

Pengembangan Monopoli Girijaya Sukuraga Berbasis Web untuk Meningkatkan Penalaran Kritis Siswa Sekolah Dasar

Raisha Hanifah Azahra^{1*}, Iis Nurasiah², Din Azwar Uswatun³

¹⁻³Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Indonesia

Corresponding Author's e-mail : raishahanifah57@ummi.ac.id



e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 07 Juli, 2026

Page: 2643-2652

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i7.2967>

Article History:

Received: Mei 09, 2026

Revised: Juni 23, 2026

Accepted: Juli 16, 2026

Abstract: This research is motivated by the lack of digital learning media in social studies learning at Lamping 2 Public Elementary School, Sukabumi City, which has an impact on low critical reasoning skills of students. To overcome this problem, a web-based Monopoly Girijaya Sukuraga (MOGIRA) media was developed that integrates local wisdom of the Sukabumi region. This study aims to determine the development process, feasibility, and effectiveness of using this media in improving critical reasoning skills of elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial subjects focused on fifth grade students. The results of the validity test showed a very high level of feasibility with an average percentage of media experts, material experts, and practitioners of 97.36% (Very Feasible category). The product's effectiveness was demonstrated through student learning outcomes evaluation, where the class average score significantly increased from a pre-test score of 50 to a post-test score of 85. In conclusion, the web-based Monopoly Girijaya Sukuraga media is highly suitable and effective as a learning tool to foster critical reasoning skills in elementary school students.

Keywords: Monopoly Media, Local Wisdom, Critical Reasoning

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran digital dalam pembelajaran IPS di SD Negeri Lamping 2, Kota Sukabumi, yang berdampak pada rendahnya penalaran kritis siswa. Guna mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan media Monopoli Girijaya Sukuraga (MOGIRA) berbasis web yang mengintegrasikan kearifan lokal daerah Sukabumi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, serta efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan penalaran kritis siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek uji coba difokuskan pada siswa kelas V. Hasil uji validitas menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan rata-rata persentase dari ahli media, ahli materi, dan praktisi sebesar 97,36% (kategori Sangat Layak). Efektivitas produk dibuktikan melalui evaluasi hasil belajar siswa, di mana nilai rata-rata kelas mengalami lonjakan signifikan dari skor awal (*pre-test*) sebesar 50 menjadi rata-rata skor akhir (*post-test*) sebesar 85. Kesimpulan, media Monopoli Girijaya Sukuraga media sangat layak dan efektif sebagai alat belajar untuk meningkatkan keterampilan penalaran kritis siswa di sekolah dasar.

85. Kesimpulannya, media Monopoli Girijaya Sukuraga berbasis web dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan sebagai instrumen pembelajaran untuk menumbuhkan kemampuan bernalar kritis siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Monopoli, Kearifan Lokal, Penalaran Kritis

PENDAHULUAN

Penalaran kritis penting untuk siswa sekolah dasar karena membangun fondasi yang kuat untuk pemikiran kompleks di masa depan, membantu mereka memecahkan masalah, membuat keputusan yang terinformasi, dan mengevaluasi informasi secara objektif untuk menghindari misinformasi. Mengembangkan kemampuan ini sejak dini memungkinkan siswa menjadi pembelajaran mandiri mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia nyata. Penalaran kritis juga merupakan salah satu keterampilan kognitif esensial yang harus dikembangkan sejak dini pada siswa sekolah dasar, dalam era digital dan globalisasi saat ini dimana informasi berlimpah tapi seringkali ambigu, kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun argument secara logis menjadi semakin penting. Penalaran kritis membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara mendalam, bukan sekedar menghafal, dengan penalaran kritis siswa belajar untuk mencari alasan dibalik suatu alasan. Penalaran kritis juga berperan dalam pembentukan karakter, siswa yang memiliki penalaran kritis cenderung aktif bertanya dan ingin tahu alasan suatu hal, sikap ini sangat penting dalam pembelajaran, karena mendorong keterlibatan aktif di kelas. Dengan penalaran kritis siswa belajar untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga menganalisis dan mencari solusi terhadap permasalahan yang sedang mereka hadapi, hal ini dapat membantu siswa lebih mandiri dan kreatif dalam menemukan jawaban.

