



Penguatan Kearifan Lokal Nusantara melalui Media Pembelajaran Monopoli Kebhinekaan bagi Siswa SB Sentul Kuala Lumpur

Deaningma Maharani^{1✉}, Ardhana Januar Mahardhani², Hadi Cahyono³, Shohenuddin⁴

¹⁻³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia,

⁴Kedutaan Besar Republik Indonesia Kuala Lumpur, Malaysia,

✉Korespondensi Penulis

Deaningma Maharani

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

deaningmamaharani@gmail.com

doi: 10.56972/jikm.v4i1.74

Submit: 18 Februari 2024 | Revisi: 15 Mei 2024 | Diterima: 19 Mei 2024

Dipublikasikan: 25 Mei 2024 | Periode Terbit: April 2024

Abstrak

Tujuan dari media pembelajaran Monopoli Kebhinekaan ini adalah sebagai sarana bagi peserta didik untuk menganalisis kearifan lokal Nusantara, yang nantinya diharapkan dapat menjadi pengetahuan terkait pengertian, bentuk, serta cara menyikapi kearifan lokal Nusantara, terutama dalam budaya yang beragam. Melalui media pembelajaran Monopoli Kebhinekaan ini, diharapkan peserta didik semakin tertarik dan bersemangat dalam belajar. Kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran ini akan mempengaruhi para pelajar untuk memahami suatu teori atau disiplin pengetahuan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, salah satunya adalah penggunaan media belajar yang dapat digunakan sebagai tempat, penyambung, serta penyaluran makna dari suatu pembelajaran. Dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik, media pembelajaran ini dianggap tepat dan sesuai, yang nantinya dapat membuat peserta didik lebih inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Terlebih lagi, media pembelajaran yang berbasis mainan akan menambah semangat peserta didik dalam mempelajari sebuah materi pembelajaran. Media pembelajaran Monopoli Kebhinekaan ini nantinya akan diimplementasikan di Sanggar Bimbingan Sentul, Kuala Lumpur, Malaysia.

Kata Kunci: kearifan lokal nusantara, media pembelajaran, monopoli kebhinekaan

1. Pendahuluan

Media Pembelajaran adalah sarana alat perantara untuk menyampaikan

sebuah materi atau ilmu pengetahuan secara efektif dan terperinci supaya peserta didik mudah untuk memahami

sebuah teori yang diajarkan oleh seorang tenaga pengajar (Husni & Rahman, 2020; Shalikhah, 2017). Keberhasilan dari kegiatan belajar mengajar dapat terjadi oleh beberapa penyebab, salah satunya yaitu penggunaan media edukasi (Intaniasari, Utami, Purnomo, & Aswadi, 2022). Karena dalam pembuatannya akan memunculkan ide-ide kreatif yang nantinya bisa menarik minat peserta didik dalam belajar di dalam kelas (Kusumaningtyas, Sholehah, & Kholifah, 2020; Setiawan & Mulyadi, 2021; Ulfa & Rozalina, 2019). Sehingga, media pembelajaran yang tepat akan memupuk rasa semangat peserta didik dalam mendalami suatu ilmu pengetahuan. Hal ini akan berdampak pada pemahaman peserta didik terkait ilmu pengetahuan serta nantinya akan memberikan dampak positif dengan jaminan peserta didik memiliki pengetahuan yang luas (Pravitasari & Yulianto, 2017). Selain itu, dengan adanya media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar dengan seorang guru memberikan pengalaman langsung pada peserta didik sehingga siswa-siswi memiliki pengalaman belajar yang berkesan dengan pelaksanaannya yang memberikan motivasi, menyenangkan, menantang siswa untuk berperan aktif serta interaktif di dalam proses KBM. Pemberian ruang gerak pada peserta didik untuk menemukan pengetahuannya secara individu guna meningkatkan bakat, kreatif, minat, dan psikologi peserta didik. Maka, hal ini bisa menanamkan sebuah pelajaran yang

positif untuk peserta didik (Aziz, Suprayitno, & Tarmizi, 2024; Kurniawan, 2020).

Monopoli Kebhinekaan adalah media pembelajaran dengan banyak contoh yang dikenal oleh orang serta berbasis permainan dan mudah untuk diimplementasikan serta juga mengasyikkan untuk dimainkan (Riyanti, Rahmawati, Widyastuti, & Hasna, 2023). Media pembelajaran monopoli dalam permainannya yang sudah sangat familier terlebih cara bermainnya sudah diketahui oleh peserta didik sehingga berakibat pada pelaksanaannya yang lebih mudah (Maharani, n.d.). Dalam kegiatan belajar mengajar perlu adanya kreativitas agar tidak monoton serta sebisa mungkin tidak membuat peserta didik menjadi bosan. Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan akan merubah suasana dan mood peserta didik dalam mengikuti KBM. Pernyataan tersebut juga dituliskan pada suatu pengkajian yang mengatakan Monopoli merupakan jenis permainan yang mengasyikkan dan menyenangkan sehingga menarik jika dijadikan sebagai media pembelajaran terlebih permainan ini nantinya akan memperkenalkan berbagai ilmu pengetahuan yang dicantumkan pada setiap kotak permainannya (Rindayani et al., 2022). Media untuk belajar monopoli kebhinekaan adalah satu contoh dari beberapa bentuk media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana pengenalan terhadap bentuk kearifan lokal nusantara di Indonesia. Media pembelajaran monopoli kebhinekaan

ini didedikasikan guna mempermudah pelajar dalam mengerti konsep tentang kearifan lokal nusantara meliputi tarian, Bahasa, rumah adat, baju adat, lagu daerah di Indonesia sekaligus untuk pengembangan cara pikir peserta didik (Rahayu, Mawarsari, & Suprpto, 2023). Kejadian ini disebabkan alat mainan monopoli adalah permainan yang telah diketahui oleh banyak anak maka dari itu mereka sudah hafal peraturan untuk cara bermainnya (Purnomo & Mawarsari, 2014).

Kearifan lokal nusantara terletak pada ranah pembentukan budaya supaya tetap bertahan di kemajuan zaman sekarang merupakan peran dari masyarakat, dengan pemanfaatan kemampuan manusia baik secara spontan maupun berkesinambungan akan membuat manusia mengerti bagaimana alam berjalan (Setyaningsih, 2017). Kebudayaan adalah karya dan peninggalan masyarakat (Wibowo, 2021). Dalam penguasaan alam manusia menghasilkan sebuah karya berupa/berwujud teknologi, kebudayaan kebendaan maupun kebudayaan jasmani atau disebut *material culture* supaya memberikan kekuatan dan hasil dari karya yang diciptakan manusia, serta nantinya dapat diabadikan untuk keperluan khalayak luas. Hal tersebut disampaikan oleh Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi (2007: 151) dalam buku Soerjono Soekanto (Maros & Juniar, 2016).

Kearifan lokal merupakan ilmu pengetahuan dan pandangan hidup juga segala strategi kehidupan yang

mewujudkan sebuah aktivitas manusia atau masyarakat umum untuk menjawab permasalahan guna memenuhi apa yang dibutuhkan masyarakat tersebut (Asrial et al., 2022). Kearifan lokal ini bukan saja berlaku pada masyarakat lokal dalam budaya atau etnik tertentu tapi bisa diartikan sebagai sebuah ilmu lintas budaya atau lintas etnik sehingga mampu membentuk nilai budaya yang diakui secara nasional. Sebagai contoh, hampir setiap budaya lokal di nusantara berisi tentang kearifan lokal yang mengajarkan toleransi, etos kerja, dan gotong royong. Oleh karena itu kearifan lokal nusantara perlu dimasukkan dalam materi pembelajaran dengan tujuan peserta didik memiliki karakter yang baik dan sifat positif yang nantinya juga akan berdampak pada penilaian kepribadian diri di ruang lingkup masyarakat. Pendapat ini juga didukung oleh sebuah penelitian yang mengatakan bahwa; Modal utama yang bisa dimanfaatkan melewati jalur pembelajaran karakter di lingkungan persekolahan melalui nilai-nilai kearifan lokal guna mencegah banyaknya video, film serta bacaan yang memberikan pandangan bahwa kegiatan manusia tidak harus melibatkan agama. Untuk itu nilai-nilai kearifan lokal dapat menjadi bekal peserta didik agar menjadi manusia yang bijaksana dan selalu menanamkan nilai-nilai kearifan lokal tersebut dalam kehidupan bermasyarakat serta memperoleh kebahagiaan hidup (Bøe, 2023). Karena adanya tradisi dongeng dari

