebanggaan terhadap budaya Indonesia. Siswa menunjukkan sikap saling menghargai keunikan budaya dari berbagai daerah dan tertarik mempelajarinya lebih dalam. Rahmawati dan Yusuf (2021) menyebutkan bahwa permainan edukatif efektif membentuk sikap toleransi dan cinta terhadap keberagaman sejak dini. Temuan ini diperkuat oleh Roslina et al. (2020) yang menunjukkan bahwa permainan dengan muatan lokal mampu membentuk empati dan toleransi secara alami dalam proses belajar yang menyenangkan dan kontekstual.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Siswa cenderung kurang termotivasi dan pasif karena fasilitas dalam bentuk monoton dan keterbatasan media pembelajaran yang lebih interaktif. Untuk mengatasi hal ini, media inovatif yang disebut MONDUTA (Monopoli dan Ular Tangga Budaya Tradisional) dikembangkan. Ini termasuk konten makanan khusus dan instrumen music tradisional dari berbagai bagian Indonesia. Media ini diimplementasikan oleh game grup interaktif dan menyenangkan, bahkan dengan fasilitas sekolah terbatas. Hasil implementasi menunjukkan dampak positif, termasuk motivasi belajar, pemahaman tentang kegiatan, bahan, dan tumbuhnya cinta dan kebanggaan terhadap keragaman budaya Indonesia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru harus terus mengembangkan media pembelajaran interaktif seperti MONDUTA untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya. Mereka juga harus menyiapkan aktivitas pendukung agar proses belajar tetap menarik. Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas dan pelatihan untuk mendukung penggunaan media inovatif. Peneliti harus melanjutkan untuk menyelidiki penggabungan teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) dan pengembangan konten budaya yang diangkat. Untuk tetap relevan dan menarik bagi siswa, pengembangan media juga harus mempertimbangkan variasi isi, ketahanan bahan, dan penyegaran desain.

REFERENSI

- Ardani, Riska Ayu., & Salsabila, N. H. 2020. "Media Pembelajaran Berbasis Game: Dapatkah Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis?" *Mathematic Education and Aplication* 2(2):8–17.
- Bella Tri Arumsari, Dian Nur Antika Eky Hastuti, and Maya Kartika Sari. 2023. "Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SD." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)* 1(4):270–82. doi: 10.54066/jupendis.v1i4.937.
- Imhar, Nailu., & Haeruddin. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbasis Lingkungan Untuk Kemandirian Belajar Siswa SD Di Palu." *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)* 6(1):90–101. doi: 10.30738/jipg.vol6.no1.a18680.
- Khasanah, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun, Izza Eka Ningrum, and Mochammad Miftachul Huda. 2023. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7(1):760–70. doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4539.
- Mu'minin, M. I., & Humaisi, M. S. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1).
- Muttaqin, M. F., Rokhman F, U. Utomo, T. Citrawati, F. N. Azizah, M. B. Ibrahim, and M. Shobirin. 2024. *Membangun Literasi Bahasa Dan Budaya Yang Ramah Anak*. 1st ed. edited by B. Wijayama. Kota Semarang Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Nugraha, A., & Rahayu, T. (2022). "Penerapan Media Permainan Edukatif untuk Mengatasi Kebosanan dalam Pembelajaran Daring dan Luring." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 225–233.
- Pratiwi, D., & Ramdani, Z. (2022). "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(3), 102–110.
- Purwanto, Ahmad Teguh. 2023. "Pembelajaran Berdiferensiasi." *Jurnal Ilmiah Pedagogy* 2(1).
- Putri, A. S., & Handayani, S. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Integratif Bermuatan Budaya Lokal untuk Siswa SD." *Jurnal Basicedu*, 4(3), 746–752.
- Rahmawati, E., & Yusuf, M. (2021). "Permainan Edukatif sebagai Media Penanaman Nilai Karakter Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 14–26.
- Roslina, Diana, Octaviany Widyaningsih, Syamzah Ayuningrum (2020) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, and Stkip Kusuma Negara. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran IPS Indahnya Keragaman Di Negeriku*.
- Rozi, Fahrur, and Ayunda Kristari. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Tulungagung." *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 5(1).
- Sari, R. P., & Suyadi. (2021). "The Use of Traditional Game-Based Learning to Improve Elementary Students' Understanding of Local Culture." *Journal of Educational Research and Evaluation*, 5(4), 485–494.

- Sitepu, Ekalias Noka. 2021. "Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Prosiding Pendidikan Dasar* 1(1). doi: 10.34007/ppd.v1i1.195.
- Tuhuteru, L, S. Syarifuddin, S. Sudadi, S. S. Utina, and M. Safar. 2023. "Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Multiple Intelligence di Sekolah Menengah Pertama Se-Kecamatan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5(2).
- Utami, N. W., & Astawa, I. N. (2023). "Pengembangan Media Ular Tangga Budaya Nusantara untuk Pembelajaran Tematik Kelas V SD." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(1), 78–87".
- Widiastuti, R., & Lestari, A. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya untuk Meningkatkan Kognisi Sosial Anak." *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 55–63.
- Wulandari, A. P., A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5(2).
- Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. 2022. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19(1):1.