

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Grand teori dalam studi budaya, seperti teori Frankfurt School atau teori Hegemoni dapat dimanfaatkan untuk menganalisis budaya dan bahasa membentuk hierarki, nilai-nilai, serta norma-norma yang turut memengaruhi konstruksi identitas individu dalam konteks masyarakat global menurut (Global et al., 2023).

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan sarana perantara dalam proses komunikasi selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Dengan adanya media pembelajaran dapat memperjelas makna materi menurut (DJ Amelia, 2019). Berdasarkan dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan, media pembelajaran di jenjang sekolah dasar dapat diartikan sebagai segala bentuk benda, alat, atau komponen yang berfungsi sebagai penyalur informasi atau pesan dari pengirim kepada penerima. Media tersebut bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta rasa ingin tahu peserta didik terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tingkat usia dan karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu pada rentang usia 7 hingga 14 tahun.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indera dan berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat dalam proses komunikasi termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sendiri diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran agar berjalan secara efektif dan optimal menurut (A. Fadilah et al., 2023). Pada saat ini tersedia beragam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik. Keberadaan media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam proses belajar mengajar terutama karena keragaman budaya yang bersifat abstrak dan tidak mudah dipahami. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat mempermudah penyampaian serta pemahaman materi. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui rangsangan terhadap pola pikir kritis dan logis, serta mampu menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Suroiha et al., 2021).

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik serta mendorong motivasi mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat mempermudah peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain itu, media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yang berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, terutama dalam hal penyampaian pesan dan isi materi. Mengingat setiap media memiliki karakteristik yang berbeda, pemilihan media harus dilakukan secara cermat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran agar penggunaannya tepat sasaran. Menurut (Wulandari et al., 2023), media pembelajaran memiliki dua fungsi utama. Fungsi pertama adalah sebagai audio visual aids (AVA) atau alat bantu pengajaran yang berperan dalam memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik. Mengingat bahasa bersifat abstrak, pendidik memerlukan alat bantu seperti gambar, model, atau benda nyata dalam penyampaian materi tertentu sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami isi pembelajaran. Dengan demikian, fungsi utama media adalah sebagai alat bantu yang mampu memperjelas materi yang disampaikan oleh pendidik.

Fungsi kedua dari media pembelajaran adalah sebagai sarana komunikasi. Fungsi ini terletak pada posisi antara pihak yang menyusun pesan melalui penulisan atau pembuatan media (sebagai komunikator atau sumber informasi) dan pihak penerima pesan yang berperan sebagai audiens, yaitu individu yang membaca, melihat, atau mendengarkan informasi yang disampaikan. Media yang digunakan dapat berupa modul, film, slide, OHP, atau bentuk lain yang memuat pesan pembelajaran yang ditujukan kepada peserta didik. Dalam komunikasi tatap muka, penyampaian pesan berlangsung secara langsung antara pembicara dan

penerima tanpa perantara media, sehingga interaksi terjadi spontan dan langsung.

Selain dua fungsi utama yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat enam fungsi tambahan media pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh (A. Fadilah et al., 2023). Fungsi-fungsinya tersebut meliputi: 1) membangkitkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, 2) mengulas kembali materi yang telah dipelajari guna mencegah terjadinya lupa terhadap materi sebelumnya, 3) memberikan stimulus untuk menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi, 4) mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, 5) memberikan umpan balik melalui pertanyaan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi, serta 6) menyelenggarakan latihan atau evaluasi yang sesuai untuk mengukur pencapaian belajar.

Berdasarkan uraian mengenai berbagai fungsi media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media memiliki peran strategis dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian materi dan pengetahuan. Dua fungsi utama media yaitu sebagai audio visual aids (AVA) atau alat bantu pengajaran, dan sebagai sara komunikasi, masing-masing memiliki kontribusi yang signifikan. Fungsi AVA memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik, sementara fungsi komunikasi mencakup proses penyusunan media dan penyampaian pesan kepada audiens. Media pembelajaran berwujud berbagai bentuk, seperti modul, film, slide, maupun OHP, dan berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu visual tetapi juga sebagai sarana untuk memotivasi, memperkuat pemahaman, serta mengaktifkan

partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media secara optimal dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar secara menyeluruh.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran idealnya mampu merangsang seluruh panca indra peserta didik seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecapan dalam memahami materi yang di sampaikan oleh pendidik. Menurut (Ismail & Alexandro, 2021), media pembelajaran secara umum memiliki karakteristik yang dapat diraba, dilihat, didengar, serta diamati melalui panca indera manusia. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki ciri-ciri lain yang berkaitan dengan aspek harga, cakupan sasaran pengguna, dan tingkat kontrol dari pengguna media tersebut.