orang tua berupa cerita pengantar tidur kepada peserta didik hampir jarang ditemukan, setidaknya masih ada guru atau tenaga pengajar yang bertugas di sekolah dalam memanfaatkan kearifan lokal menggunakan dongeng cerita rakyat. Memiliki nilai-nilai karakter yang terkandung sehingga dapat dihidupkan dan ditanamkan dalam hati peserta didik penerus bangsa melewati pembelajaran dengan proyek apresiasi sastra (Susanti, 2011).

Dengan beberapa pemaparan di atas maka Sekolah non formal Sanggar Bimbingan Sentul di Kuala Lumpur, Malaysia dengan jumlah peserta didik 41 siswa yang merupakan sekolah bagi anak-anak Indonesia non dokumen dengan ibu yang berkewarganegaraan Indonesia serta ayahnya orang dari bukan Indonesia (Murtatiana et al., 2023; Sarmila et al., 2023). Melihat dari pengamatan peserta didik Sanggar Bimbingan Sentul ini belum mengerti atau tahu akan istilah kearifan lokal nusantara, karena beberapa sikap yang ditunjukkan seperti tidak mengetahui lagu daerah, pakaian adat, serta sikap kurang toleransi yang memang notabene di Sanggar Bimbingan ini memiliki peserta didik dengan banyak keragaman budaya (Mawarsari & Prihaswati, 2014). Hal tersebut akan memicu sebuah permasalahan akan ketidaktahuan peserta didik terkait kearifan lokal nusantara. Untuk itu permasalahan ini dapat diatasi atau dipecahkan melalui memasukkan nilai-

nilai kearifan lokal nusantara pada suatu pembelajaran salah satunya menggunakan ide kreatif yang disalurkan dalam bentuk media pembelajaran yaitu Monopoli Kebhinekaan yang memang didesain ramah dengan peserta didik karena mainan ini sangat familiar sehingga cukup mudah dalam pengimplementasiannya. Selain itu manfaat dengan adanya media pembelajaran Monopoli Kebhinekaan ini adalah untuk menggait minat siswa dalam mempelajari kearifan lokal nusantara sehingga nantinya akan dijadikan sebuah ilmu pengetahuan serta dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat luas.

Penguatan nilai-nilai kearifan lokal melalui media pembelajaran Monopoli Kebhinekaan diharapkan dapat membantu peserta didik Sanggar Bimbingan Sentul di Kuala Lumpur, Malaysia. Mereka diharapkan dapat mengetahui apa itu kearifan lokal nusantara, sikap apa yang perlu dimiliki setelah mengetahui kearifan lokal nusantara, serta memahami bahwa kearifan lokal nusantara ini memuat banyak budaya yang ada di Indonesia. Sehingga nantinya, peserta didik tidak akan merasa asing lagi akan keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Hal ini juga diharapkan nantinya akan berdampak pada diri peserta didik untuk ikut melestarikan kearifan lokal nusantara.

2. Metode

Metode penelitian adalah sebuah langkah yang dipilih dan dilakukan oleh

peneliti guna mengumpulkan informasi atau data dalam sebuah investigasi atau penelitian untuk memperoleh data. Metode penelitian berisi rancangan penelitian yang meliputi; langkah-langkah yang akan ditempuh, kapan penelitian tersebut dilakukan, sumber data, dan metode apa yang dipilih untuk mengolah dan menganalisis data. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dituliskan dalam sebuah buku milik Prof. Dr. Suryana, M.Si. Metode ilmiah atau metode penelitian merupakan sebuah proses atau prosedur untuk menghasilkan sebuah ilmu pengetahuan. Maka metode penelitian ialah penyusunan ilmu pengetahuan secara sistematis menggunakan teknik penelitian dalam pelaksanaan sebuah penelitian, selain itu metode penelitian juga mengacu pada bentuk penelitiannya atau jenis-jenis penelitiannya seperti contoh penelitian kualitatif (Suryana, 2012).

Maka dari itu, melalui kegiatan pengabdian yang dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan program KKN-Dik Internasional, melangsungkan kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran Monopoli Kebhinekaan untuk seluruh peserta didik Sanggar Bimbingan Sentul di Kuala Lumpur, Malaysia, dari kelas 1-6 SD dengan umur 7-12 tahun yang dibagi dalam beberapa kelompok. Dalam pelaksanaan kegiatan ini dimulai dari koordinasi bersama kelompok mahasiswa KKN-Dik dari Universitas Muhammadiyah

Ponorogo, entah dalam segi melakukan permainannya maupun dokumentasinya.

Sebelumnya, kelompok mahasiswa KKN-Dik menjelaskan materi terkait kearifan lokal nusantara lalu menjelaskan cara bermainnya. Setelah itu, langkah terakhir adalah pengawasan saat peserta didik mulai menggunakan media pembelajaran Monopoli Kebhinekaan yang nantinya berisi segala jenis keberagaman yang ada di Indonesia, dimulai dari pakaian adat, lagu daerah, rumah adat, dan tarian daerah. Setelah pada tahap pelaksanaan tiba, tahap terakhir berupa evaluasi dan rencana tindak lanjut yang berkaitan dengan data yang sudah diperoleh selama proses penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Keberagaman mengakibatkan kehidupan masyarakat Indonesia lebih sering mengalami konflik. Masyarakat multikultural memiliki karakteristik homogen dengan pola hubungan sosial antarindividu bersifat toleran dan harus menerima kenyataan untuk hidup berdampingan secara damai satu sama lain dengan perbedaan-perbedaan yang melekat pada tiap entitas sosial dan politiknya. Kebesaran kebudayaan suatu masyarakat atau bangsa terletak pada kemampuannya untuk menampung berbagai perbedaan dan keberagaman dalam satu ikatan yang berdasarkan prinsip-prinsip hak asasi manusia dan demokrasi. Manfaat keberagaman budaya suku-suku bangsa adalah sarana untuk

menengahi setiap ada isu konflik separatis dan disintegrasi sosial.

Suatu konsep budaya, Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak kekayaan, ditunjukkan dengan adanya banyak suku, adat istiadat, ras, maupun budaya sehingga nilai-nilai kearifan lokal Nusantara pun ikut berlimpah banyak. Hal ini tepat seperti semboyan Indonesia yang berbunyi “Bhinneka Tunggal Ika” yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Karena Indonesia memiliki aset yang begitu besar maka perlu ditumbuhkembangkan. Melalui cara didorongnya masyarakat untuk sadar akan sosial, berbudaya, politik serta kehidupan lingkungan. Terlebih sadar berbudaya adalah menjadi titik perhatian di tengah zaman kemajuan teknologi yang terlihat massif ini. Sikap yang baik guna memelihara nilai luhur budaya bangsa yang sangat diperlukan guna melestarikan budaya bangsa. Tentu tidak hanya sikap acuh tak acuh, menolak, atau menerima begitu saja apa yang didengar dan dilihat tanpa melakukan pengkajian secara mendalam untuk membuktikan hal tersebut. Hal ini juga menjadi peran penting dari sebuah lembaga pendidikan/persekolahan (Windiatmoko, 2020).

Sebagai contoh, kearifan lokal yang berbentuk tradisi yang di dalamnya berupa nilai-nilai kehidupan seperti, nilai religi, nilai estetika, nilai gotong royong, nilai moral dan nilai toleransi. Dengan banyaknya kearifan lokal Nusantara di atas menjadi sebuah tolak ukur yang

penting dalam pemasukkannya pada sebuah materi pembelajaran. Selain itu, kearifan lokal merupakan keunggulan budaya masyarakat setempat yang berupa kondisi geografis. Kearifan lokal adalah wujud budaya masa lampau yang sewajarnya dijadikan sebuah keyakinan yang harus dipelihara. Meskipun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung di dalamnya dianggap sangat universal. Sehingga patut dalam pengimplementasiannya agar generasi muda Indonesia tidak tergerus oleh perkembangan zaman yang semakin global ini serta tidak lupa akan budaya yang ia miliki dari nenek moyang dan terus tetap melestarikan kebudayaan leluhur.

Bahwasannya banyak terjadi masalah di SB Sentul mengenai tentang kearifan lokal. Peserta didik belum mengetahui keunikan atau adat istiadat Indonesia dikarenakan mereka belum mendapat akses pendidikan. Dengan adanya SB Sentul ini peserta didik mendapatkan wawasan serta pengetahuan yang diperoleh dalam pendidikan nonformal. Selain itu sejatinya peserta didik imigran non dokumen yang berada di SB Sentul Kuala Lumpur Malaysia membutuhkan banyak dukungan dan kebahagiaan karena kehidupan mereka yang sebelumnya hanya berada di rumah bermain gadget dan merasa terpencil serta diasingkan oleh masyarakat sekitar yang diakibatkan tidak memiliki kewarganegaraan dan dokumen secara resmi, maka dengan adanya sanggar bimbingan

serta pengabdian, sukarelawan, dan kreativitas kita pemuda bangsa Indonesia sangat membantu dalam menumbuhkan semangat belajar, memberikan ilmu pengetahuan, kesehatan mental jasmani maupun rohani peserta didik imigran non dokumen di Malaysia (Lampung & Ishar, 2022).

a. Media Pembelajaran Monopoli Kebhinekaan

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, tenaga pengajar harus memiliki kreativitas serta pengetahuan yang memadai dalam mengelola media pembelajaran dan segala alat bantu mengajar serta berbagai sumber materi agar jelas dan mudah dikuasai serta dipahami oleh siswa. Guru harus mampu memotivasi siswa agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan berinovasi supaya proses pembelajaran tidak membosankan.

Hal tersebut serupa dengan sebuah pendapat yang menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala kegiatan yang dapat menunjang proses belajar mengajar supaya materi pembelajaran dapat dan mudah dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Sanggar Belajar Sentul Kuala Lumpur Malaysia, siswa-siswinya mengatakan jika mereka belum sepenuhnya mengenal apa itu kearifan lokal, apa saja macam-macam kearifan lokal, dan apa saja kearifan lokal yang ada di Indonesia. Karena siswa-siswi dari SB

Sentul nanti akan pulang juga ke Indonesia maka perlunya kearifan lokal untuk siswa-siswi dalam membentuk jati diri generasi bangsa secara nasional. Selain itu, kearifan lokal ini diajarkan kepada peserta didik supaya 1) peserta didik bisa mengenal dan lebih dekat dengan lingkungan budaya, alam, sosial 2) mempunyai skill serta kreativitas berupa pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna untuk dirinya, maupun lingkungan masyarakat pada umumnya, dan 3) memiliki sikap dan tindakan yang sejalan dengan aturan yang berlaku di daerahnya serta melestarikan dan mengembangkan nilai kehidupan bermasyarakat (Amri, Ganefri, & Hadiyanto, 2021)

Untuk itu, supaya materi tentang kearifan lokal ini dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa-siswi maka diperlukan media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan.

Media pembelajaran monopoli merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam melakukan pengenalan tentang kearifan lokal kepada siswa. Media pembelajaran ini dirancang khusus untuk mengenalkan berbagai kearifan lokal agar siswa menjadi lebih tertarik mempelajari segala kearifan lokal yang ada di Indonesia dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta tidak bersifat monoton. Media pembelajaran monopoli juga dirancang khusus untuk mempermudah peserta didik dalam memahami segala jenis kearifan lokal. Karena pada dasarnya media pembelajaran

dalam pembelajaran kurikulum 2013 sangatlah penting. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ardhani, Ilhamdi, & Istiningsih, 2021)

Sehingga pada penelitian kali ini dibuatlah sebuah media pembelajaran monopoli kebhinekaan yang dapat menarik siswa dalam mempelajari kearifan lokal, karena di dalam monopoli ini nanti didesain dan diinovasikan dengan berbagai pertanyaan atau pengetahuan terkait kearifan lokal nusantara bangsa Indonesia yang meliputi rumah adat, pakaian adat, lagu daerah, dan tarian daerah.

Dalam penemuan ide Monopoli Kebhinekaan ini berawal dari tidak terlihatnya semangat belajar peserta didik di SB Sentul, apalagi jika pembelajaran

hanya mengacu kepada guru dan peserta didik hanya menjadi pendengar atau penyimak. Dari hal tersebut muncullah sebuah pemikiran bagaimana agar peserta didik ini menjadi semangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Karena jika dalam pembelajaran itu dilaksanakan dengan ide-ide kreatif maka kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan aktif, inovatif, serta tidak membosankan. Selain itu pembelajaran yang menyenangkan dan dengan menggunakan media pembelajaran yang masih baru dan menarik akan berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik terkait materi yang diajarkan. Maka dari itu terciptalah media pembelajaran Monopoli Kebhinekaan yang nantinya dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar yang dilakukan sambil bermain yang membuat peserta didik lebih bersemangat untuk belajar.



Gambar 1. Media Permainan Monopoli Kebhinekaan

b. Karakteristik Monopoli ke Bhinnekaan

Permainan monopoli mengambil konsep materi sesuai dengan pembelajaran PPKn, di mana media pembelajaran ini terinspirasi dari permainan monopoli yang biasa diminati siswa. Hal tersebut mengacu pada karakteristik siswa yang suka dengan permainan. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada siswa (Kurniawan, 2020). Dengan berpedoman pada prinsip “belajar sambil bermain”, permainan ini akan membawa siswa ke dunia belajar yang dulunya membosankan menjadi menyenangkan. Sadiman dalam Sartikaningrum (2013:6)

mengatakan bahwa media pembelajaran monopoli dilakukan karena memiliki enam keunggulan, yaitu:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur;
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar;
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung;
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat;
- 5) Permainan bersifat menarik;
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh tokoh-tokoh di atas,

peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli dengan konsep belajar sambil bermain dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan senang karena tidak hanya monoton dalam belajar dengan tugas-tugas materi pokok. Media permainan monopoli yang akan dikembangkan dan diaplikasikan berdasarkan unsur pengenalan identitas diri yang mencakup suku, ras, dan agama yang diwakili oleh rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik tradisional yang menunjukkan keragaman budaya yang ada di Indonesia serta peraturan-peraturan yang terkait dengan budaya Indonesia (StudyCha, 2013).

c. Implementasi Media Pembelajaran Monopoli Keberagaman

Selanjutnya, pada bab ini akan dibahas terkait penerapan atau pengimplementasian media pembelajaran monopoli dalam mengenalkan kearifan lokal kepada siswa-siswa Sanggar Bimbingan Sentul Kuala Lumpur Malaysia. Dalam implementasi media pembelajaran ini, ada tiga tahapan, yaitu: pertama, perencanaan terkait dengan pembagian kelompok untuk bermain Monopoli Kebhinekaan ini, lalu menyiapkan papan Monopoli Kebhinekaan yang nantinya akan digunakan dalam permainan, dan yang terakhir pada tahap penjelasan tentang langkah-langkah bermain monopoli ini.

Untuk media pembelajaran monopoli ini, sudah banyak digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar

dan karena monopoli ini dapat meningkatkan semangat serta pemahaman peserta didik dalam sebuah materi, maka kami membuat Monopoli Kebhinekaan ini untuk diimplementasikan kepada peserta didik di SB SENTUL Kuala Lumpur Malaysia. Dengan modifikasi desain yang telah disebutkan di atas, maka Monopoli Kebhinekaan ini memiliki keunikan dan aturan permainan yang berbeda dengan media pembelajaran monopoli lainnya. Berikut aturan atau peraturan media pembelajaran Monopoli Kebhinekaan:

- 1) Setiap peserta didik memegang Bolpoin masing-masing. Bolpoin ini nanti untuk menjawab pertanyaan yang ada di dalam Monopoli Kebhinekaan.
- 2) Sebelumnya peserta melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang melempar dadu terlebih dahulu.
- 3) Setelah hompimpah, peserta didik yang mendapatkan posisi awal melempar dadu dan berjalan sesuai dengan angka dadu yang keluar menggunakan orang-orangan yang tersedia.
- 4) Jika mendapatkan sebuah pertanyaan maka harus dijawab ditulis di bawah pertanyaan, dan untuk yang mendapatkan Dana Umum atau Kesempatan lakukan sesuai perintahnya.
- 5) Selanjutnya jika ada Dana Umum dan Kesempatan yang bertuliskan "Berhenti sejenak untuk

Istirahat/sebelum sampai finish" Maka pemain itu harus berhenti sejenak sampai ada 3 peserta lain yang melewati peserta didik tersebut.

- 6) Peserta yang menjawab pertanyaan dengan benar paling banyak atau terjawab sepenuhnya terlebih dahulu maka akan menjadi pemenang.



Gambar 2. Peserta Didik Memainkan Monopoli Kebhinekaan

4. Simpulan

Media pembelajaran Monopoli Kebhinekaan adalah media pembelajaran yang dapat membantu tenaga pengajar dalam melakukan pengenalan tentang kearifan lokal kepada siswa. Media pembelajaran ini dirancang khusus untuk mengenal berbagai kearifan lokal agar siswa menjadi lebih tertarik untuk mempelajari segala kearifan lokal yang ada di Indonesia. Selain itu, kegiatan belajar mengajar (KBM) menjadi lebih menyenangkan dan tidak bersifat monoton. Media pembelajaran monopoli dibuat untuk mempermudah peserta didik dalam memahami segala jenis kearifan lokal. Media pembelajaran Monopoli Kebhinekaan ini diharapkan nantinya dapat mengembangkan pengetahuan tentang kearifan lokal peserta didik di Sanggar Belajar Sentul, Kuala Lumpur, Malaysia. Hal ini berdasarkan hasil penelitian ini.

5. Daftar Pustaka

- Amri, U., Ganefri, G., & Hadiyanto, H. (2021). Perencana Pengembang Dan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2025–2031.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningasih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., Alirmansyah, A., Sholeh, M., & Zulkhi, M. D. (2022). The Influence of Application of Local-wisdom-based Modules toward Peace-loving Characters of Elementary School Students. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(2), 157–170.
- Aziz, A., Suprayitno, I. J., & Tarmizi, R. A. B. (2024). Metacognition of dyscalculia students using a verbalizer cognitive style model for problem solving. *AIP Conference Proceedings*, 3046(1). AIP Publishing.
- Bøe, M. V. (2023). Staying recognised as clever: high-achieving physics students' identity performances.

- Physics Education*, 58(3).
<https://doi.org/10.1088/1361-6552/acbad9>
- Husni, Z. M., & Rahman, I. (2020). Islam, Kearifan Lokal, Komunikasi Dakwah; Menakar Konsep Islam Nusantara. *Jurnal Islam Nusantara*, 4(1), 92-102.
<https://doi.org/10.33852/jurnalin.v4i1.213>
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1).
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 10-15.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.720>
- Kusumaningtyas, R., Sholehah, I. M., & Kholifah, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z. *Warta LPM*, 23(1), 54-62.
- Lampung, U. M., & Ishar, M. (2022). LAYANAN KONSELING TERHADAP REMAJA DI SANGGAR BELAJAR SUNGAI CHINCHIN GOMBAK, KUALA LUMPUR MALAYSIA Cindy Febriliana Elise, Setriani, Meilia Ishar. 1.
- Maharani, E. (n.d.). Yusrin.(2019). Urgensi Materi Instrumentasi Kimia Bagi Mahasiswa Analis Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, 7(2), 188-194.
- Maros, H., & Juniar, S. (2016). Peran Pemerintah Desa Dalam Pengembangan Kearifan Lokal Di Desa Pontak Kecamatan Ranoyapo Kabupaten Minahasa Selatan. 2(1), 1-23.
- Mawarsari, V. D., & Prihaswati, M. (2014). Desain Evaluasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Model CIPP pada Kejar Paket B. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 1(2).
- Murtatiana, U., Rejeki, S., Nizar, M., Untari, I., Saputra, A., & Nasution, I. F. (2023). Pengaruh Budaya terhadap Perkembangan Nasionalisme Anak di Sanggar Bimbingan Kepong, Kuala Lumpur Malaysia. *Jurnal Keilmuan Dan Keislaman*, 199-209.
- Pravitasari, S. G., & Yulianto, M. L. (2017). Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa inggris (studi kasus di sdn 3 tarubasan klaten). *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1), 42-53.
- Prof. Dr. Suryana, Ms. (2012). Metodologi Penelitian: Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1-243.
<https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Purnomo, E. A., & Mawarsari, V. D. (2014). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah melalui model pembelajaran ideal problem solving berbasis project based learning. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 1(1), 24-31.
- Rahayu, F. D., Mawarsari, V. D., & Suprpto, R. (2023). Karakteristik Kemampuan Berpikir Geometri Siswa Berdasarkan Level Berpikir Van Hiele Pasca Covid-19. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 7(2), 400-413.
- Rindayani, S., Aulia, T., Radha, P., Muhammad, Y., Rahayu, S., Salman,

- W., & Puspita, M. (2022). *Efektivitas permainan monopoli budaya sebagai media pembelajaran pada siswa SD*. *Altruis*, 1-4. <https://doi.org/10.22219/altruis.v3i4.23452>
- Riyanti, R. F., Rahmawati, F. P., Widyastuti, A. D., & Hasna, L. (2023). Understanding the Values of Pancasila and the Kebhinekaan Tunggal Ika Diversity in the Middle of the Diversity of Students. *Jurnal VARIDIKA*, 35(2), 94-109.
- Sarmila, S., Murtiningsih, T., Pebriano, N. A., Aflahah, N. A., Samsuri, M., Farid, M. R. A., & Kurniaji, G. T. (2023). Utilizing the Picture Describing Strategy for Enhancing Speaking Skills in Teaching. *Jurnal Keilmuan Dan Keislaman*, 2(1), 59-65.
- Setiawan, A., & Mulyadi, D. (2021). Meaning Realized on Online News About 'France Under Attack.' *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 31-40.
- Setyaningsih, R. (2017). Model Literasi Media Berbasis Kearifan Lokal pada Masyarakat Kampung Dongkelan Kauman Daerah Istimewa Yogyakarta. *Komuniti: Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 9(2), 118-125.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9-16.
- StudyCha, L. (2013). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析* Title.
- Susanti. (2011). Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat Nusantara. *Journal of Language Learning and Research*, 3(2), 99-106.
- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). Bioilmi Vol. 5 No. 1 Edisi Juni Tahun 2019 10 Pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pencernaan di SMP Khalida Ulfa. *Jurnal Bioilmi*, 5(1), 10-22.
- Wibowo, A. P. (2021). Pemodernan atap rumah tradisional Jawa sebagai upaya pelestarian kearifan lokal. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 18(2), 141-147.
- Windiatmoko, D. U. (2020). Eksistensi Mata Kuliah Budaya Nusantara Untuk Menunjang Budaya Literasi Dan Nilai Kearifan Lokal. *Prosiding SNP2M (Seminar Nasional ...)*, 161-167.