

Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar

Ruby Andriny¹, Gunawan^{2*}

¹Magister Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

²Magister Pendidikan Matematika, Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

*Corresponding Author: gun.oge@gmail.com

Dikirim: 05-05-2026; Direvisi: 20-05-2026; Diterima: 02-06-2026

Abstrak: Penelitian ini penting dilakukan untuk menghasilkan media berbasis kearifan lokal yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal yang memenuhi aspek valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan model ADDIE meliputi *analyze, design, develop, implement, and evaluate*. Subjek penelitian adalah kelas IV sekolah dasar terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi, angket kepraktisan, tes kemampuan berpikir kritis, dan lembar observasi kolaborasi. Analisis data meliputi kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan praktis berdasarkan penilaian ahli, guru, dan respon siswa. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) pada aspek berpikir kritis dan kolaborasi. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media monopoli berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa. Media berbasis permainan yang terintegrasi dengan kearifan lokal mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna, sehingga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Rekomendasi penelitian selanjutnya melibatkan sampel yang lebih luas, mengembangkan instrumen evaluasi yang lebih komprehensif, dan mengkaji dampak jangka panjang penggunaan media serta pengembangan media berbasis digital dan eksplorasi variabel lain seperti motivasi belajar, kreativitas, dan literasi budaya juga perlu dilakukan.

Kata Kunci: Kearifan Lokal; Kemampuan Berpikir Kritis; Kolaborasi; Media Monopoli.

Abstract: This research is important to produce media based on local wisdom that can improve the critical thinking and collaboration skills of elementary school students. This research aims to develop a monopoly learning media based on local wisdom. The goal is to meet the criteria of validity, practicality, and effectiveness in improving the critical thinking and collaboration skills of elementary school students. The research method used is research and development (R&D) with the ADDIE model. This model includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subject of the study is a class IV elementary school. It consists of an experimental class and a control class. Instruments used include validation sheets, practicality questionnaires, critical thinking tests, and collaboration observation sheets. Data analysis includes qualitative and quantitative methods. Quantitative analysis covers normality, homogeneity, and the t-test. The results show that the developed media are highly valid and practical. This is indicated by expert assessments, teacher responses, and student responses. The effectiveness test shows a significant difference between the experimental and control classes. The p-value is 0.000 (<0.05) for critical thinking and collaboration. These findings demonstrate that using local-wisdom-based

monopoly media is effective in improving students' critical thinking and collaboration skills. Game-based media integrated with local wisdom creates more contextual, interactive, and meaningful learning. This supports the development of 21st-century skills. Further research recommendations involve a wider sample, developing a more comprehensive evaluation instrument, and examining the long-term impact of media use as well as the development of digital-based media and exploration of other variables such as learning motivation, creativity, and cultural literacy also need to be carried out.

Keywords: Collaboration; Critical thinking skills; Local Wisdom; Media Monopoly.

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) dan kemampuan kolaborasi (*collaboration*) menempati posisi krusial dalam kerangka kompetensi ini. Sesuai dengan Permendikdasmen Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah yang menyatakan bahwa Standar Kompetensi Lulusan mencakup 8 dimensi profil lulusan yang harus dikuasai pada akhir setiap jenjang pendidikan yaitu keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi. Berpikir kritis merupakan proses mental yang memungkinkan peserta didik untuk mampu menganalisis atau mengevaluasi informasi agar dapat memahami informasi secara utuh, mendalam, dan objektif (Pratama, 2023). Sementara itu, Agustin (2025) mendefinisikan kolaborasi merupakan proses interaksi yang kompleks dan beragam yang melibatkan beberapa individu yang bekerjasama dengan menggabungkan pemikiran secara berkelanjutan dalam menghadapi suatu masalah.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memerlukan sikap ingin tahu, analisis terhadap fenomena alam dan sosial, serta kerja sama dalam investigasi. Namun, realitas di banyak Sekolah Dasar (SD) menunjukkan tantangan yang signifikan. Secara umum, pembelajaran IPAS di SD masih sering menggunakan metode ceramah dan hafalan, sehingga tidak memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Akibatnya, kemampuan berpikir kritis peserta didik cenderung rendah, ditunjukkan oleh kesulitan dalam menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan merumuskan kesimpulan yang logis. Materi IPAS juga seringkali dirasakan siswa sebagai sesuatu yang abstrak dan jauh dari konteks kehidupan mereka sehari-hari, sehingga mengurangi minat dan pemahaman mendalam.