Oleh karena itu, dalam memilih media pembelajaran pendidik perlu memahami karakteristik dari masing-masing jenis media agar pemanfaatannya tepat sasaran. Beberapa hal yang harus di perhatikan dalam pemilihan media pembelajaran antara lain: 1) kesesuaian media dengan tujuan dan makna yang ingin di capai, 2) pemahaman yang mendalam terhadap sifat dan ciri media yang akan digunakan, dan 3) kemampuan membandingkan berbagai alternatif media untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Selanjutnya, menurut (Nurhayati & Nur Tanzila, 2020), media pembelajaran memiliki tiga ciri utama secara umum. Pertama media bersifat fiksatif artinya memiliki kemampuan untuk merekam, meyimpan, dan merekonstruksi objek atau informasi, misalnya melalui fotografi, rekam

audio, atau video. Kedua, media bersifat manipulatif yang berarti mampu mentransformasikan suatu objek menjadi bentuk yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Ketiga, media bersifat distributif yaitu dapat menyebarkan informasi atau objek melalui ruang dan waktu sehingga dapat menjangkau peserta didik secara lebih luas.

Berdasarkan ciri-ciri yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang memberikan rangsangan pada panca indra peserta didik untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Media tersebut memiliki karakteristik yang bervariasi, baik dari segi bentuk fisik, harga, cakupan penggunaan, maupun pengendaliannya. Oleh karena itu, pemahaman terhadap karakteristik media menjadi hal yang esensial bagi pendidik dalam proses pemilihan dan penggunaannya agar dapat mendukung efektivitas kegiatan pembelajaran.

d. Macam-macam Media Pembelajaran

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, ragam media pembelajaran semakin beragam. Kemajuan teknologi turut memberikan kemudahan dalam proses pembuatan media pembelajaran, sehingga memungkinkan pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi. Menurut (Redaksi et al., 2021), media pembelajaran yang umum digunakan saat ini dapat di klasifikasikan ke dalam beberapa jenis sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran berbasis cetak

Media ini tidak memerlukan penggunaan teknologi khusus dalam penerapannya. Jenis media ini tergolong sederhana dan mudah digunakan, contohnya adalah buku, majalah, dan surat kabar.

2) Media pembelajaran berbasis audio

Jenis media ini memanfaatkan suara sebagai sara penyampaian informasi. Media audio sangat berguna untuk membantu peserta didik dalam memahami materi melalui pendengaran.

3) Media pembelajaran berbasis audio visual

Media ini menggabungkan unsur suara dan gambar bergerak, seperti yang ditemukan dalam film atau video edukatif. Kombinasi ini dapat meningkatkan daya tarik serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

4) Media pembelajaran berbasis animasi

Media ini menampilkan gambar bergerak disertai suara, biasanya berupa animasi yang menyerupai kartun. Media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui tampilan visual yang menarik.

5) Media pembelajaran berbasis game edukasi

Media ini dapat digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun luring. Game edukatif dapat dikembangkan dengan atau tanpa bantuan teknologi. Untuk bentuk non teknologi, pendidik dapat merancang permainan edukatif sederhana di dalam kelas. Sedangkan untuk bentuk berbasis teknologi, berbagai aplikasi permainan edukasi digital yang tersedia secara daring dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki manfaat utama dalam memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien. Secara lebih terperinci, Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu:

- 1) Materi pembelajaran dapat disampaikan secara seragam
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas serta menarik
- 3) Interaktivitas dalam pembelajaran meningkat
- 4) Penggunaan waktu dan tenaga menjadi lebih efisien
- 5) Kualitas hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan
- 6) Proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara fleksibel, baik dari segi waktu maupun lokasi
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran
- 8) Peran pendidik berkembang ke arah yang lebih positif dan produktif

Selain manfaat yang telah dijabarkan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi, terdapat juga manfaat praktis lain dari pengguna media pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh (Wulandari et al., 2023) beberapa manfaat tersebut antara lain:

1. Media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan efektivitas proses dan hasil belajar

2. Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik yang pada gilirannya dapat menumbuhkan motivasi belajar dan mendorong interaksi yang lebih nyata antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya.
3. Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu dalam proses pembelajaran
4. Media pembelajaran juga berfungsi untuk menyamakan pengalaman peserta didik terhadap peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar, serta memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung antara peserta didik dan pendidik,