Penalaran kritis dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar adalah kemampuan siswa untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi sosial secara logis dan reflektif. Penalaran kritis dalam IPS SD berfokus pada dimensi-dimensi yang disederhanakan agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa usia 7-12 tahun. Yang terjadi saat ini Adalah kurangnya media pembelajaran yang berbasis digital dalam pembelajaran IPS di SD karena keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di SDN Lamping 2 dengan adanya media pembelajaran monopoli girijaya sukuraga yang berbasis digital dapat membantu sekolah tersebut untuk meningkatkan penalaran kritis siswa dalam pembelajaran IPS, media ini juga akan membawa siswa tidak hanya belajar tetapi juga akan bermain monopoli, dengan tokoh dan latar belakang yang dirancang dengan unsur kearifan lokal. Menurut konteks pendidikan modern kegiatan bermain pada anak usia SD, menjadi kebutuhan kompleks yang harus terpenuhi. Bermain membantu Anak untuk mengembangkan hard skill dan soft skill-nya secara berimbang.

Sedangkan konteks belajar yang dapat diperoleh dalam permainan seperti monopoli, sangat membantu siswa untuk pemecahan masalah dan melatih kemampuan strategi serta kompetitif. Menurut Blakley (dalam Yoon et al., 2014), bahwa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran monopoli game berpotensi untuk meningkatkan prestasi belajar yang positif terhadap siswa. Pendapat tersebut dikutip kembali oleh Irma dan Davidi (2018: 61) yang menjelaskan bahwa berbagai tugas permainan yang ada pada monopoli game, yang mendorong kemampuan berpikir (kognitif) yang strategis untuk mempertimbangkan alternatif pilihan solusi masalah yang tepat. Selain itu, siswa juga terpacu untuk menunjukkan berbagai sikap positif dalam kolaborasi team dengan teman sekelompoknya. Ditambah lagi dengan berbagai gerak motorik kasar dan halus dalam menggerakkan komponen permainan (bidak dan dadu), semakin mengoptimalkan aspek psikomotorik anak menuju prestasi belajar yang lebih kompleks. Kebutuhan media pembelajaran berbasis kearifan lokal muncul dari pentingnya menghadirkan proses belajar yang relevan dengan konteks sosial dan budaya peserta didik. Dalam pembelajaran di sekolah, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai jembatan yang menghubungkan pengetahuan akademik dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitar, media berbasis kearifan lokal mampu memberikan makna yang lebih bagi siswa karena

materi yang disampaikan dikaitkan langsung dengan nilai, tradisi, dan praktik kehidupan masyarakat setempat. Monopoli Girijaya Sukuraga adalah permainan yang terinspirasi dari permainan monopoli, dengan menggunakan tokoh wayang sukuraga sebagai pemeran atau bidak dalam permainan dan girijaya sebagai latar tempat dalam permainannya. Girijaya sendiri adalah salah satu desa di kabupaten sukabumi yang disebut sebagai desa adat, yang dikenal dengan kesepuhan Girijaya dan tradisi serta wisata alamnya, Girijaya juga mempunyai wisata budayanya yang terkenal.

Permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk menganalisis, membuat keputusan, dan memecahkan masalah secara aktif selama bermain. Proses berpikir kritis muncul secara alami saat siswa harus mempertimbangkan strategi, memahami aturan, dan mengambil langkah yang tepat dalam permainan. Selain itu, monopoli yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendidikan dasar dapat menjadi sarana efektif untuk membentuk karakter positif dalam pembelajaran. Dengan demikian, permainan edukatif seperti monopoli sangat layak dijadikan alat bantu untuk meningkatkan kualitas proses belajar sekaligus menumbuhkan kemampuan bernalar kritis sejak usia dini.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2011:297) dalam Okpatrioka (2023: 90) metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Sedangkan menurut Borg and Gall (1983), penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dan dalam proses pengembangan tersebut tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis (Warumu, 2024: 1222). Secara garis besar, dapat disimpulkan bahwa penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian sistematis yang tidak hanya bertujuan untuk menciptakan atau mengembangkan suatu produk, tetapi juga untuk menguji keefektifannya dalam menyelesaikan masalah praktis. Penelitian ini dipilih karena sesuai dengan rumusan masalah dan juga tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui kelayakan penggunaan media Monopoli Girijaya Sukuraga dalam meningkatkan penalaran kritis siswa sekolah dasar. Desain penelitian *Research and Development* (R&D) yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE muncul sekitar tahun 1990 yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model ADDIE terdiri dari Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi).

Penelitian dilaksanakan di SDN Lamping 2, Kecamatan Citamiang, Kota Sukabumi, Jawa Barat pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian difokuskan pada siswa kelas V dengan teknik *sampling* jenuh karena jumlah populasi yang relatif kecil. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi untuk ahli media dan ahli materi, angket respons praktisi (guru) serta siswa, serta instrumen tes berupa soal *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah skor angket menggunakan skala Likert 1–4 (p. 26). Tingkat kelayakan produk dianalisis berdasarkan persentase skor validator dengan kriteria: 75%–100% (Sangat Layak) dan 56%–75% (Layak).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media Monopoli Girijaya Sukuraga dilaksanakan melalui tahapan model ADDIE. Pada tahap analisis (*analysis*), observasi dan wawancara yang dilakukan pada Oktober 2025 di kelas V SDN Lamping 2 menunjukkan bahwa keterbatasan sarana digital dan kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS belum optimal. Selain itu, siswa masih kurang mengenali kearifan lokal yang terdapat di wilayah tempat

tinggal mereka. Berdasarkan temuan tersebut, tahap desain (*design*) dilakukan dengan menyusun cetak biru permainan monopoli digital menggunakan platform Genially.

Permainan dirancang dalam 20 petak yang memuat instrumen alat musik tradisional Girijaya, simbol bantuan dan tata tertib, serta musik khas Sunda sebagai suara latar. Tokoh anggota tubuh dalam Wayang Sukuraga, seperti Socana, Irungna, dan Panangan, diadaptasi sebagai bidak digital pemain. Selanjutnya, pada tahap pengembangan (*development*), rancangan tersebut direalisasikan menjadi aplikasi web interaktif. Sebelum menjalani penilaian formal, produk direvisi berdasarkan masukan validator, antara lain melalui penambahan tanda “Start”, penyempurnaan petunjuk penggunaan, dan pengayaan materi IPS pada bab warisan budaya. Setelah perbaikan dilakukan, hasil uji validitas menunjukkan bahwa media Monopoli Girijaya Sukuraga memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi.

Tabel 1. Hasil peniaian dari 3 validator

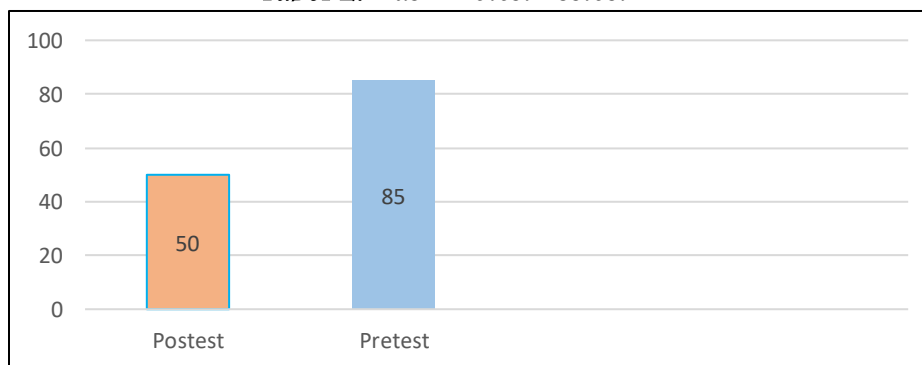
Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	100%	Sangat Layak
Ahli Materi	100%	Sangat Layak
Ahli Praktisi	92,08%	Sangat Layak
Rata-rata	97,36%	Sangat Layak

Sumber : Pribadi

Berdasarkan table diatas, penilaian dari ahli media memberikan skor 100% yang menunjukkan bahwa kualitas visual, material, telah memenuhi standar inovasi pendidikan. Ahli materi memberikan skor 100% yang mengindikasikan validitas materi yang sangat tinggi untuk pembelajaran IPS, sementara itu, praktisi memberikan skor 92,08% dan menilai media ini sangat efektif karena mampu mengubah materi yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dengan arat-rata pencapaian sebesar 97,36% media Monopoli Girijaya Sukuraga dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas.

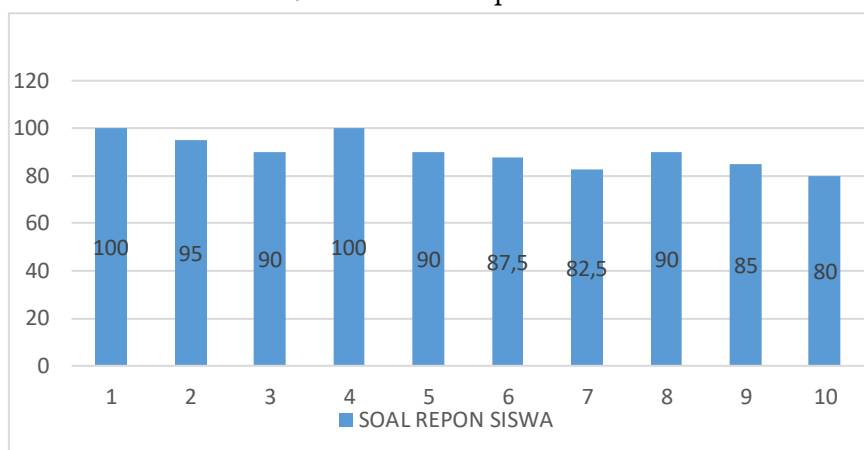
Tahap Implementasi (*Implementation*): Produk diuji coba dalam proses pembelajaran kolaboratif kelompok di kelas V. Evaluasi hasil belajar siswa menunjukkan lompatan performa kognitif yang signifikan, di mana nilai rata-rata kelas melonjak dari skor awal (*pre-test*) sebesar 50 menjadi rata-rata skor akhir (*post-test*) sebesar 85.

Tabel 2. Hasil Pretest Postest



Sumber : Pribadi

Tahap Implementasi dilakukan melalui pembelajaran kolaboratif menggunakan media Monopoli Girijaya Sukuraga, yang terbukti secara signifikan meningkatkan sail belajar siswa dari rata-rata pretest 50 menjadi 85 pada postest. Setelah dilaksanakan implementasi media Monopoli girijaya Sukuraga di kelas V, Peneliti menyebarkan angket respon siswa untuk mengetahui Tingkat kepraktisan dan kemudahan penggunaan media dari sudut pandang pengguna. Angket ini mencakup kemudahan memahami materi, ketertarikan visual, serta mitivasi belajar. Hasil ini diperoleh angket respon siswa disajikan dalam diagram berikut :

Tabel 3. Hasil Respon Siswa

Sumber : Pribadi

Berdasarkan diagram diatas, dapat diketahui bahwa hasil respon siswa terhadap 10 butir soal yang diberikan menunjukkan hasil yang sangat positif. Nilai tertinggi dicapai pada soal nomor 1 dan nomor 4 dengan skor sempurna yaitu 100. Sementara itu, nilai terendah terdapat pada soal nomor 10 dengan skor 80. Secara keseluruhan, setelah dilakukan analisis lebih lanjut, diperoleh nilai rata-rata (mean) dari keseluruhan respon siswa sebesar 89. Hal ini mengindikasikan bahwa Monopoli Girijaya Sukuraga mendapatkan respon yang sangat baik dari para siswa.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*): Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media Monopoli Girijaya Sukuraga setelah melalui validasi dan uji coba. Evaluasi dilakukan melalui proses validasi ahli dan respon siswa serta *pre-test* dan *post-test*. Hasil evaluasi menunjukkan Monopoli Girijaya Sukuraga memperoleh kategori sangat baik dari ahli materi, media, dan praktisi. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 50 pada *pre test* menjadi 85 pada *post test*. Berdasarkan hasil tersebut, media Monopoli Girijaya Sukuraga dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V Sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Monopoli Girijaya Sukuraga memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan rata-rata penilaian validator sebesar 97,36%. Ahli media dan ahli materi masing-masing memberikan nilai 100%, sedangkan praktisi memberikan nilai 92,08%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media telah memiliki kesesuaian yang kuat pada aspek desain visual, interaktivitas, ketepatan materi, keterbacaan, dan kemudahan penerapan dalam pembelajaran IPS kelas V. Revisi berupa penambahan tanda “Start”, penyempurnaan petunjuk penggunaan, dan pengayaan materi warisan budaya juga memperlihatkan bahwa proses pengembangan melalui model ADDIE berlangsung secara iteratif. Hasil ini sejalan dengan penelitian Afni dan Bektiningsih (2024), yang menemukan bahwa media interaktif berbasis Genially pada materi kekayaan budaya Indonesia memenuhi kriteria sangat layak dan mampu mendukung peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan serupa dilaporkan Kholisna dan Sukasih (2025), yang menunjukkan bahwa media gamifikasi berbasis Genially memperoleh kelayakan di atas 90% setelah melalui validasi dan perbaikan berdasarkan masukan ahli.

Tingkat kelayakan tersebut juga menguatkan pandangan bahwa kualitas media permainan digital tidak hanya ditentukan oleh tampilan yang menarik, tetapi oleh keselarasan antara tujuan pembelajaran, materi, mekanisme permainan, karakteristik siswa, dan peran guru. Tay et al. (2022) menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis permainan digital bergantung pada integrasi tiga unsur, yaitu kualitas desain permainan, landasan pedagogis, dan dukungan pendidik. Dalam Monopoli Girijaya Sukuraga, ketiga unsur tersebut tercermin melalui materi warisan budaya yang disusun dalam 20 petak permainan, mekanisme bermain secara kolaboratif, petunjuk penggunaan, simbol bantuan, musik latar, dan pendampingan guru. Dengan demikian, penilaian kelayakan yang tinggi dapat dipahami sebagai hasil dari konsistensi antara desain teknologi dan kebutuhan pembelajaran, bukan semata-mata akibat penggunaan platform digital.

Implementasi media menghasilkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 50 pada saat pretest menjadi 85 pada posttest, atau meningkat sebesar 35 poin. Apabila skor maksimum yang digunakan adalah 100, hasil tersebut setara dengan N-Gain sebesar 0,70, yang menunjukkan peningkatan pada batas atas kategori sedang atau awal kategori tinggi, bergantung pada kriteria yang digunakan. Secara praktis, peningkatan ini memperlihatkan bahwa media mampu membantu siswa memahami materi IPS yang sebelumnya dipersepsikan abstrak melalui pengalaman belajar yang konkret, visual, interaktif, dan berulang. Meskipun demikian, istilah “peningkatan signifikan” secara statistik sebaiknya digunakan setelah didukung oleh hasil uji inferensial, seperti *paired-samples t-test* atau *Wilcoxon*. Berdasarkan data deskriptif yang tersedia, hasil penelitian telah menunjukkan peningkatan yang kuat secara pendidikan dan praktis.

Peningkatan hasil belajar tersebut konsisten dengan berbagai kajian mutakhir mengenai pembelajaran berbasis permainan. Meta-analisis Wang *et al.* (2022) menunjukkan bahwa permainan digital memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian belajar pada berbagai jenjang pendidikan. Gui *et al.* (2023) juga menemukan bahwa permainan edukatif memberikan efek positif tingkat sedang terhadap hasil kognitif dan motivasional serta efek yang lebih kuat terhadap perilaku belajar. Pada konteks pendidikan dasar, tinjauan Dan *et al.* (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan, dan performa belajar apabila mekanisme permainan diselaraskan dengan tujuan instruksional. Sementara itu, tinjauan sistematis Safitri *et al.* (2025) menyimpulkan bahwa *game-based learning* dapat mendukung perkembangan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Hasil-hasil tersebut memperkuat temuan bahwa peningkatan nilai siswa bukan hanya dipengaruhi oleh kebaruan media, tetapi juga oleh aktivitas belajar aktif yang berlangsung selama permainan.

Perolehan rata-rata respons siswa sebesar 89 menunjukkan bahwa Monopoli Girijaya Sukuraga memiliki tingkat kepraktisan dan penerimaan pengguna yang sangat baik. Skor tersebut mencerminkan kemudahan penggunaan, ketertarikan terhadap tampilan media, kemudahan memahami materi, dan meningkatnya motivasi belajar. Hasil ini sejalan dengan Cabrera-Solano (2022), yang menemukan bahwa permainan berbasis *Genially* dapat meningkatkan performa akademik dan motivasi ketika dirancang berdasarkan kebutuhan belajar serta dilengkapi umpan balik yang jelas. Kholisna dan Sukasih (2025) juga memperoleh respons siswa sebesar 89,87 terhadap media gamifikasi *Genially*, terutama pada aspek keterlibatan, kemudahan, minat, motivasi, dan kualitas media. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa platform *Genially* memiliki potensi untuk mengubah materi pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Respons positif siswa juga dapat dijelaskan melalui karakteristik permainan monopoli yang memadukan tujuan belajar, tantangan, aturan, representasi visual, rasa ingin tahu, dan interaksi sosial. Alotaibi (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, motivasi, dan keterlibatan anak. Zheng *et al.* (2023) juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan literasi siswa sekolah dasar. Dengan demikian, ketertarikan siswa terhadap Monopoli Girijaya Sukuraga tidak dapat dipandang hanya sebagai respons terhadap hiburan, tetapi sebagai indikator bahwa lingkungan belajar yang dibangun media mampu menumbuhkan keterlibatan kognitif dan afektif.

Penggunaan media dalam pembelajaran kelompok turut memberikan ruang bagi siswa untuk berdiskusi, mengambil keputusan, menaati aturan, bergiliran, dan menyelesaikan tantangan bersama. Kondisi tersebut sejalan dengan Wang dan Huang (2023), yang menemukan bahwa perpaduan kompetisi dan kolaborasi dalam pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan performa belajar. Kompetisi mendorong siswa mempertahankan perhatian dan berupaya mencapai tujuan permainan, sedangkan kolaborasi memungkinkan terjadinya pertukaran informasi dan bantuan antarpemain. Videnovik *et al.* (2023) juga menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mendukung lingkungan belajar yang berpusat pada siswa, menyenangkan, dan berpotensi menghasilkan pemahaman yang lebih bertahan lama. Oleh karena

itu, proses kolaboratif selama permainan diduga menjadi salah satu mekanisme yang berkontribusi terhadap peningkatan nilai siswa.

Elemen petunjuk penggunaan, simbol bantuan, tata tertib, serta tahapan permainan dapat pula dipahami sebagai bentuk scaffolding yang membantu siswa mengoperasikan media dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran secara bertahap. Chen *et al.* (2023) menunjukkan bahwa pemberian scaffolding yang sesuai dalam permainan digital berpengaruh positif terhadap keterlibatan dan performa belajar. Revisi petunjuk yang dilakukan berdasarkan saran validator dengan demikian memiliki makna pedagogis yang penting karena dapat mengurangi kebingungan, menjaga fokus siswa, dan mengarahkan perhatian mereka pada materi pembelajaran. Temuan ini juga menjelaskan mengapa kualitas petunjuk dan navigasi tidak boleh dipisahkan dari penilaian efektivitas media digital.

Kebaruan utama Monopoli Girijaya Sukuraga terletak pada integrasi kearifan lokal ke dalam mekanisme permainan digital. Penggunaan alat musik tradisional Girijaya, musik khas Sunda, dan tokoh Wayang Sukuraga sebagai bidak permainan menjadikan materi IPS lebih dekat dengan lingkungan sosial dan budaya siswa. Integrasi tersebut memungkinkan siswa tidak hanya mempelajari pengertian warisan budaya, tetapi juga mengenali bentuk-bentuk budaya yang hidup di wilayahnya. Patras *et al.* (2025) menunjukkan bahwa penggabungan pembelajaran responsif budaya, kearifan lokal, dan gamifikasi dapat menghasilkan pembelajaran yang layak, efektif, mudah diterapkan, serta memotivasi siswa. Syamsijulianto dan Pranata (2025) juga menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam media digital dapat memperkuat literasi budaya dan kewargaan siswa sekolah dasar.

Temuan tersebut juga sejalan dengan penelitian Rosalina dan Setiawan (2025), yang melaporkan bahwa media monopoli pada materi keragaman budaya daerah dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V. Persamaannya terletak pada pemanfaatan format permainan monopoli untuk memfasilitasi pembelajaran mengenai budaya. Perbedaannya, Monopoli Girijaya Sukuraga dikembangkan dalam format digital berbasis Genially dan secara khusus mengangkat identitas lokal Girijaya serta Wayang Sukuraga. Kekhususan konteks tersebut memberikan nilai tambah karena media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu kognitif, tetapi juga sebagai sarana pengenalan, dokumentasi, dan pewarisan budaya lokal kepada generasi muda.

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa penggunaan teknologi tidak harus menghilangkan identitas lokal. Sebaliknya, teknologi digital dapat digunakan untuk merepresentasikan kembali budaya lokal dalam bentuk yang lebih dekat dengan pengalaman generasi sekolah dasar. Afni dan Bektiningsih (2024) menunjukkan bahwa media Genially pada materi kekayaan budaya Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus memperoleh respons positif dari siswa. Patras *et al.* (2025) menambahkan bahwa integrasi gamifikasi dan kearifan lokal membantu membangun kompetensi multikultural. Oleh karena itu, Monopoli Girijaya Sukuraga dapat diposisikan sebagai media yang mempertemukan literasi digital, pembelajaran IPS, dan literasi budaya dalam satu pengalaman belajar.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat temuan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis permainan berasal dari hubungan antara desain permainan, konten akademik, dukungan instruksional, aktivitas sosial, dan relevansi konteks. Media tidak hanya menyajikan informasi melalui teks, tetapi menggabungkan visual, musik, simbol, tokoh, aturan, tantangan, dan interaksi kelompok. Integrasi multimodal tersebut membantu mengubah materi warisan budaya menjadi representasi yang lebih konkret dan mudah dipahami. Temuan ini mendukung argumentasi bahwa permainan edukatif harus dirancang sebagai lingkungan belajar yang terstruktur, bukan sekadar penambahan unsur hiburan pada materi pelajaran (Tay *et al.*, 2022; Gui *et al.*, 2023; Chen *et al.*, 2023).

Secara praktis, media Monopoli Girijaya Sukuraga dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan pengenalan kearifan lokal. Guru dapat memanfaatkannya dalam kegiatan kelompok, penguatan materi, asesmen formatif, atau proyek pengenalan budaya daerah. Penggunaan media sebaiknya tetap disertai fasilitasi guru, pembagian peran yang adil, pengelolaan waktu, dan refleksi setelah permainan agar pengalaman bermain dapat dikonversi menjadi pemahaman konseptual. Sekolah juga dapat

mengadaptasi model pengembangan ini untuk mengenalkan seni, bahasa, sejarah, tokoh, makanan, atau tradisi lokal lainnya. Pengembangan lebih lanjut dapat melibatkan seniman, tokoh budaya, orang tua, dan pemerintah daerah agar keakuratan informasi budaya serta keberlanjutan pemanfaatan media lebih terjamin.

Pada tingkat kebijakan, hasil penelitian memberikan dasar bagi sekolah dan pemangku kepentingan pendidikan untuk mendorong pengembangan media digital yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan teknologi, tetapi juga pada pelestarian budaya lokal. Dukungan dapat diwujudkan melalui pelatihan pengembangan media bagi guru, penyediaan sarana digital, penguatan muatan lokal, dan kolaborasi antara sekolah dengan komunitas budaya. Strategi tersebut penting karena media berbasis budaya dapat memperkuat keterhubungan siswa dengan lingkungan tempat tinggalnya sekaligus mengembangkan kompetensi digital yang relevan dengan pembelajaran abad ke-21.

Penelitian ini memiliki beberapa batasan yang sekaligus membuka peluang bagi pengembangan berikutnya. Uji coba dilakukan dalam konteks satu kelas di SDN Lamping 2 sehingga temuan terutama menggambarkan efektivitas media pada konteks pengguna dan lingkungan tempat penelitian dilaksanakan. Desain pretest-posttest yang belum melibatkan kelompok pembanding juga belum sepenuhnya memisahkan pengaruh media dari faktor pembelajaran lainnya. Selain itu, efektivitas jangka panjang, retensi pengetahuan, perubahan sikap terhadap budaya lokal, dan dampak terhadap keterampilan kolaborasi belum diukur secara khusus. Respons siswa yang sangat positif juga masih didasarkan pada angket persepsi sehingga dapat dilengkapi dengan wawancara, observasi perilaku, dan data aktivitas digital.