Salah satu solusi potensial untuk mengatasi tantangan abstraksi dan kurangnya keterkaitan adalah dengan memanfaatkan kearifan lokal. Indonesia sebagai negara kepulauan yang kaya budaya, memiliki khazanah kearifan lokal yang sangat beragam. Dalam Keraf (2010) mendefinisikan kearifan lokal sebagai seluruh pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika yang menuntun perilaku manusia dalam kehidupan dalam komunitas ekologis. Kearifan lokal dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran IPAS karena mempunyai beberapa keunggulan. Hal ini diperkuat oleh Widodo dan Riandi (2018) yang menuliskan bahwa kearifan lokal dapat memberikan beberapa keunggulan yaitu meningkatkan relevansi dan kontekstualitas materi pembelajaran karena dekat dengan kehidupan siswa, memperkuat identitas budaya dan rasa bangga terhadap



warisan daerah, dan mempermudah pemahaman konsep-konsep ilmiah yang kompleks melalui contoh-contoh konkret dan familiar.

Diantaranya berbagai jenis media permainan, monopoli menawarkan struktur dan mekanisme yang menarik. Permainan ini memiliki daya tarik alami bagi anak usia SD dan dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan serta rendah tekanan. Penelitian Saputra dan Hidayat (2024) menjelaskan bahwa permainan berbasis papan seperti Monopoli dapat dirancang untuk memasukkan konten pembelajaran (misalnya pertanyaan analitis berbasis kearifan lokal di kotak "Kesempatan" atau "Dana Umum"), mendorong interaksi sosial melalui negosiasi, tawar-menawar, dan pengambilan keputusan strategis antar pemain, dan menyediakan tantangan kognitif yang membutuhkan analisis situasi, evaluasi risiko, dan pemecahan masalah.

Penelitian ini perlu dilakukan karena media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS berbasis kearifan lokal, masih terbatas. Walaupun penelitian mengenai media monopoli edukatif dan pembelajaran berbasis kearifan lokal telah dilakukan sebelumnya, pengembangan media monopoli yang memadukan kearifan lokal daerah tertentu untuk meningkatkan keterampilan abad ke-21 secara terintegrasi masih jarang dikaji. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media monopoli berbasis kearifan lokal yang dirancang untuk pembelajaran IPAS di SD dengan menggabungkan unsur budaya lokal, aktivitas permainan, kemampuan berpikir kritis, dan kolaborasi siswa dalam satu media yang interaktif dan kontekstual. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media monopoli berbasis kearifan lokal yang memenuhi aspek valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terarah sehingga memudahkan proses pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada tahap *analyze* dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan terkait kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran. Tahap *design* dilakukan dengan merancang media monopoli berbasis kearifan lokal, meliputi desain papan permainan, kartu soal, aturan permainan, serta integrasi unsur budaya lokal yang relevan dengan lingkungan siswa. Selanjutnya, tahap *develop* dilakukan dengan mengembangkan produk media pembelajaran yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk. Tahap *implement* dilakukan melalui uji coba penggunaan media kepada siswa kelas IV untuk mengetahui keterlaksanaan dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Adapun tahap *evaluate* dilakukan untuk menilai efektivitas media monopoli berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar negeri wilayah gugus Dewantara, Kecamatan Banyumas, Kabupaten Banyumas, dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri Curug, Kecamatan Banyumas.



Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, angket, dan tes. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa sebagai langkah awal untuk mengumpulkan informasi terkait kondisi media pembelajaran, proses pembelajaran, serta tingkat berpikir kritis dan kolaborasi siswa di sekolah tersebut. Observasi dilaksanakan pada saat siswa memainkan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal. Angket yang digunakan dalam penelitian ini antara lain angket, angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui respon guru mengenai keterlaksanaan penggunaan media monopoli sedangkan angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan media monopoli. Tes terdiri atas pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan berpikir kritis.