2. Monopoli

a. Pengertian Monopoli

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling dikenal dan dimainkan secara luas di berbagai belahan dunia. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk menguasai seluruh petak yang terdapat di papan permainan. Setiap pemain akan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menggerakkan pion miliknya. Ketika seorang pemain berhenti di suatu petak, ia harus menjelaskan atau menindaklanjuti perintah yang terdapat pada petak tersebut. Monopoli pada dasarnya adalah permainan strategi di mana pemain bersaing untuk mengakumulasi kekayaan dengan mengikuti aturan permainan yang telah ditetapkan.

Permainan monopoli, terdapat beberapa mekanisme otomatis yang dijalankan saat pemain berada dalam kondisi tertentu. Sebagai contoh, ketika seorang pemain mengambil kartu kesempatan, maka ia wajib

melaksanakan perintah yang tercantum pada kartu tersebut. Setiap keputusan atau langkah yang diambil oleh pemain dalam permainan ini akan berdampak terhadap hasil akhir permainan, yakni kemenangan atau kekalahan.

Selain menjadi permainan yang bersifat rekreatif, monopoli juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, santai, dan menarik bagi peserta didik. Penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama melalui pemecahan masalah yang muncul selama permainan berlangsung. Dengan demikian permainan ini dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

Permainan monopoli umumnya dimainkan oleh tiga hingga lima orang yang duduk melingkari papan permainan. Setiap pemain memiliki pion yang digerakkan berdasarkan jumlah mata dadu yang dilempar. Jika pemain memperoleh angka yang sama pada kedua dadu, maka ia mendapatkan giliran tambahan. Perjalanan pion dimulai dari kotak start, kemudian bergerak mengelilingi papan dan kembali posisi awal. Berdasarkan karakteristik tersebut, permainan monopoli dapat dikembangkan sebagai salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan papan (board game). Media ini memberikan pengalaman belajar langsung yang memungkinkan peserta didik untuk membangun pengetahuannya secara aktif melalui aktivitas bermain sambil belajar.

b. Keunggulan Monopoli

Salah satu keunggulan dari media pembelajaran berbasis permainan monopoli adalah penggunaannya yang mengintegrasikan elemen visual menarik, sehingga mampu mengarahkan perhatian peserta didik secara lebih fokus terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Istiningsih et al., 2021). Selain itu, media ini juga dinilai relevan dengan karakteristik peserta didik di kelas, yang cenderung menyukai aktivitas interaktif dan menyenangkan. Permainan monopoli mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta didik karena setiap individu memiliki kesempatan yang setara untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Media ini juga menanamkan nilai-nilai penting seperti kerja sama, persaingan yang sehat, serta sikap sportivitas dalam diri peserta didik.

Adapun kelebihan lain dari media pembelajaran monopoli meliputi beberapa aspek praktis, antara lain: 1) proses pembuatan media yang relatif sederhana, 2) tidak memerlukan ruang penyimpanan yang luas, 3) perawatan serta pemeliharaan yang mudah dilakukan, 4) praktis untuk dibawa dan dipindahkan, 5) memiliki banyak komponen yang dapat melatih ketelitian dan kesabaran peserta didik saat menyusun kembali setelah digunakan, 6) desain yang penuh warna sehingga tidak menimbulkan kejenuhan, 7) dapat dimainkan oleh 3-5 orang atau lebih, 8) membangkitkan rasa senang dan rasa ingin tahu peserta didik, 9) mudah dioperasikan tanpa memerlukan keterampilan teknis khusus.

Lebih lanjut menurut (Lestari et al., 2021) media pembelajaran monopoli memiliki beberapa keunggulan tambahan, antara lain: 1) mampu

menarik perhatian dan minat belajar peserta didik melalui penggabungan antara kegiatan bermain dan pembelajaran, 2) difokuskan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), khususnya pada materi keragaman budaya, 3) dilengkapi dengan buku panduan yang dapat digunakan baik oleh pendidik maupun peserta didik, 4) mendorong pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi melalui aktivitas permainan kelompok, 5) mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

c. Kelemahan Monopoli

Meskipun media pembelajaran monopoli memiliki berbagai keunggulan, penggunaannya juga tidak terlepas dari sejumlah keterbatasan. Salah satu kelemahan utama dari media ini adalah sifatnya yang tidak dapat digunakan secara individual, melainkan hanya dapat dimainkan oleh tiga hingga lima peserta didik dalam satu kelompok. Oleh karena itu, untuk mendukung efektivitas proses pembelajaran dalam satu kelas diperlukan lebih dari satu set media agar dapat digunakan oleh beberapa kelompok secara bersamaan. Selain itu permainan ini hanya efektif dalam melatih pemahaman konsep dan membutuhkan permukaan datar seperti meja atau lantai yang rata sebagai tempat bermain.