Keterbatasan tersebut tidak mengurangi nilai hasil pengembangan, tetapi menunjukkan ruang untuk memperluas pengujian produk. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan beberapa sekolah dengan karakteristik berbeda, menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol, serta menerapkan uji statistik inferensial dan N-Gain. Pengukuran dapat diperluas pada retensi belajar, literasi budaya, motivasi, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Pengujian aksesibilitas pada perangkat yang berbeda serta penggunaan media dalam kondisi jaringan terbatas juga penting dilakukan agar Monopoli Girijaya Sukuraga dapat diimplementasikan secara lebih luas dan berkelanjutan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan dengan, proses pengembangan Monopoli Girijaya Sukuraga dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakter siswa. Tahap desain menghasilkan desain Monopoli yang dirancang termasuk peraturan permainan, kartu soal, dan pion permainan. Rancangan tersebut dieujudkan menjadi Monopoli Girijaya Sukuraga berbasis web yang siap digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kepada siswa kelas V SD Negeri Lamping 2, dan tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan serta efektivitas produk. Kelayakan Monopoli Girijaya Sukuraga diperoleh dari hasil validasi ahli media, materi, dan praktisi dengan kategori “sangat baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi, tampilan visual, serta penyajian dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar untuk meningkatkan penalaran kritis sebagai media pembelajaran. Efektivitas Monopoli Girijaya Sukuraga ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media. Rata-rata nilai pre-test sebesar 50 meningkat menjadi 85.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media Monopoli Girijaya Sukuraga ini ke dalam aplikasi *hybrid* (seperti pemanfaatan *QR Code* atau *Augmented Reality* pada papan cetaknya). Langkah digitalisasi ini dinilai sangat strategis untuk menjembatani efektivitas nilai-nilai tradisional dengan karakteristik generasi Alpha yang sangat lekat dengan teknologi (gadget). Di samping itu, penelitian masa depan juga diharapkan dapat memperluas subjek uji coba pada cakupan wilayah yang lebih heterogen atau jenjang pendidikan yang berbeda, guna menguji konsistensi efektivitas media ini dalam skala yang lebih makro.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sukabumi, dan tidak lupa juga kepada kedua pembimbing saya yang telah membimbing dan membersamai penulis selama penelitian berlangsung. Sehingga penulis bisa sampai mempublish jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, N., & Bektiningsih, K. (2024). Genially interactive media: Improving learning outcomes of Indonesian cultural wealth. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(2), 266–275. <https://doi.org/10.23887/jere.v8i2.77004>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Arsyad, A. (2024). Media Pembelajaran. jakarta: Rajawali Pers.
- Cabrera-Solano, P. (2022). Game-based learning in higher education: The pedagogical effect of Genially games in English as a foreign language instruction. *International Journal of Educational Methodology*, 8(4), 719–729. <https://doi.org/10.12973/ijem.8.4.719>
- Chen, C.-H., Law, V., & Huang, K. (2023). Adaptive scaffolding and engagement in digital game-based learning. *Educational Technology Research and Development*, 71, 1785–1798. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10244-x>
- Clark, D. (2015). Learning and development trends. Learning Publishing
- Dan, N. N., Trung, L. T. B. T., Nga, N. T., & Dung, T. M. (2024). Digital game-based learning in mathematics education at primary school level: A systematic literature review. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 20(4), em2423. <https://doi.org/10.29333/ejmste/14377>
- Davidi, E. I. N. (2018). *Permainan monopoli berbasis problem-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio, 10(1), 59–69.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2009). The systematic design of instruction (7th ed.). Pearson.
- Dryon Taluke, Ricky S M Lakat, And Amanda Sembel, “Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat,” Jurnal Perencanaan Wilayah Dan Kota 6, No. 2 (2019): 10.
- Ennis, R. H. (2011). *The nature of critical thinking: An outline of critical thinking dispositions and abilities*. University of Illinois
- Gui, Y., Cai, Z., Yang, Y., Kong, L., Fan, X., & Tai, R. H. (2023). Effectiveness of digital educational game and game design in STEM learning: A meta-analytic review. *International Journal of STEM Education*, 10, 36. <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00424-9>
- Kholisna, A., & Sukasih, S. (2025). Developing gamification media-based on RADEC model using Genially to enhance elementary students' reading comprehension of narrative texts. *Journal of Integrated Elementary Education*, 5(1), 88–108. <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i1.24995>
- Okpatrioka. (2023). *Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan*. Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 1(1), 86–100.
- Patras, Y. E., Japar, M., Rahmawati, Y., & Hidayat, R. (2025). Integration of culturally responsive teaching approach, local wisdom, and gamification in Pancasila education to develop students' multicultural competence. *Educational Process: International Journal*, 14, e2025045. <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.14.45>
- Putri, R. F. (2022). *Pengaruh Media Animasi Wayang Sukuraga pada Materi Cuaca untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas Rendah*. Jurnal Online Universitas Muhammadiyah Surabaya, 7(2), 115–124.
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis, dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>

- Rosalina, F., & Setiawan, D. (2025). Using Monopoly game media on regional cultural diversity material in increasing learning interest of class V students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 8(1), 13–24. <https://doi.org/10.23887/jippg.v8i1.94019>
- Safitri, R. R., Rahmania, U. G., Putri, A. F., & Jumadi. (2025). The impact of game-based learning on student competencies in science: A systematic review. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 116–136. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i1.5188>
- Syamsijulianto, T., & Pranata, A. (2025). Integrating local culture into digital learning media for elementary school students in border regions. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.22460/jpp.v4i2.29824>
- Tay, J., Goh, Y. M., Safiena, S., & Bound, H. (2022). Designing digital game-based learning for professional upskilling: A systematic literature review. *Computers & Education*, 184, 104518. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104518>
- Videnovik, M., Vold, T., Dimova, G., Kjøning, L., & Trajkovik, V. (2023). Game-based learning in computer science education: A scoping literature review. *International Journal of STEM Education*, 10, 54. <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00447-2>
- Wang, D.-C., & Huang, Y.-M. (2023). Exploring the influence of competition and collaboration on learning performance in digital game-based learning. *Educational Technology Research and Development*, 71, 1547–1565. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10247-8>
- Wang, L.-H., Chen, B., Hwang, G.-J., Guan, J.-Q., & Wang, Y.-Q. (2022). Effects of digital game-based STEM education on students' learning achievement: A meta-analysis. *International Journal of STEM Education*, 9, 26. <https://doi.org/10.1186/s40594-022-00344-0>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan, dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2023). Effects of digital game-based learning on students' digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 9(12), e23490. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23490>