Teknik analisis data terdiri dari teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif seperti saran perbaikan atau masukan yang dikumpulkan dari instrumen angket dan wawancara selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif. Teknik pengolahan data ini dilakukan dengan cara pengelompokan informasi-informasi dan menyusunnya secara sistematis untuk dianalisis dan ditarik kesimpulan. Analisis data kuantitatif menggunakan aplikasi SPSS yang meliputi uji validitas ahli, uji coba terbatas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji beda rata-rata (*independent sample t test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang disajikan mengikuti tahapan pengembangan ADDIE yang meliputi *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media monopoli berbasis kearifan lokal yang memenuhi kategori valid, praktis, efektif dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran IPAS.

Tahap Analysis

Tahap analisis kebutuhan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan antara kondisi ideal pembelajaran IPAS dengan praktik yang terjadi di lapangan. Secara teoretis, pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan menganalisis fenomena alam dan sosial, serta keterampilan bekerja sama dalam kegiatan penyelidikan. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara, proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan ceramah dan hafalan, sehingga belum mampu memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa secara optimal. Akibatnya, siswa mengalami kendala dalam mengolah informasi, menilai argumen, dan menyusun kesimpulan yang logis. Selain itu, materi IPAS sering dianggap abstrak dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari karena belum dikaitkan dengan konteks nyata, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar dan pemahaman siswa. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan kolaboratif. Pengembangan media monopoli berbasis kearifan lokal menjadi alternatif yang tepat karena menggabungkan unsur permainan, nilai budaya lokal, serta aktivitas yang mendorong berpikir kritis dan kerja sama, sehingga diharapkan dapat memenuhi





kebutuhan pembelajaran IPAS yang lebih bermakna sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Tahap Design

Tahap perancangan dimulai dengan menentukan jenis media, penyusunan struktur materi, serta pengembangan rancangan awal produk yang akan dibuat. Peneliti mulai merancang desain produk pembelajaran dengan konsep sesuai dengan materi yang telah ditetapkan. Tahap perencanaan dilakukan untuk merancang desain media yang cocok untuk siswa SD. Produk media pembelajaran yang dikembangkan memiliki bentuk papan permainan dengan kelengkapannya berupa kartu kuis yang berisi soal yang berhubungan dengan materi IPAS, kartu belajar yang berisi tentang kearifan lokal, pion karakter tokoh *Punakawan*, dan dadu. Perlu dibuat peraturan agar siswa dapat menggunakan media dengan baik. Secara lebih rinci, rancangan media monopoli ini secara jelas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Awal Media Monopoli Berbasis Kearifan Lokal

| No | Bagian Media | Keterangan |
|----|---|--|
| 1 |  | Halaman Sampul |
| 2 | <p>SROTO SOKARAJA</p> <p>Sroto Sokaraja merupakan soto khas dari daerah Sokaraja, Banyumas. Sroto Sokaraja disajikan dengan ketupat, sambal kacang, taugé, dan kerupuk warna-warni. Sambal kacang memiliki rasa yang gurih dan agak sedikit pedas.</p> | Bentuk Kearifan Lokal Kuliner Banyumas |
| 3 | <p>MASJID SAKA TUNGGAL</p> <p>Masjid Saka Tunggal Banyumas adalah sebuah masjid yang berada di Desa Cikakak, Kecamatan Wangon, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. didirikan oleh Kiai Mustolih, yang dibangun pada tahun 1288 M (687 H)</p> | Bentuk Kearifan Lokal Tempat Wisata |

| | | |
|---|---|-------------------------|
| 4 |  | Papan Monopoli Mokalmas |
| 5 |  | Kartu Kuis |

Berdasarkan tabel 1, desain awal media monopoli berbasis kearifan lokal diawali dengan desain halaman sampul. Kearifan lokal yang diambil dalam media ini adalah kuliner khas Banyumas dan tempat wisata di Banyumas. Pada tabel 1 dijelaskan kuliner Sroto Sokaraja dan Masjid Saka Tunggal. Pada bagian monopoli ditampilkan halaman penuh untuk permainannya. Di bagian akhir ditampilkan salah satu bentuk kuis yang didalamnya terdapat pertanyaan dan skor yang diperoleh jika berhasil menjawab pertanyaan.

Tahap Development

Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi berupa komentar dan saran yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Hasil penilaian dari kedua ahli tersebut disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Validitas Ahli

| No | Aspek | Skor | Kategori |
|-------------|--|------|----------|
| Ahli Materi | | | |
| 1 | Ketepatan materi dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran | 85 | Valid |
| 2 | Kelengkapan materi | 83 | Valid |
| 3 | Kejelasan Materi | 82 | Valid |
| 4 | Keruntutan Materi | 84 | Valid |
| Ahli Media | | | |
| 1 | Kualitas Desain dan Komponen Fisik | 88 | Valid |
| 2 | Kualitas Isi/ Materi | 85 | Valid |
| 3 | Kebaruan dan Daya Tarik | 82 | Valid |
| 4 | Kemudahan Penggunaan | 84 | Valid |

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh hasil uji validitas dari dua orang ahli. Penilaian yang diberikan oleh ahli materi terhadap setiap komponen menunjukkan bahwa seluruh aspek berada dalam kategori valid, dengan rata-rata skor sebesar 83,5 yang termasuk dalam kriteria valid. Sementara itu, hasil penilaian dari ahli media juga



menunjukkan bahwa setiap komponen telah memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor sebesar 84,75. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan evaluasi dari kedua ahli tersebut, media monopoli berbasis kearifan lokal yang dikembangkan telah dinyatakan valid.

Tahap Implementation

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas yang melibatkan 20 siswa kelas IV dan 6 guru kelas IV. Seluruh siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli berbasis kearifan lokal serta diminta untuk mengisi identitas diri masing-masing. Hasil uji coba terbatas produk media monopoli berbasis kearifan lokal disajikan dalam tabel 3 berikut.

Tabel 3. Uji Coba Terbatas Oleh Guru dan Siswa

| No | Aspek | Skor | Kategori |
|-------|--|------|----------|
| Guru | | | |
| 1 | Kebutuhan dan Kebermanfaatan | 90 | Praktis |
| 2 | Kualitas Isi dan Materi | 94 | Praktis |
| 3 | Penyajian dan Karakteristik Media (Monopoli Berbasis Kearifan Lokal) | 95,8 | Praktis |
| 4 | Kemampuan Media dalam Melatih Keterampilan yang Ditargetkan | 96 | Praktis |
| 5 | Aspek Kepraktisan dan Implementasi | 96 | Praktis |
| Siswa | | | |
| 1 | Perasaanku saat Bermain | 97 | Praktis |
| 2 | Memahami PermainanPetunjuk cara bermainnya mudah aku mengerti | 96 | Praktis |
| 3 | Tentang Daerahku (Kearifan Lokal) | 97 | Praktis |
| 4 | Bekerja sama dengan Teman | 98 | Praktis |
| 5 | Melatih Berpikir | 95 | Praktis |
| 6 | Kemudahan Bermain | 94 | Praktis |

Berdasarkan hasil uji coba terbatas, media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi baik menurut penilaian guru maupun siswa. Dari sisi guru, seluruh aspek memperoleh kategori praktis dengan skor yang relatif tinggi, meliputi kebutuhan dan kebermanfaatan (90), kualitas isi dan materi (94), serta penyajian dan karakteristik media (95,8). Selain itu, aspek kemampuan media dalam melatih keterampilan yang ditargetkan serta kemudahan dalam implementasi masing-masing memperoleh skor 96, yang menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan sekaligus mampu mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi secara optimal.

Respon siswa juga menunjukkan hasil yang sangat positif dengan seluruh aspek berada dalam kategori praktis. Siswa merasa senang saat menggunakan media (97), mudah memahami aturan permainan (96), serta lebih mengenal kearifan lokal daerahnya (97). Aspek kerja sama memperoleh skor tertinggi (98), yang menandakan bahwa media ini efektif dalam mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa. Selain itu, kemampuan media dalam melatih berpikir (95) dan kemudahan dalam bermain (94) semakin memperkuat bahwa media ini dapat digunakan dengan baik tanpa menimbulkan kesulitan bagi siswa. Secara keseluruhan, hasil tersebut menegaskan bahwa media monopoli berbasis kearifan lokal yang dikembangkan praktis dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa Sekolah Dasar.



Tahap Evaluation

Bagian ini menyajikan hasil pengujian statistika untuk mengetahui efektifitas pembelajaran yang menggunakan media monopoli berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS. Tabel 4 berikut ini menjelaskan hasil pengujian normalitas *Shapiro Wilk*.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

| Kelas | Statistic | df | Sig. |
|--|-----------|----|-------|
| Postest Berpikir Kritis Kelas Eksperimen | .904 | 20 | 0.051 |
| Postest Berpikir Kritis Kelas Kontrol | .574 | 20 | 0.062 |
| Postest Kolaborasi Kelas Eksperimen | .836 | 20 | 0.053 |
| Postest Kolaborasi Kelas Kontrol | .928 | 20 | 0.140 |

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk pada tabel 4, dapat diketahui bahwa data posttest kemampuan berpikir kritis pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,051, yang berada pada batas kriteria sehingga dapat dikategorikan berdistribusi normal. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,062 ($> 0,05$), yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Pada variabel kolaborasi, data posttest kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,053 ($> 0,05$), sehingga memenuhi asumsi normalitas. Selain itu, data posttest kolaborasi pada kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,140 ($> 0,05$), yang berarti data berdistribusi normal. Dengan demikian, data kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi memenuhi kategori normal.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

| | | Levene | | | |
|-----------------|--------------------------------------|-----------|-----|--------|-------|
| | | Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Kolaborasi | Based on Mean | 8.225 | 1 | 38 | 0.07 |
| | Based on Median | 7.382 | 1 | 28 | 0.010 |
| | Based on Median and with adjusted df | 7.382 | 1 | 31.050 | 0.011 |
| | Based on trimmed mean | 8.153 | 1 | 38 | 0.007 |
| Berpikir Kritis | Based on Mean | .679 | 1 | 38 | 0.415 |
| | Based on Median | .414 | 1 | 38 | 0.524 |
| | Based on Median and with adjusted df | .414 | 1 | 23.990 | 0.526 |
| | Based on trimmed mean | .497 | 1 | 38 | 0.485 |

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 5, variabel kolaborasi menunjukkan hasil yang bervariasi tergantung pada dasar pengujian yang digunakan. Pada pendekatan *based on mean*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,07 ($> 0,05$) yang mengindikasikan bahwa varians data antar kelompok bersifat homogen. Hal ini mengindikasikan bahwa asumsi homogenitas pada variabel kolaborasi belum sepenuhnya terpenuhi secara konsisten. Sementara itu, pada variabel berpikir kritis, seluruh pendekatan pengujian menunjukkan nilai signifikansi di atas 0,05, yaitu 0,415 pada *based on mean*, 0,524 pada *based on median*, 0,526 pada *median with adjusted df*, dan 0,485 pada *trimmed mean*. Hasil ini menunjukkan bahwa varians data antar kelompok pada variabel berpikir kritis adalah homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa asumsi homogenitas terpenuhi pada variabel berpikir kritis dan kolaborasi.

Tabel 6. Hasil Uji *Independent Sample T Test*

| Aspek | Item | t | Sig. (2-tailed) |
|-----------------|-----------------------------|--------|-----------------|
| Berpikir Kritis | Equal variances assumed | 15.226 | .000 |
| | Equal variances not assumed | 15.226 | .000 |
| Kolaboratif | Equal variances assumed | 9.211 | .000 |
| | Equal variances not assumed | 9.211 | .000 |

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* pada tabel 6, diperoleh bahwa pada aspek berpikir kritis nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, baik pada asumsi *equal variances assumed* maupun *equal variances not assumed*. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai t hitung sebesar 15,226 juga mengindikasikan bahwa perbedaan yang terjadi cukup kuat. Pada aspek kolaboratif, hasil yang diperoleh juga menunjukkan pola yang sama, yaitu nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) pada kedua asumsi, dengan nilai t hitung sebesar 9,211. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam kemampuan kolaborasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol baik pada kemampuan berpikir kritis maupun kolaborasi. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media monopoli berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Hasil uji validitas mengindikasikan bahwa media monopoli berbasis kearifan lokal yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi materi maupun media. Rata-rata skor 83,5 dari ahli materi menunjukkan bahwa konten yang disajikan telah sesuai dengan konsep yang benar, relevan dengan tujuan pembelajaran, serta selaras dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Di sisi lain, penilaian ahli media dengan rata-rata skor 84,75 menegaskan bahwa aspek desain, tampilan visual, dan sistematika penyajian telah dirancang secara menarik dan mudah digunakan. Hasil ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menekankan pentingnya kejelasan materi dan kemenarikan media dalam menunjang efektivitas pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh Sudjana (2013) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran yang baik mampu memperjelas penyajian pesan dan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hasil validitas yang tinggi dari kedua ahli menunjukkan bahwa media monopoli berbasis kearifan lokal layak digunakan dan berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih bermakna, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa.

Berdasarkan hasil uji coba terbatas, media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi baik dari perspektif guru maupun siswa, yang mengindikasikan bahwa media tersebut mudah digunakan, relevan dengan kebutuhan pembelajaran, serta efektif dalam mendukung keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan kolaborasi. Respon positif siswa yang merasa senang, mudah memahami aturan, serta meningkatnya kerja sama menunjukkan bahwa pendekatan *game-based learning* mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sekaligus memperkuat interaksi sosial (Qian & Clark, 2016). Selain itu, integrasi kearifan lokal terbukti meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman terhadap budaya daerah, yang



sekaligus memperkaya konteks pembelajaran (Candani & Kristiantari, 2024; Asror et al., 2024). Temuan ini juga didukung oleh penelitian lain yang menyatakan bahwa media permainan monopoli sebagai bagian dari pembelajaran berbasis permainan tidak hanya praktis digunakan tetapi juga efektif dalam mendorong kolaborasi dan aktivitas belajar yang bermakna (Kuang et al., 2021; Rizki et al., 2024; Dwijayanti et al., 2025). Media monopoli berbasis kearifan lokal dapat dikategorikan sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran Sekolah Dasar karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang mudah, menarik, serta mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa.

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test*, diperoleh bahwa pada aspek berpikir kritis nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, baik pada asumsi *equal variances assumed* maupun *equal variances not assumed*, yang berarti lebih kecil dari 0,05 sehingga menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan nilai t hitung sebesar 15,226 yang mengindikasikan kekuatan perbedaan yang tinggi. Demikian pula pada aspek kolaboratif diperoleh nilai signifikansi 0,000 (<0,05) dengan t hitung sebesar 9,211 yang menegaskan adanya perbedaan signifikan kemampuan kolaborasi antar kelompok. Temuan ini memperkuat kesimpulan bahwa penggunaan media monopoli berbasis kearifan lokal berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dibandingkan pembelajaran konvensional, sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa *game-based learning* dan model kooperatif mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan interaksi sosial siswa melalui aktivitas yang kontekstual dan partisipatif (Afandi et al., 2024; Atmajanti et al., 2026; Edison & Aman, 2024; Kuang et al., 2021; Rizki et al., 2024; Lu & Chen, 2024; Muttaqien et al., 2021; Candani & Kristiantari, 2024).

KESIMPULAN

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis serta kolaborasi siswa Sekolah Dasar. Tingginya tingkat kepraktisan yang ditunjukkan melalui penilaian guru dan respon siswa mencerminkan bahwa media ini mudah diterapkan, menarik, dan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa integrasi permainan edukatif berbasis konteks lokal memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian, di antaranya adalah cakupan sampel yang terbatas pada lingkungan dan jumlah tertentu sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Di samping itu, instrumen yang digunakan dalam mengukur kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi masih memiliki keterbatasan dalam merepresentasikan keseluruhan dimensi kedua keterampilan tersebut. Sebagai tindak lanjut, penelitian berikutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih kuat. Pengembangan instrumen



evaluasi yang lebih komprehensif juga diperlukan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi secara lebih mendalam dan autentik. Selain itu, penelitian jangka panjang (*longitudinal study*) penting dilakukan guna mengetahui dampak penggunaan media dalam periode yang lebih lama. Inovasi selanjutnya juga dapat diarahkan pada pengembangan media berbasis digital untuk meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas pembelajaran. Tidak hanya itu, penelitian mendatang dapat mengeksplorasi variabel lain seperti motivasi belajar, kreativitas, dan literasi budaya guna memperluas kontribusi media monopoli berbasis kearifan lokal dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Ismiyanti, Y., Yustiana, S., & Apriliya, B. F. (2024). The influence of the monopoly-assisted PAKEM model on students' critical thinking skill in elementary school. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 10(1), 37-50. <https://doi.org/10.19109/jip.v10i1.22626>
- Agustin, Mubiar. 2025. *Keterampilan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran abad ke 21*. Bandung: PT Refika Aditama
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asror, M., Zainiyati, H. S., & Suryani, S. (2024). The "Gusjigang" model for strengthening local wisdom-based character education in digital era. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(4), 1125-1133. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i4.21039>
- Atmajanti, A. N., Rahman, A., Pendit, S. S. D., Azizah, A., & Purnamasari, D. I. (2026). Enhancing elementary students' learning interest through teams games tournament with monopoly media: A quasi-experimental study in science and social studies. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 5(1), 1701-1713. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v5i1.3213>
- Candani, N. W. C., Kristiantari, M. G. R., & Sujana, I. W. (2024). The effectiveness of local wisdom-based monopoly games in teaching friendship in diversity in Indonesian language education. *International Journal of Elementary Education*, 8(3), 1-12. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i3.8766>
- Dwijayanti, K. V., Antara, P. A., & Wirabrata, D. G. F. (2025). *Cognitive creation monopoly game-based learning media to develop children's critical thinking skills in group B*.
- Edison, E., & Aman, A. (2024). Comparison of cognitive learning outcomes among eighth-grade junior high school students using monopoly games and pop-up books as educational media in ASEAN social studies. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(4), 5507-5520. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.5917>
- Keraf, A. S. (2010). *Etika lingkungan hidup*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Kuang, T. M., Adler, R. W., & Pandey, R. (2021). Creating a modified monopoly game for promoting students' higher-order thinking skills and knowledge retention. *Issues in Accounting Education*, 36(3), 49-74. <https://doi.org/10.2308/ISSUES-2020-097>



- Lu, C. Y., & Chen, I. (2024, July). Leveraging OpenAI API for developing a monopoly game-inspired educational tool fostering collaborative learning and self-efficacy. In *International Conference on Innovative Technologies and Learning* (pp. 247-255). Cham: Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-65884-6_26
- Muttaqien, A. R., Suprijono, A., Purnomo, N. H., & AP, D. B. R. (2021). The influence of cooperative learning model types of teams games tournaments on students' critical thinking ability. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 3(6), 432-437. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v3i6.4620>
- Pratama, Y. D., & Sari, I. P. (2023). Edu-game monopoli sebagai media pembelajaran interaktif pada materi sejarah Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 78-92.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in human behavior*, 63, 50-58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Rizki, I. A., Suprpto, N., Saphira, H. V., Alfarizy, Y., Ramadani, R., Saputri, A. D., & Suryani, D. (2024). Cooperative model, digital game, and augmented reality-based learning to enhance students' critical thinking skills and learning motivation. *Journal of Pedagogical Research*, 8(1), 339-355. <https://doi.org/10.33902/JPR.202423825>
- Saputra, A., & Hidayat, T. (2024). Integrasi nilai kearifan lokal Banyumas dalam pengembangan media pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1-15. <https://doi.org/10.33603/caruban.v6i1.8030>
- Sudjana, N. (2013). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Widodo, A., & Riandi. (2018). *Pembelajaran sains berbasis budaya lokal: Teori dan praktik*. Bandung: Refika Aditama.