Media pembelajaran berbasis monopoli menekankan pentingnya kerja sama dan aspek kompetitif di antara peserta didik. Permainan ini juga dinilai efektif dalam membantu pendidik menanamkan nilai-nilai karakter sejak dini. Namun, kelemahannya terletak pada tuntutan terhadap pendidik untuk

lebih aktif serta memiliki pemahaman yang baik mengenai cara penggunaan media ini dalam proses pembelajaran menurut (Ade et al., 2021).

Selain kelemahan-kelemahan di atas, menurut (Lestari et al., 2021) mengidentifikasi beberapa kekurangan tambahan dari media monopoli, antara lain: media ini hanya difokuskan pada satu topik materi tertentu, sehingga kurang fleksibel untuk digunakan pada materi lain, kurang sesuai bagi peserta didik dengan gaya belajar auditif, penyampaian materi terbatas pada bentuk pertanyaan dan perintah, serta penggunaannya disarankan setelah peserta didik terlebih dahulu memahami konsep dasar dari yang akan di pelajari

3. Mata pelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Kurikulum merdeka dirancang sebagai upaya untuk memulihkan serta memperbaiki kehilangan pembelajaran (learning loss) yang dialami peserta didik akibat pandemi covid-19. Kurikulum ini hadir dengan membawa paradigma baru yang menekankan pada pemberian keleluasaan atau kemerdekaan kepada satuan pendidikan, pendidik, dan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara mandiri dan fleksibel. Salah satu implikasi dari penerapan kurikulum merdeka di jenjang sekolah dasar adalah penggabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) menjadi satu bidang studi yang disebut ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Menurut (Dyaning Wijayanti & Ekantini, 2023), penggabungan ini bertujuan agar peserta didik dapat memiliki pemahaman yang lebih holistik terhadap lingkungan sekitar

mereka, sehingga mampu mengelola aspek lingkungan alam maupun sosial secara seimbang.

Pembelajaran IPAS merupakan bidang ilmu yang mempelajari fenomena alam semesta beserta segala peristiwa yang terjadi di dalamnya, serta keterkaitannya dengan aspek sosial kehidupan. Ilmu pengetahuan alam dan sosial merupakan disiplin ilmu yang tersusun secara sistematis dan tidak hanya mencakup penguasaan terhadap fakta serta konsep, tetapi juga memperhatikan aspek keteraturan dan logika berpikir ilmiah menurut (Emi et al., 2024). Di tingkat sekolah dasar pembelajaran IPAS memiliki urgensi yang tinggi untuk dipahami secara menyeluruh, karena akan berpengaruh besar terhadap pemahaman peserta didik pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Secara teknis, pelaksanaan pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar dalam kurikulum merdeka dilakukan dengan menggabungkan materi IPA dan IPS dalam satu semester. Hal ini berbeda dengan kurikulum sebelumnya yang memisahkan antara IPA pada semester pertama dan IPS pada semester kedua menurut (Pendidikan Dasar Flobamorata et al., 2023). Untuk menghindari kejenuhan dalam proses pembelajaran serta memanfaatkan kebebasan yang ditawarkan oleh kurikulum merdeka, pendidik didorong untuk menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik diberi kesempatan untuk belajar secara mandiri, misalnya melalui kerja kelompok. Di sisi lain pendidik dapat mengembangkan berbagai media pembelajaran sebagai alat

bantu untuk mempermudah pemahaman materi sehingga pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

b. Pengertian Pembelajaran Keragaman Budaya

Pemahaman dan penghormatan terhadap keragaman budaya merupakan komponen esensial dalam penyelenggaraan pendidikan yang inklusif. Pelibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang mengedepankan pemahaman budaya berkontribusi dalam membentuk wawasan global serta kesadaran sosial terhadap lingkungan masyarakat yang majemuk. Pengenalan terhadap keberagaman budaya sejak usia dini dapat membentuk karakter peserta didik yang toleran, menghargai perbedaan, serta mampu menjalin kerja sama lintas budaya. Melalui pembelajaran mengenai keragaman budaya, peserta didik diarahkan menjadi individu yang berpikiran terbuka dan memiliki kesiapan dalam berinteraksi dengan orang-orang dari latar belakang sosial dan budaya yang beragam.

