



The Effect of Using Monoculture (Monopoly Culture) Learning Media on the Understanding of Learning for Fifth-Grade Students

Wisje Krensia Elwarin¹, Nathalia Y Johanes^{1*}, Elsinora Mahanangingtyas¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Pattimura
Jl. Ir. M. Putuhena, Poka, Kec. Tlk. Ambon, Kota Ambon, Maluku, Indonesia

*email: nathaliayjohannes@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.52434/jpif.v5i1.42554>

Accepted: May 26, 2025 Approved: May 30, 2025 Published: June 6, 2025

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of using the monoculture (Monopoly Culture) learning media on the understanding of Maluku cultural heritage material among fifth-grade students at SD Negeri 1 Lateri in the subject of Social Science and Natural Science (IPAS). The IPAS learning process, which tends to be less interactive and limited to discussion-based methods, is one of the factors affecting students' understanding of the material. Therefore, a game-based learning media, modified with local cultural values, is expected to enhance student engagement and understanding. This study employs a quantitative approach with a Pre-Experimental One Group Pretest and Posttest design. The results show that the use of monoculture media significantly improves students' understanding. The Paired Sample t-Test results revealed a significant difference between the pretest and posttest scores with a significance value of 0.000 (< 0.05). Furthermore, the N-Gain calculation yielded a mean value of 0.8007, indicating a high level of effectiveness in improving students' understanding of the cultural material. The Monoculture media serves not only as an enjoyable learning tool but also supports the introduction and reinforcement of local cultural values within the learning context. This study confirms that game-based learning that integrates local culture can improve learning outcomes and student engagement.

Keywords: Gamification, Monoculture, Learning Media, Local Culture, Student Understanding.

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monoculture (Monopoly Culture) Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran MONOCULTURE (Monopoli Culture) terhadap pemahaman materi warisan budaya Maluku pada siswa kelas V SD Negeri 1 Lateri dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS yang cenderung kurang interaktif dan terbatas pada metode diskusi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dimodifikasi dengan nilai-nilai

budaya lokal diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One Group Pretest and Posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *monoculture* secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Selain itu, perhitungan N-Gain menghasilkan nilai rata-rata 0,8007, yang menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi budaya. Media *monoculture* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang menyenangkan tetapi juga mendukung pengenalan dan penguatan nilai budaya lokal dalam konteks pembelajaran. Penelitian ini mengkonfirmasi bahwa pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan budaya lokal dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa.

Kata kunci: Gamifikasi, IPAS, Media Pembelajaran, Media Monoculture, Pemahaman Siswa

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, pendidikan menjadi fondasi utama dalam membentuk peradaban bangsa yang maju. Pendidikan tidak hanya berperan sebagai sarana transfer ilmu, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter dan nilai (Alfiansyah et al., 2022; Astra et al., 2021; Muhajir et al., 2025). Karena itu pembelajaran harus dirancang secara strategis agar setiap materi memiliki makna dan relevansi dalam kehidupan peserta didik. Proses ini membutuhkan peran aktif pendidik dalam memilih pendekatan, model, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa (Maharani & Meynawati, 2024; Wulandari et al., 2020). Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan dalam proses pembelajaran, membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, menarik, dan efisien (Hariyadi et al., 2023; Sela et al., 2023).

Media yang dirancang secara kreatif tidak hanya memperkaya pengetahuan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa. Media juga dapat meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi (Ikhsan, 2022; Irvani, 2022; Pamungkas et al., 2021). Penggunaan media dapat membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan hasil belajar, dan memungkinkan pembelajaran yang fleksibel (Müller & Mildenerberger, 2021; Rawzis et al., 2024; Valtonen et al., 2021). Pemahaman siswa terhadap materi menjadi indikator penting keberhasilan pembelajaran. Pemahaman diartikan sebagai kemampuan menginterpretasi atau menjelaskan informasi dengan bahasa sendiri (Jung & Hull, 2023; Mitchell & Krakauer, 2023; Paling et al., 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami dan mengolahnya secara aktif.

Penelitian ini menghadirkan gamifikasi berupa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *Monopoly Culture* yang mengintegrasikan konten budaya lokal dalam bentuk permainan edukatif. Kebaruan terletak pada desain media yang memadukan konsep permainan papan klasik dengan muatan materi sosial dan budaya yang kontekstual, sesuai dengan lingkungan siswa. Berbeda dari media pembelajaran berbasis permainan yang umumnya hanya berfokus pada aspek hiburan atau materi akademik umum, *Monopoly Culture* dirancang secara spesifik untuk menumbuhkan pemahaman terhadap keberagaman budaya Indonesia sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Minimnya kajian yang mengangkat media pembelajaran berbasis permainan dengan muatan budaya lokal sebagai upaya

meningkatkan pemahaman siswa terhadap konteks sosial budaya di sekitarnya. Sebagian besar penelitian sebelumnya masih bersifat umum dan belum secara eksplisit mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam media pembelajaran interaktif.

Indikator pemahaman belajar meliputi beberapa aspek penting yang mencerminkan sejauh mana siswa memahami materi yang dipelajarinya. Pertama, siswa diharapkan mampu menjelaskan secara lisan tentang materi yang telah dipelajari. Kedua, siswa mampu memberikan contoh yang relevan terkait konsep yang diajarkan. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu mengutarakan pendapat mereka mengenai suatu konsep yang telah dipelajari dan akhirnya dapat memberikan kesimpulan yang tepat mengenai konsep tersebut (Rahayu et al., 2022; Walangadi & Pratama, 2020).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar sangat penting untuk diperhatikan, karena melalui pembelajaran IPAS, siswa dapat memahami konsep-konsep IPAS secara mendalam. Hal ini dapat membekali siswa dengan kemampuan berpikir analitis, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan yang tepat (Henukh et al., 2024; Qolbi et al., 2024). Selain itu, pembelajaran IPAS juga membantu siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai sosial, seperti menghargai keragaman pendapat, pentingnya kerja sama, serta nilai kemanusiaan dan kebangsaan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan bersama guru wali kelas V SD Negeri 1 Lateri, ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran IPAS. Salah satunya adalah kemampuan kognitif siswa yang terbatas, yang terlihat dari kesulitan siswa dalam memahami konsep materi yang diajarkan. Selain itu, minimnya pengalaman belajar di luar pembelajaran di sekolah, seperti siswa yang hanya belajar saat proses belajar mengajar di sekolah, juga menjadi faktor yang mempengaruhi kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Seharusnya, sebelum mengikuti pembelajaran di sekolah, siswa disarankan untuk memperluas pengetahuan mereka terlebih dahulu, misalnya dengan membaca buku atau mengakses internet terkait materi yang akan dipelajari. Dengan demikian, siswa dapat memiliki pemahaman awal yang lebih baik tentang materi yang akan dipelajari, sehingga proses belajar mengajar di kelas dapat menjadi lebih efektif.

Selain itu, peneliti juga menemukan kurangnya interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa cenderung bersikap pasif dan hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru tanpa berpartisipasi aktif (Henukh & Astra, 2021; Syahdah & Irvani, 2023). Kondisi tersebut berkontribusi pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Seharusnya, dalam kegiatan pembelajaran, siswa perlu didorong untuk lebih aktif berinteraksi, baik dengan bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami ataupun menyampaikan pendapat atau pemikiran yang dimilikinya. Interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Lateri masih belum dilakukan secara efektif. Materi yang disampaikan cenderung hanya melalui penjelasan dari guru, dengan metode yang terbatas seperti diskusi. Pendekatan ini dapat mempengaruhi kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi yang diajarkan, karena kurangnya variasi dalam cara penyampaian materi yang dapat menstimulasi pemikiran kritis dan pemahaman siswa. Selain itu, kemampuan mengingat siswa juga menjadi faktor penting dalam

proses pembelajaran (Hernandi et al., 2024; Rohmani et al., 2025). Mengingat informasi yang telah diberikan dan konsep-konsep yang telah dipelajari sangat diperlukan agar materi tersebut dapat dipahami dan diterapkan dengan baik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memperkenalkan berbagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengingat dan memahami materi dengan lebih efektif, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih optimal.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran *monoculture* (Monopoli Culture). Media ini merupakan desain pembelajaran yang dimodifikasi dari prinsip permainan monopoli, yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam penerapannya, peneliti menambahkan materi budaya Maluku sebagai konteks lokal, sehingga dapat membantu mengonkretkan konsep-konsep abstrak yang diajarkan kepada siswa. Selain itu, media *monoculture* (Monopoli Culture) juga berfungsi untuk melatih daya ingat siswa dalam memahami konsep dan penugasan yang diberikan. Melalui permainan ini, siswa didorong untuk lebih berani mengungkapkan pendapat, berimajinasi, serta berpikir secara kreatif dan bebas tanpa rasa takut untuk salah. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pemahaman siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran *monoculture* (monopoli culture) dipilih sebagai salah satu media yang dapat berperan penting untuk membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak dalam materi IPAS, karena dengan adanya media pembelajaran memberikan pemahaman agar materi lebih mudah dipahami melalui pengalaman langsung daripada hanya sekedar menjelaskan suatu teori. Monopoli adalah salah satu permainan papan yang terkenal di dunia. Tujuan dari permainan monopoli adalah untuk mengetahui peta di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran (Ardhani et al., 2021; Rosdianti et al., 2020; Ulfa et al., 2024). Bukan hanya itu saja dalam konteks pembelajaran berbasis *game* juga sudah banyak dilakukan (Pratiwi & Djatmika, 2023).

Penelitian ini berawal dari kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga bermuatan edukatif dan kontekstual dengan budaya lokal. Permainan Monopoli yang selama ini beredar di masyarakat umumnya bersifat komersial dan ditujukan untuk hiburan semata, tanpa muatan pembelajaran yang terstruktur. Selain itu, papan permainan tersebut sering kali menggunakan bahan yang kurang tahan lama dan tidak dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Sebagai bentuk inovasi, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Monoculture*, yaitu adaptasi permainan Monopoli yang secara fundamental berbeda dari versi aslinya maupun adaptasi lain yang telah ada dalam literatur pendidikan. Perbedaan ini terletak pada tujuan, isi, dan desain media. *Monoculture* secara khusus dirancang untuk mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan fokus pada materi budaya. Setiap elemen permainan – mulai dari papan, kartu, hingga instruksi permainan – memuat konten budaya lokal Indonesia dan disertai dengan pertanyaan yang mendorong siswa untuk berpikir kritis serta memahami konsep secara mendalam. Dengan demikian, *Monoculture* tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkenalkan dan menginternalisasi nilai-nilai budaya lokal dalam konteks pendidikan.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini merumuskan beberapa masalah yang perlu dijawab. Pertama, apa saja perbedaan mendasar antara *Monoculture* dengan permainan Monopoli konvensional maupun adaptasi lainnya dalam konteks pembelajaran? Kedua, bagaimana desain

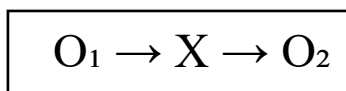
Monoculture dapat mendukung pencapaian pemahaman konsep budaya dalam pembelajaran IPAS? Terakhir, sejauh mana efektivitas penggunaan *Monoculture* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi budaya? Ketiga rumusan masalah ini menjadi dasar bagi penelitian untuk mengeksplorasi bagaimana *Monoculture* sebagai media pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual, khususnya dalam memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang menitikberatkan pada penggunaan data numerik mulai dari pengumpulan, analisis, hingga penyajian data (Amarulloh & Irvani, 2025; Creswell & Creswell, 2017). Desain yang dipilih adalah *Pre-Experimental Design* dengan model *One Group Pretest and Posttest*, di mana satu kelompok sampel diberikan *pretest* kemudian mendapatkan perlakuan dan diakhiri dengan tes akhir *posttest* untuk mengukur perubahan hasil belajar (Amarulloh & Irvani, 2025). Desain ini dipilih karena keterbatasan waktu dan sumber daya serta kendala dalam pengorganisasian kelompok kontrol di lapangan. Meski penggunaan desain tanpa kelompok kontrol memiliki keterbatasan dalam mengeliminasi variabel pengganggu yang mungkin memengaruhi hasil, sehingga hasil penelitian perlu diinterpretasikan dengan hati-hati.

Instrumen penelitian utama dalam studi ini berupa tes pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran materi budaya dalam mata pelajaran IPAS. Tes tersebut telah melalui proses validasi isi yang dilakukan oleh dua ahli pendidikan IPAS dan satu ahli media pembelajaran untuk memastikan kesesuaian materi dan tingkat kesulitan soal. Selanjutnya, uji validitas butir dilakukan dengan melibatkan 25 siswa dari sekolah lain yang serupa, dan hasil analisis menunjukkan bahwa 18 dari 20 soal valid secara statistik dengan nilai korelasi item-total di atas 0,30. Uji reliabilitas instrumen menggunakan *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai 0,82, yang menandakan instrumen memiliki konsistensi pengukuran yang tinggi. Selain tes, data juga dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan dan respons siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *Monoculture*, sementara dokumentasi berupa rekaman foto dan video aktivitas pembelajaran serta catatan lapangan. Data observasi dan dokumentasi kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran kualitatif yang mendukung hasil kuantitatif dari tes.

Prosedur pelaksanaan perlakuan dimulai dengan pengenalan media *Monoculture* kepada siswa dan penjelasan aturan mainnya. Selama beberapa sesi pembelajaran, siswa bermain *Monoculture* yang didesain dengan papan permainan berwarna dan ilustrasi budaya lokal, kartu pertanyaan yang sesuai dengan materi, serta kartu bantuan dan pion sebagai alat permainan. Prosedur penelitian kuantitatif dengan desain *Pre Experimental Design* seperti ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Desain Pra-Eksperimen

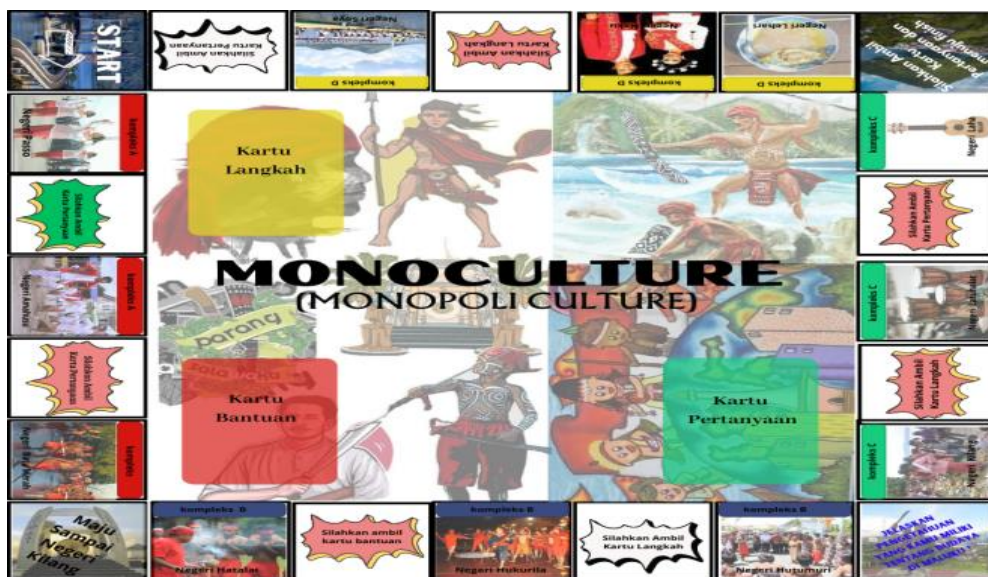
Pelaksanaan perlakuan dimulai dengan pengenalan media *Monoculture* dan aturan mainnya kepada siswa. Siswa kemudian bermain dalam kelompok kecil menggunakan papan permainan berwarna dengan ilustrasi budaya lokal, kartu pertanyaan sesuai materi IPAS, kartu bantuan, dan pion sebagai alat permainan. Guru atau peneliti mendampingi selama permainan untuk memastikan aturan dipahami dan mendukung diskusi materi. Perlakuan dilakukan selama beberapa sesi pembelajaran. Setelah itu, dilakukan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa dibandingkan *pretest* sebelum perlakuan.

Aktivitas ini bertujuan meningkatkan pemahaman konsep budaya secara interaktif dan kontekstual. Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut: “Media pembelajaran *Monoculture* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep budaya siswa kelas lima SD Negeri 1 Lateri.” Untuk menguji hipotesis tersebut, data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-Test* melalui perangkat lunak SPSS versi 23. Selain itu, perhitungan nilai N-Gain dilakukan untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar setelah perlakuan. Meskipun desain penelitian ini memberikan gambaran awal mengenai efektivitas media pembelajaran, keterbatasan utama adalah tidak adanya kelompok kontrol yang dapat membandingkan hasil pembelajaran tanpa perlakuan. Hal ini membuka peluang terjadinya bias akibat faktor eksternal atau variabel pengganggu lain yang tidak terkontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Media Pembelajaran *Monoculture*

Media ini dijalankan yaitu dengan menciptakan ide awal media monopoli *culture* pada pembelajaran IPAS kelas V dengan materi warisan budaya di daerah tempat tinggalku. *Monoculture* ini didesain dengan bentuk segi empat yang di cetak dengan bahan *flexi banner* yang berisi karu pertanyaan, kartu bantuan dan kartu langkah. Tampilan dari media ini dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tampilan Media Pembelajaran *Monoculture* (*monopoli culture*)

Uji Data Penelitian

Sebelum penelitian dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat yang dilakukan yaitu uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian mempunyai data terdistribusi normal atau tidak. Apabila data terdistribusi normal, maka dapat digunakan untuk uji statistik parametrik yaitu uji *Paired Sampel T Test*. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Penelitian

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Pemahaman belajar IPAS	.973	30	.629
Posttest Pemahaman belajar IPAS	.937	30	.074

Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan menggunakan SPSS 23 dengan metode *One Sample Shapiro-Wilk Test*, hasil analisis menunjukkan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,074, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa data dalam penelitian ini terdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan memenuhi asumsi normalitas.

Setelah diperoleh bahwa kedua data terdistribusi normal, maka uji statistik yang digunakan adalah *Paired Sampel t-test* untuk mengetahui hipotesis yaitu apakah media pembelajaran *monoculture* (*monopoly culture*) berpengaruh terhadap pemahaman belajar IPAS siswa. Uji ini dilakukan untuk membandingkan signifikansi perbedaan rerata *pretest* dan *posttest*. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Paired Sample t-test data Pretest dan Posttest

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1	-							
Pretest	46.6000	15.72303	2.87062	-52.47108	-40.72892	-16.233	29	.000
Posttest	0							

Berdasarkan uji *paired sampel t test* melalui bantuan SPSS 23. Dengan pengambilan keputusan bahwa nilai media pembelajaran *monoculture* (*monopoly culture*) terhadap pemahaman belajar adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dengan artian media pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS materi warisan budaya Maluku pada siswa kelas V.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Uji N-Gain ini digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari sebuah perlakuan terhadap hasil yang diharapkan. Perhitungan N-gain dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan interpretasi dari Hake (1988). Adapun hasil N-gain yang diperoleh ditunjukkan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Perhitungan N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-gain_Score	30	.43	1.00	.8007	.13908
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan perhitungan N-Gain menggunakan SPSS 23 dapat dilihat bahwa nilai mean N-Gain adalah 0,8007 dan jika kita kaitkan dengan kriteria nilai N-Gain dapat disimpulkan bahwa tingkat pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *monoculture* pada pembelajaran IPAS masuk dalam kategori tinggi untuk meningkatkan pemahaman belajar IPAS siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Monoculture* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas V SD Negeri 1 Lateri mengenai materi warisan budaya Maluku dalam pelajaran IPAS. Uji *Paired Sample T-Test* mengungkapkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan media ini. Hal ini didukung oleh nilai *mean* N-Gain sebesar 0,8007, yang tergolong dalam kategori tinggi, menunjukkan bahwa media *Monoculture* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Peningkatan tersebut sejalan dengan temuan dari beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, seperti *Monoculture*, dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan budaya lokal (Ady et al., 2024; Warliani et al., 2023, 2024).

Keberhasilan *Monoculture* dalam meningkatkan pemahaman siswa dapat dijelaskan melalui beberapa aspek pedagogis yang melekat dalam media tersebut. *Monoculture* mengintegrasikan unsur budaya lokal Maluku secara tematik dan kontekstual dalam papan permainan dan kartu pertanyaan, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna bagi siswa. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterkaitan antara materi pembelajaran dengan pengalaman dan konteks siswa (Irvani & Anisah, 2024; Pramana et al., 2024; Simbolon et al., 2025). Sehingga nantinya siswa dapat membangun pemahaman konsep budaya secara aktif melalui interaksi dan refleksi saat bermain.

Berikutnya media ini tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga instruksional, karena terdapat berbagai pertanyaan yang menstimulasi berpikir kritis dan diskusi antar pemain. Fitur-fitur seperti kartu langkah, kartu bantuan, dan aturan yang jelas memfasilitasi proses pembelajaran yang terstruktur sekaligus menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini didukung oleh teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan

dan bermakna dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar (Ardiansyah & Nana, 2020; Septianti et al., 2023).

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang juga menemukan pengaruh positif media monopoli terhadap pemahaman IPAS siswa kelas IV, temuan penelitian ini menguatkan bahwa permainan monopoli yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran efektif untuk materi IPA (Ardhani et al., 2021; Nurmalia et al., 2022). Namun, *Monoculture* menawarkan keunikan dengan fokus kuat pada budaya lokal dan penggunaan bahan permainan yang lebih tahan lama dan menarik secara visual, sehingga memberikan nilai tambah yang lebih kontekstual dibandingkan adaptasi sebelumnya. Namun penelitian ini memiliki keterbatasan yakni desain penelitian tanpa kelompok kontrol membuat sulit untuk sepenuhnya mengeliminasi faktor eksternal yang mungkin memengaruhi hasil belajar siswa, seperti pengaruh guru, lingkungan belajar, atau motivasi siswa yang tidak terukur secara langsung. Hal ini berpotensi menimbulkan bias dari temuan. Karenanya perlu penelitian lanjutan.

Dari segi kebermanfaatan media *Monoculture* dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menyampaikan materi IPAS secara menarik dan interaktif, khususnya untuk mengangkat nilai budaya lokal yang relevan dengan kurikulum. Sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan media permainan edukatif ini sebagai bagian dari strategi pembelajaran tematik yang mendorong keterlibatan aktif siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Penelitian ini memperkuat bukti bahwa media pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan secara kontekstual dan edukatif dapat meningkatkan pemahaman siswa, namun diperlukan penelitian lanjutan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Monoculture* (*Monopoly Culture*) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Lateri. Berdasarkan uji normalitas, data penelitian terdistribusi normal dengan nilai signifikansi sebesar 0,074 ($>0,05$). Selanjutnya, hasil uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Artinya, penggunaan media *Monoculture* secara efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi warisan budaya Maluku dalam pelajaran IPAS. Selain itu, uji N-Gain dengan nilai rata-rata 0,8007 mengindikasikan tingkat keefektifan media ini berada pada kategori tinggi.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan papan yang secara khusus mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal Maluku ke dalam materi pelajaran IPAS, sehingga tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa tetapi juga menumbuhkan apresiasi budaya. Media *Monoculture* memberikan pendekatan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual, menjembatani teori pembelajaran konstruktivistik dengan praktik pengajaran di kelas. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol guna memperkuat validitas hasil dan meminimalkan bias eksternal. Selain itu, pengembangan instrumen pengukuran yang lebih beragam, seperti observasi keterampilan sosial dan sikap budaya, dapat memberikan gambaran yang lebih holistik tentang dampak media pembelajaran ini. Penelitian juga dapat memperluas cakupan materi dan melibatkan siswa dari berbagai tingkat pendidikan untuk melihat efektivitas media ini dalam konteks yang lebih luas.

Guru dapat mengimplementasikan media *Monoculture* sebagai alat bantu pembelajaran IPAS yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui metode pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Sekolah dapat mendukung penerapan media ini dengan menyediakan pelatihan kepada guru dan menyediakan media fisik yang berkualitas. Media *Monoculture* dapat menjadi solusi inovatif dalam mengoptimalkan pembelajaran IPAS sekaligus melestarikan budaya lokal di lingkungan sekolah.

REFERENSI

- Ady, W. N., Muhajir, S. N., & Irvani, A. I. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Permainan Tradisional. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(3), 772–785. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1775>
- Alfiansyah, A. F., Septianti, R. P., Qolbi, W. N., & Irvani, A. I. (2022). Berkembangnya Pemanfaatan E-Learning pada Proses Pembelajaran Fisika di MAN 1 Garut Selama Masa Pandemi. *JURNAL Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 2(2), 117–124. <https://doi.org/10.52434/JPIF.V2I2.1880>
- Amarulloh, R. R., & Irvani, A. I. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan: Sebuah Panduan Praktis*. PT. Sigufi Artha Nusantara.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170–175.
- Ardiansyah, A. A., & Nana, N. (2020). Peran mobile learning sebagai inovasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran di sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 47–56.
- Astra, I. M., Henukh, A., & Loupatty, M. (2021). The analysis of cognitive abilities and critical thinking skills with contextual approaches on heat transfer concepts for junior high school students. *AIP Conference Proceedings*, 2320(1), 20023.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Hariyadi, A., Solfiana, F. C. S. F. C., Ahmad, M. A. M., Sovia, R. S. R., Azura, F. N. A. F. N., & Febrianti, A. F. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Kemampuan Pemahaman IPS Kelas IV. *Jurnal PGSD Musi*, 6(2), 37–51.
- Henukh, A., & Astra, I. M. (2021). The use of Google classroom as ICT literacy to improve physics students collaboration skill in industrial revolution 4.0. *AIP Conference Proceedings*, 2331(1), 30002.
- Henukh, A., Astra, I. M., Jua, S. K., & Susilawati, A. (2024). The Analysis of Students' Problem-Solving Skills About Temperature and Heat. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 2261–2268.
- Hernandi, A., Warliani, R., & Irvani, A. I. (2024). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Fisika dengan Model Talking Stick. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 12(2), 71–90. <https://doi.org/10.24252/jpf.v12i2.50769>

- Ikhsan, K. N. (2022). Sarana pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127.
- Irvani, A. I. (2022). Merancang Media Pembelajaran Berdasarkan Bagaimana Siswa Belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.52188/jpfs.v5i1.205>
- Irvani, A. I., & Anisah, A. S. (2024). Infrastructure and Innovation: Rethinking Digital Literacy for K-12 Learners. *Sinergi International Journal of Education*, 2(4), 253–264.
- Jung, C. G., & Hull, R. F. C. (2023). The Meaning of Psychology for Modern Man 1. In *Collected works of CG Jung* (hal. v10_134-v10_156). Routledge.
- Maharani, D., & Meynawati, L. (2024). Sisi Terang dan Gelap: Digitalisasi pada Perkembangan Pendidikan Indonesia. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 89–98.
- Mitchell, M., & Krakauer, D. C. (2023). The debate over understanding in AI's large language models. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 120(13), e2215907120.
- Muhajir, S. N., Irvani, A. I., Mulvia, R., Fitriyani, F., & Lestari, R. T. (2025). The implementation of PeSACCS (Peer and Self-Assessment for Collaboration and Communication Skills) in experimental class. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 10(1), 33–44.
- Müller, C., & Mildenberger, T. (2021). Facilitating flexible learning by replacing classroom time with an online learning environment: A systematic review of blended learning in higher education. *Educational research review*, 34, 100394.
- Nurmalia, L., Iswan, I., Emorad, A. I., Lestari, C. A., & Qonita, D. N. (2022). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1).
- Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., Djamilah, S., Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. TOHAR MEDIA.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148.
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487–493.
- Pratiwi, N., & Djatmika, E. T. (2023). Media Pembelajaran Interaktif “KERKABA” Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 518–526.
- Qolbi, W. N., Irvani, A. I., & Warliani, R. (2024). THE EFFECTIVENESS OF THE CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) MODEL ASSISTED BY YOUME (YOUTUBE MEDIA) IN IMPROVING THE CREATIVE THINKING SKILLS OF HIGH SCHOOL STUDENTS. *PILLAR OF PHYSICS EDUCATION*, 17(4), 269–275. <https://doi.org/10.24036/16252171074>

- Rahayu, N. S., Lestari, P. R., Ady, W. N., & Irvani, A. I. (2022). Pengenalan Eksperimen Fisika Sederhana Kepada Siswa Kelas VI di SDN 2 Limbangan Timur. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 76–84. <https://doi.org/10.52434/jpm.v1i2.1817>
- Rawzis, K., Irvani, A. I., Elviana, T., Abe, Y., & Chatimah, H. (2024). A Decade of Bibliometrics Exploration on Wind Tunnel as Learning Media in Fluid Mechanics. *Tarbiyah Suska Conference Series*, 3(1), 86–103. <https://jom.uin-suska.ac.id/index.php/TSCS/article/view/3602>
- Rohmani, U., Mulvia, R., & Muhajir, S. N. (2025). Penerapan Model Cooperative Problem Solving untuk Meningkatkan Keterampilan Bernalar Kritis Siswa dalam Pembelajaran Fisika. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(1), 88–100.
- Rosdianti, H., Wuryandani, W., & Retnawati, H. (2020). Teachers's™ Strategies in Developing and Measuring Students's™ Communication Skills. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 7(2), 237–249.
- Sela, H. M., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran IPS materi kebudayaan indonesia kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519.
- Septianti, R. P., Pelani, R. R., Pakosmawati, R., & Irvani, A. I. (2023). ANALISIS ATTENTION RELEVANCE CONFIDENCE SATISFACTION (ARCS) FISIKA SISWA SMA. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 11(01). <https://doi.org/10.24114/INPAFI.V11I01.44246>
- Simbolon, M., Pongkendek, J. J., Henukh, A., & Rochintaniawati, D. (2025). Teachers' and Students' Feedback on Sociocultural Interactive Digital Modules for Science Literacy and Problem-Solving: A Transformative Learning Approach. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 6(1), 241–248.
- Syahdah, V. S., & Irvani, A. I. (2023). Kesulitan Menanamkan Jiwa Percaya Diri terhadap Kemampuan Mengerjakan Soal Fisika. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 3(1), 163–171. <https://doi.org/10.52434/jpif.v3i1.1586>
- Ulfa, S., Irvani, A. I., & Warliani, R. (2024). Pengembangan Modul Ajar Fisika Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains (JPFS)*, 7(1), 51–59. <https://doi.org/10.52188/jpfs.v7i1.562>
- Valtonen, T., Leppänen, U., Hyypiä, M., Kokko, A., Manninen, J., Vartiainen, H., Sointu, E., & Hirsto, L. (2021). Learning environments preferred by university students: a shift toward informal and flexible learning environments. *Learning Environments Research*, 24, 371–388.
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 201–208.
- Warliani, R., Irvani, A. I., & Khoiril, A. (2023). Analisis Modul Ajar Fisika berbasis Kearifan Lokal pada Platform Merdeka Mengajar. *Jurnal Ilmu Fisika dan Pembelajarannya (JIFP)*, 7(2), 7–13. <https://doi.org/10.19109/jifp.v7i2.19297>
- Warliani, R., Sriyati, S., & Liliawati, W. (2024). Analisis Etnosains dalam Tradisi Ngawuwuh di Kabupaten Garut untuk Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmu Fisika dan Pembelajarannya*

(*JIFP*), 8(2), 73–79.

Wulandari, S. S., Irdamurni, I., & Neviyarni, N. (2020). Upaya Penanaman Nilai dan Norma Sebagai Pembentuk Karakter Siswa di SDN 09 Parak Gadang. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh*, 7(1), 64–70.