Lebih lanjut, pengenalan terhadap keragaman budaya dapat dijadikan sebagai pendekatan interdisipliner dalam pembelajaran, dengan mengintegrasikan berbagai bidang ilmu seperti sejarah, ilmu pengetahuan alam, bahasa, dan seni dalam bentuk proyek maupun kegiatan lintas mata pelajaran. Menurut (Wahidah et al., 2023) menekankan bahwa integrasi pembelajaran mengenai keragaman budaya dalam kurikulum, khususnya di kelas V, harus selaras dengan tujuan pendidikan nasional, kebijakan sekolah, serta mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik secara spesifik. Dalam hal ini, pendidik diharapkan tidak hanya berfokus pada

penggunaan buku ajar sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi juga dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan materi pembelajaran.

Dalam konteks materi keragaman budaya, peserta didik perlu terlebih dahulu dikenalkan pada wilayah-wilayah yang ada di Indonesia, serta memahami budaya lokal dari daerah asal masing-masing. Proses pengenalan ini dapat dilakukan melalui penggunaan media visual seperti gambar maupun dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif lainnya. Menurut (Setyowati et al., 2021) menyayangkan rendahnya pengetahuan peserta didik mengenai kebudayaan dari berbagai suku bangsa di Indonesia. Umumnya peserta didik hanya mengenal budaya dari satu suku tertentu, yang kerap dijadikan sebagai contoh utama dalam pembelajaran, sehingga mengurangi kesempatan untuk memahami keberagaman budaya secara menyeluruh.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini mengenai pengembangan media pembelajaran monopoli budaya disusun dengan mengacu pada sejumlah studi terdahulu yang memiliki keterkaitan dan relevansi dengan topik yang di angkat. Adapun beberapa hasil penelitian sebelumnya yang menjadi dasar pijakan dalam pelaksanaan penelitian akan diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan

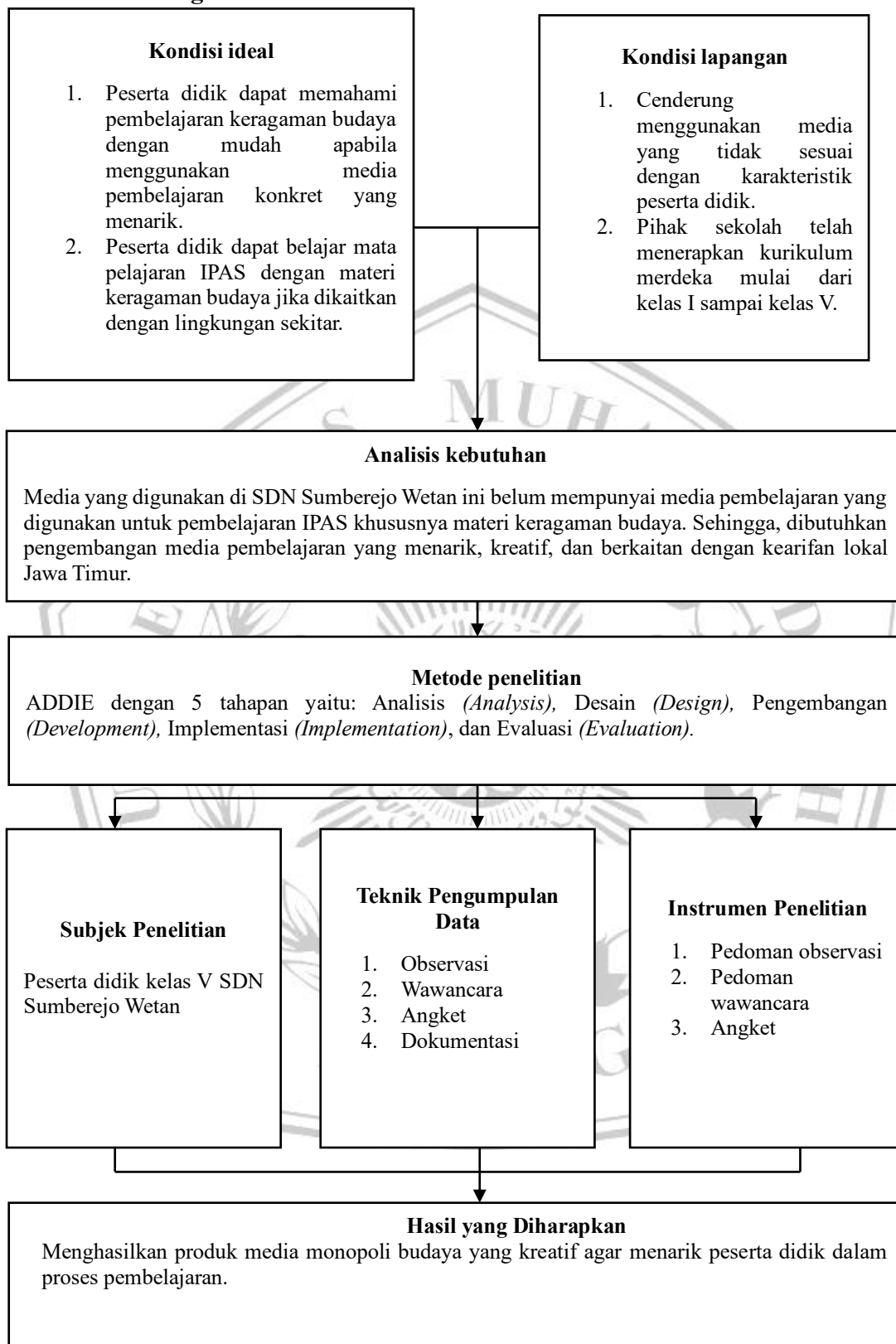
| No. | Nama dan judul penelitian | Hasil penelitian | Persamaan dan perbedaan |
|-----|---|---|--|
| 1. | (Yusuf et al., 2023) dengan judul “Pengembangan Media Pop Up pada Materi Keberagaman Budaya | Media monopoli pop up pada materi keberagaman budaya Jawa Timur valid, praktis, dan efektif | Persamaan : 1. Media yang dikembangkan adalah monopoli. 2. Materi yang digunakan yaitu |

| | | |
|--|---|--|
| Jawa Timur Kelas IV SDN Tiron 4 | untuk digunakan dalam pembelajaran. | keberagaman budaya Jawa Timur |
| | | Perbedaan 1. Pada penelitian tersebut ditujukan untuk kelas IV, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan ditujukan kepada kelas V. |
| 2. (Ardhani et al., 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPA” | Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran, terlihat dari hasil validasi media memperoleh persentase 93 persen, validasi materi memperoleh persentase 94 persen, dan respon peserta didik dalam kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 92 persen. | Persamaan: 1. Media yang dikembangkan adalah monopoli. Perbedaan: 1. Pada penelitian tersebut ditujukan untuk materi pembelajaran IPA, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan ditujukan pada materi keragaman budaya. |
| 3. (Lestari et al., 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong” | Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan monopoli ini layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar peserta didik di dalam kelas. | Persamaan: 1. Media yang dikembangkan adalah monopoli. Perbedaan: 1. Pada penelitian tersebut ditujukan untuk kelas III, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan ditujukan untuk kelas V. 2. Pada penelitian tersebut ditujukan untuk materi perkembangan teknologi, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan ditujukan untuk materi keragaman budaya Jawa Timur. |
| 4. (Juli Hajani & Firdiansyah, 2022) Dengan judul “Pengembangan Media | Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli pada pembelajaran IPA | Persamaan: 1. Media yang dikembangkan adalah monopoli. |

| | | |
|---|---|--|
| <p>Monopoli pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau”</p> | <p>pada tema 2 udara bersih bagi kesehatan subtema 1 materi organ pernapasan hewan dan manusia memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.</p> | <p>2. Ditujukan untuk kelas V Perbedaan: 1. Pada penelitian tersebut ditujukan untuk pembelajaran IPA, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan ditujukan untuk pembelajaran IPAS.</p> |
| <p>5. (Gloria Stefanie Sidauruk & FKIP Universitas Kristen Satya Wacana, 2024) Dengan judul “ Pengembangan Media Monopoli Tata Surya dengan Model TGT pada Pembelajaran IPAS Kelas VI Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar</p> | <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli tata surya valid dan praktis untuk digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS</p> | <p>Persamaan: 1. Media yang dikembangkan adalah monopoli. 2. Ditujukan untuk pembelajaran IPAS Perbedaan: 1. Pada penelitian tersebut ditujukan untuk kelas VI, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan ditujukan untuk kelas V.</p> |



C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir