
OPTIMALISASI KEARIFAN LOKAL MADURA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI: PENGABDIAN MASYARAKAT DI SDN GILI ANYAR

Farah Lailatul Nur Alifiyah^{1*}, Ainunnuril Amelia², Lailatul Safitri³, Khairu Mustati'ah⁴, Alvira Eka Rahel Guivara⁵, Reynafi Arini Putri⁶

Prodi Pendidikan IPA, Universitas Trunojoyo Madura^{1,2,3,4,5,6}

Abstract

Keywords:

Madura Local
Wisdom;
Monopoly
Learning Media;
IPAS

Madura Island, one of Indonesia's islands, is renowned for its unique traditions and culture. However, the vast potential of local wisdom in Madura is not matched by the younger generation's interest in learning and preserving it. This community service initiative aims to optimize Madura's local wisdom as an innovative learning medium, specifically by developing a Monopoly-based educational tool suitable for classroom instruction. The service was conducted at SDN Gili Anyar for third-grade students, utilizing media development and training methods. The stages of the initiative included analysis, design, development, implementation, and evaluation. The result of this community service is a Monopoly game-based learning medium grounded in Madura's local wisdom, which has been deemed effective and received highly positive feedback from students. This local wisdom-based Monopoly game helps students understand and participate in science and social studies learning. Furthermore, by integrating Madura's cultural and traditional elements, the game is a strategic tool for introducing and preserving local heritage among students. The initiative successfully met its goal of training teachers to maximize the use of Madura's local wisdom as an educational medium.

Abstrak

Kata kunci:

Kearifan Lokal
Madura; Media

Pulau Madura merupakan salah satu pulau di Indonesia yang terkenal dengan keunikan tradisi dan budayanya. Akan tetapi,

Pembelajaran
Monopoli; IPAS

banyaknya potensi kearifan lokal di madura tidak sebanding dengan minat generasi muda untuk mempelajari dan melestarikannya. Tujuan pengabdian masyarakat ini yaitu untuk mengoptimalkan kearifan lokal Madura sebagai media pembelajaran monopoli yang layak digunakan dalam pembelajaran. Pengabdian masyarakat dilakukan di SDN Gili Anyar pada kelas III. Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pengembangan media dan pelatihan. Adapun tahapan dalam pelaksanaan pengabdian meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil pengabdian ini berupa media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Madura yang layak dan mendapat respons sangat baik dari siswa. Media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Madura dapat memfasilitasi siswa untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi dalam pembelajaran IPAS. Pembelajaran menggunakan monopoli berbasis kearifan lokal Madura mampu mengenalkan siswa terhadap kebudayaan dan tradisi pulau Madura, sehingga dapat menjadi strategi untuk melestarikan kearifan lokal daerah. Pengabdian ini telah mencapai tujuan untuk melatih guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan kearifan lokal Madura sebagai media pembelajaran.

correspondance: *farahlailatul2002@gmail.com

Pendahuluan

Kemajuan abad ke-21 mempengaruhi kehidupan sosial budaya masyarakat yang berpengaruh terhadap lunturnya kebudayaan lokal (Dutayana & Bustami, 2022). Nilai luhur budaya yang berkembang di dalam masyarakat lokal sebagai ilmu pengetahuan dan strategi untuk pemenuhan kebutuhan disebut dengan kearifan lokal (Rusmiati et al., 2023). Kearifan lokal berperan penting dalam menjamin keberlangsungan hidup dan kesejahteraan masyarakat (Suaib, 2017). Peran kearifan lokal dalam menyelesaikan masalah di lingkungan meliputi perubahan iklim, degradasi lingkungan, dan krisis pangan (Surono & Hidayati, 2024). Selain itu, kearifan lokal penting untuk dilestarikan sebagai upaya

mempertahankan eksistensi dan memperkuat identitas budaya di era globalisasi (Alifiyah, 2023; Fadiyah et al., 2024).

Pulau Madura merupakan salah satu pulau di Indonesia yang terkenal akan keunikan tradisi dan budayanya (Febrianti & Hipni, 2021). Hal ini dibuktikan banyaknya bangunan dan peninggalan-peninggalan kuno serta tradisi yang sudah terkenal di banyak kalangan masyarakat Indonesia. Salah satu tradisi yang paling terkenal dari pulau Madura yaitu karapan sapi (Nafsiyah, 2024). Awal mula tujuan dari karapan sapi di Madura adalah untuk membajak sawah. Seiring berjalannya waktu karapan sapi di Madura digunakan sebagai ajang perlombaan (Aditya et al., 2023). Hal ini menjadikan karapan sapi sebagai kearifan lokal pulau Madura yang dilaksanakan setiap tahun. Akan tetapi, banyaknya potensi kearifan lokal yang dimiliki pulau Madura tidak seimbang dengan besarnya minat generasi muda untuk ikut mempelajari dan melestarikan kearifan lokal (Solihin & Habibie, 2024). Oleh sebab itu, salah satu cara melestarikan kearifan lokal dapat dilakukan dengan mengenalkan pada generasi muda sehingga turun temurun dan tidak tergerus dengan perkembangan zaman (Takdir & Hosnan, 2021).

Sekolah menjadi tempat terbentuknya generasi penerus bangsa yang unggul dan berwawasan luas (Nafsiyah, 2024; Rofieq et al., 2024). Fungsi sekolah sebagai sistem yang berperan untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa memiliki peran penting dalam upaya melestarikan kearifan lokal Madura (Setyowati, 2024). Berbagai penelitian di bidang pendidikan telah dilakukan untuk mengetahui efektivitas integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil penelitian Tarika *et al* (2024) menyatakan bahwa kearifan lokal Madura dalam pembuatan garam Madura dapat dijadikan sebagai sumber belajar di sekolah dasar pada materi IPAS. Penelitian Hadi (2019) menyatakan bahwa kearifan lokal Madura dalam pembuatan terasi udang rebon dapat menjadi salah satu sumber belajar IPA serta mampu menumbuhkan nilai kearifan lokal dan karakter siswa. Sejalan dengan penelitian Yasir & Hartiningsih (2023) menyatakan bahwa perlunya pengembangan karakter konservasi cagar budaya dengan mengintegrasikan kearifan lokal dengan pembelajaran IPA. Berdasarkan penelitian tentang kajian kearifan lokal dibidang pendidikan dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal Madura berpotensi sebagai sumber belajar pada materi IPAS.

Pembelajaran IPAS mengkaji terkait makhluk hidup dengan lingkungannya serta interaksi antara sesama makhluk hidup maupun dengan lingkungannya (Darmawan et al., 2024). Peran kearifan lokal Madura dalam pembelajaran IPAS dapat mempermudah siswa dalam mengonstruksi konsep sains dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Integrasi kearifan lokal Madura dengan pembelajaran IPAS dapat menciptakan pemahaman konsep yang lebih mendalam dan relevan serta dapat mendukung pelestarian budaya (Hadi et al., 2019). Selain itu, dampak positif pembelajaran yang diintegrasikan dengan kearifan lokal yaitu peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran karena materi pelajaran dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa (Solihin & Habibie, 2024).

Berdasarkan observasi pada salah satu sekolah dasar di kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS belum diintegrasikan dengan kearifan lokal Madura. Selain itu, bahan ajar menggunakan buku paket dengan metode pembelajaran ceramah. Buku paket memiliki karakteristik lebih banyak tulisan daripada visualisasi konsep melalui gambar (Novitasari et al., 2021). Penggunaan bahan ajar yang minim visualisasi konsep, menjadi salah satu faktor penghambat guru dalam menyampaikan materi serta menciptakan suasana belajar yang monoton (Fajri et al., 2023). Penggunaan buku paket menyebabkan siswa kurang terasah rasa ingin tahunya karena guru lebih berperan aktif dalam menjelaskan materi (Friska et al., 2020).

Keberhasilan dalam proses pembelajaran IPAS dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah media pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat berpengaruh dalam memfasilitasi guru untuk menyampaikan materi secara holistik (Mustofa et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Supriyono, 2018). Pemilihan media pembelajaran yang tepat perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa, karakteristik mata pelajaran, dan sumber daya alam sekitar (Inayah, 2023). Media pembelajaran akan berdampak signifikan jika mampu memecahkan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memerlukan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi. Salah satu media pembelajaran yang dapat

memvisualisasikan konsep yaitu media pembelajaran monopoli (Andriyani et al., 2020). Monopoli merupakan media pembelajaran berbentuk permainan sehingga dapat menarik minat belajar siswa (Kurniawati, 2021). Pemilihan media pembelajaran monopoli disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih tertarik dengan visualisasi materi melalui gambar dan suka bermain. Menurut Piaget bermain dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa (Mifroh, 2020). Media pembelajaran monopoli memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar memahami materi dengan cara santai dan menyenangkan (Putra et al., 2020).

Media pembelajaran monopoli diharapkan mampu mengoptimalkan pembelajaran berbasis kearifan lokal Madura karena dapat mengakomodasi informasi beserta visualisasi konsep melalui permainan. Monopoli dapat menjadi media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk menganalisis kearifan lokal yang beragam melalui pembelajaran yang fleksibel dan menyenangkan (Barsinah et al., 2023). Kelebihan media pembelajaran monopoli yaitu dapat dimainkan dengan mudah dan berkelompok, sehingga fungsinya bukan hanya mengenalkan kearifan lokal tetapi dapat melatih kemampuan kerjasama siswa (Sihotang, 2022). Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dilakukan pengabdian masyarakat dengan tema "Optimalisasi Kearifan Lokal Madura sebagai Media Pembelajaran Monopoli: Pengabdian Masyarakat di SDN Gili Anyar". Kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai salah satu visi dan misi Komunitas Peneliti Akademi Literasi Sains dan Budaya (KOPI ALINEA) yang bertujuan untuk memberdayakan masyarakat secara kreatif dan inovatif dengan berlandaskan nilai luhur budaya.

Metode Pengabdian

Pengabdian masyarakat dilakukan di SDN Gili Anyar yang terletak di Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan. Proses pengabdian dilakukan selama satu bulan pada bulan Oktober sampai November 2023. Implementasi media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Madura dan pelatihan dilakukan selama tiga hari. Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilaksanakan melalui lima tahapan sebagai berikut.

Tahap analisis dilakukan dengan observasi di sekolah dan wawancara terhadap guru. Analisis dilakukan untuk mengetahui kesenjangan yang terjadi dalam pembelajaran dan mengetahui media yang dibutuhkan oleh guru dan

siswa. Analisis juga dilakukan dengan analisis kearifan lokal Madura yang akan dijadikan konten. Tahap analisis digunakan sebagai dasar untuk mendesain produk.

Tahap desain dilakukan dengan merancang desain produk dan isi produk. Desain produk disesuaikan dengan karakteristik dan aturan permainan monopoli dengan warna yang mencolok sehingga menarik minat belajar siswa. Isi produk atau konten berupa kearifan lokal Madura yang meliputi wisata/tempat sejarah, hewan, makanan, kesenian/budaya.

Tahap pengembangan yaitu pembuatan produk sesuai dengan desain yang telah dirancang. Produk dibuat dengan memperhatikan karakteristik dan tingkatan kognitif siswa sekolah dasar. Pembuatan produk disesuaikan dengan permainan monopoli meliputi papan monopoli, uang, rumah, dadu, keterangan (harga sewa rumah, wisata, makanan), kartu kepemilikan, lalampa'an (kartu kesempatan), dan peraturan monopoli.

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan produk kepada siswa dan pelatihan kepada guru. Tahap ini dilaksanakan secara langsung di kelas dengan mengajar materi IPAS menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Madura.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui pengaruh produk terhadap pembelajaran, pengetahuan kearifan lokal, dan minat belajar siswa. Evaluasi dilakukan melalui lembar pertanyaan kepada siswa berupa angket. Evaluasi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari produk dalam proses pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Pengabdian masyarakat dilakukan di SDN Gili Anyar dengan peserta siswa kelas III sebanyak 26 siswa. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 1 bulan, dimulai pada 20 Oktober 2023 dan berakhir pada 18 November 2023. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan karakteristik kurikulum merdeka dan melestarikan kearifan lokal daerah setempat. Kegiatan pengabdian dilakukan dengan beberapa langkah meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Langkah awal dalam kegiatan pengabdian ini yaitu analisis. Setelah dilakukan perizinan oleh sekolah untuk melaksanakan pengabdian, selanjutnya

dilakukan analisis kebutuhan sekolah melalui observasi dan wawancara. Hasil dari kegiatan observasi dan wawancara kepada guru dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi dan Wawancara

Kegiatan	Hasil
Observasi	a. Kurangnya media pembelajaran berbasis kearifan lokal. b. Pembelajaran belum diintegrasikan dengan kearifan lokal atau lingkungan sekitar. c. Pembelajaran IPAS menggunakan buku paket dengan metode ceramah. d. Siswa lebih suka bermain daripada belajar.
Wawancara	a. Pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka. b. Pembelajaran IPAS menggunakan buku paket dengan jumlah yang masih terbatas. c. Bahan ajar dirasa belum mendukung pencapaian kompetensi siswa karena kurangnya objek dan gambar dalam buku. d. Pembelajaran IPAS belum diintegrasikan dengan lingkungan sekitar siswa. e. Guru mengharapkan adanya media pembelajaran yang dapat memuat banyak gambar sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar dan memahami materi IPAS.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tabel 1, dapat diketahui bahwa masih minimnya media pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah. Selain itu, sekolah belum mengintegrasikan pembelajaran IPAS dengan kearifan lokal. Pembelajaran yang tidak diintegrasikan dengan kearifan lokal menyebabkan siswa akan kesulitan memahami konsep materi secara menyeluruh (Alfiana & Fathoni, 2022). Peran kearifan lokal dalam pembelajaran yaitu sebagai penerapan pengetahuan yang diperoleh siswa dalam kehidupan sehari-hari (Sulistiawati et al., 2023). Selain itu, pembelajaran yang tidak diintegrasikan dengan kearifan lokal akan menyebabkan degradasi kebudayaan di kalangan generasi muda (Nuraini, 2022).

Bahan ajar menggunakan buku paket yang memiliki karakteristik lebih banyak tulisan kurang sesuai dengan kebiasaan siswa sekolah dasar yang lebih tertarik dengan visualisasi konsep melalui gambar (Fauziah et al., 2023). Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih tertarik bermain daripada belajar menjadi perhatian dalam memilih media pembelajaran yang tepat

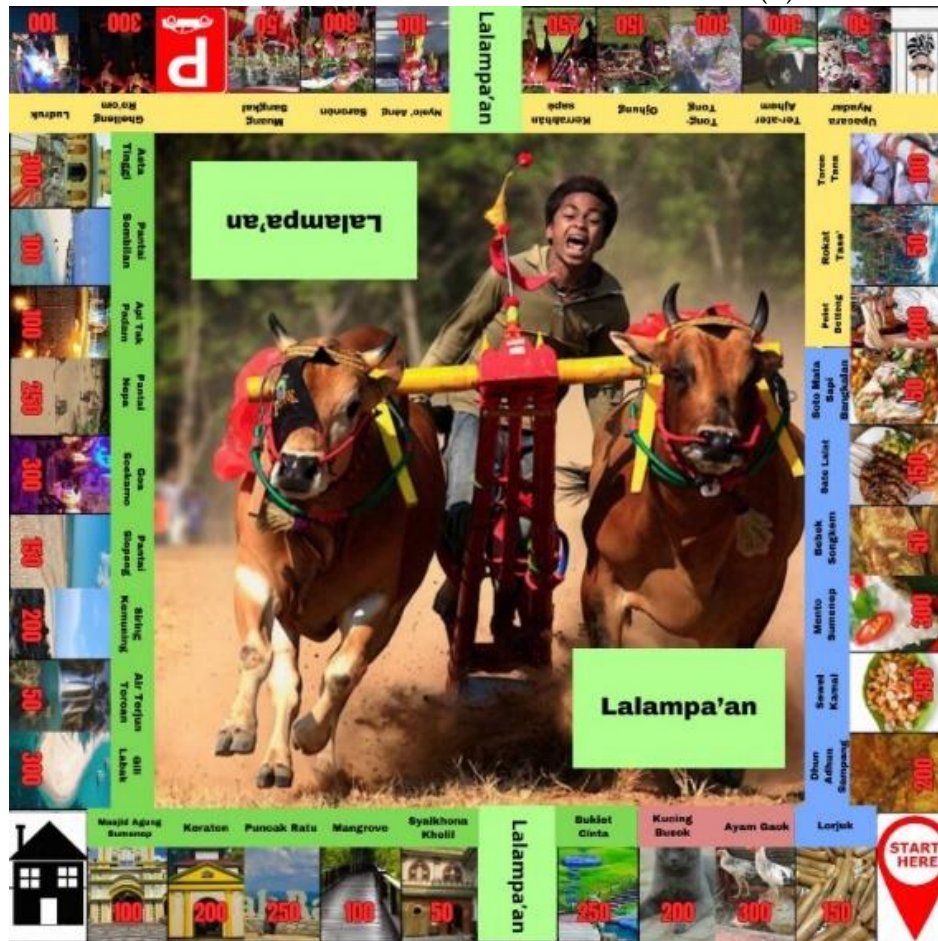
(Nurhikmah et al., 2023). Oleh sebab itu, media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Madura menjadi pilihan sesuai dengan karakteristik siswa serta kebutuhan sekolah. Media pembelajaran monopoli memiliki karakteristik media yang berisi banyak gambar sehingga sesuai dengan materi IPAS yang memerlukan visualisasi konsep (Andriyani et al., 2020). Media pembelajaran monopoli dapat memfasilitasi siswa untuk melihat objek secara langsung sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh (Rahmadani et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran monopoli sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih suka bermain sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif siswa (Hikmah et al., 2023).

Tahap analisis juga dilakukan untuk menganalisis kearifan lokal Madura yang akan dijadikan konten dalam media pembelajaran monopoli. Kearifan lokal Madura yang akan dijadikan konten dikelompokkan menjadi 4 kelompok yaitu wisata/tempat sejarah, hewan, makanan, kesenian/budaya. Deskripsi analisis kearifan lokal Madura meliputi sejarah, deskripsi kegiatan/objek, dan tempat asal terlahirnya kearifan lokal. Selanjutnya Selanjutnya hasil analisis kearifan lokal Madura dihubungkan dengan capaian pembelajaran pada materi IPAS kelas III. Hasil analisis akan digunakan untuk pembuatan soal pada media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Madura.

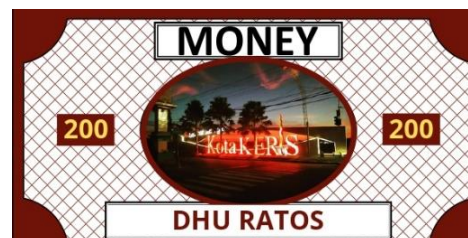
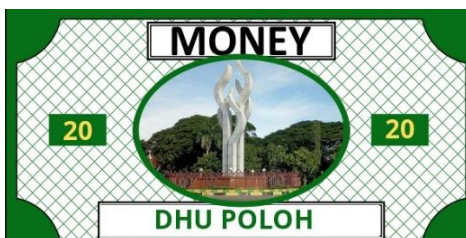
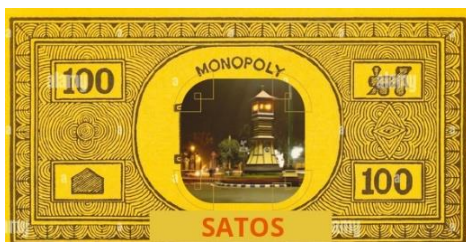
Langkah selanjutnya yaitu mendesain media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Madura. Desain monopoli disesuaikan dengan format monopoli pada umumnya, tetapi konten pada monopoli diisi dengan kearifan lokal Madura yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran materi IPAS kelas III. Langkah selanjutnya yaitu membuat sketsa monopoli berbasis kearifan lokal beserta kelengkapannya. Adapun sketsa monopoli berbasis kearifan lokal dapat dilihat pada Gambar 1.



174 | Sosialisasi Penggunaan Metode Pembayaran Elektronik/Digital di Kecamatan Petir Serang-Banten



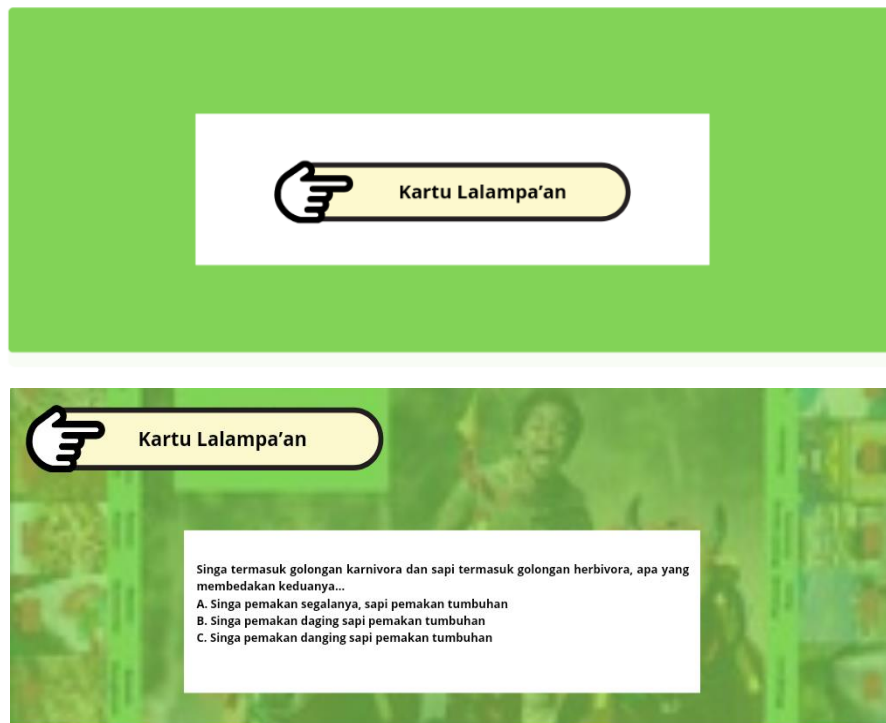
(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 2. (a) Tampilan Papan Monopoli yang telah divalidasi; (b) Uang; (c) Kartu Kepemilikan; (d) Lalampa'an (Kartu Kesempatan)

Validasi media divalidasi oleh dosen pendidikan IPA yang mengampu mata kuliah media pembelajaran dan validasi materi divalidasi oleh guru IPA. Validasi media dan materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Madura sebelum diimplementasikan pada pembelajaran. Rekapitulasi hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No.	Jenis Validasi	Persentase (%)	Kualifikasi
1.	Validasi Ahli Media	86,6%	Sangat Layak
2.	Validasi Ahli Materi	83,3%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi ahli materi dan ahli media, media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal layak untuk digunakan dengan sedikit revisi. Hal ini dikarenakan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Madura memiliki komponen dan petunjuk penggunaan yang lengkap dan mudah dimengerti oleh siswa dan guru. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dengan dilengkapi visualisasi konsep melalui gambar akan meningkatkan rasa ingin tahu siswa (Hanan et al., 2024). Selain itu materi pada monopoli sesuai dengan capaian pembelajaran materi IPAS di sekolah dasar. Media pembelajaran monopoli menggunakan fenomena berdasarkan kearifan lokal Madura sehingga membantu siswa menemukan pemahamannya sendiri melalui fakta yang terjadi di kehidupan sehari-hari.

Setelah dilakukan validasi, langkah selanjutnya yaitu implementasi media pembelajaran di sekolah dasar. Implementasi pengabdian di sekolah dilaksanakan selama tiga hari dengan memberi pelatihan kepada guru kelas dan melaksanakan pembelajaran bersama siswa menggunakan media pembelajaran monopoli. Adapun dokumentasi implementasi di kelas bersama siswa dapat dilihat pada Gambar 3.



(a)



(b)

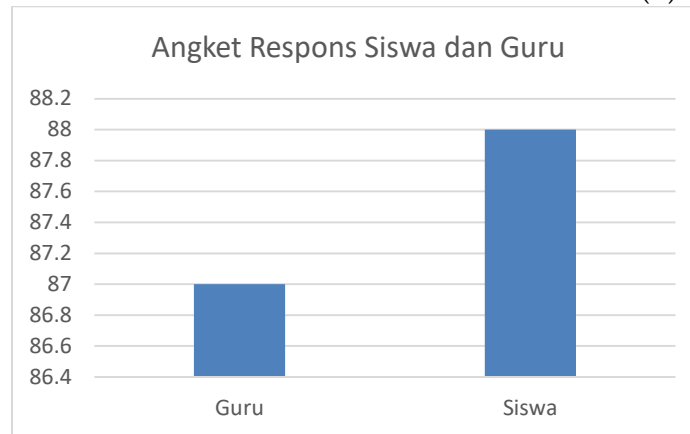
Gambar 3. (a) Implementasi Media Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Madura
(b) Penyerahan Sertifikat Apresiasi kepada Kepala Sekolah dan Guru

Implementasi dilakukan di kelas III dengan jumlah peserta 26 siswa. Adapun aturan permainan dalam media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Madura adalah sebagai berikut. (1) Permainan ini dimainkan secara berkelompok yang terbagi sebanyak 4 kelompok terdiri dari 6-7 siswa heterogen, (2) Setiap anggota kelompok harus bermain secara bergilir, (3) Ketika setiap kelompok berhenti pada salah satu kearifan lokal maka akan dibacakan sejarah dan asal kearifan lokal tersebut, (4) Setiap kelompok mendapat modal uang sebanyak 370, (5) Setiap kelompok yang melewati garis “START” akan diberikan uang senilai 20, tetapi jika berhenti di garis “START” maka tidak akan diberikan uang, (6) Setiap kelompok berhak membeli hak kepemilikan kearifan lokal sesuai harga di monopoli ketika menginjak kearifan lokal yang belum dimiliki kelompok lain, (7) Setiap kelompok yang menginjak kotak lalampa’an maka akan mendapat pertanyaan, (8) Jika kelompok tidak dapat membayar sewa maka dianggap berhutang, (9) Setiap kelompok masuk penjara ketika a) berhenti di area masuk penjara, b) tidak bisa menjawab pertanyaan (lalampa’an), c) mendapatkan 3 lemparan dadu berangka kembar secara berturut-turut, (10) Setiap kelompok dapat keluar penjara apabila kelompok tersebut dapat a) membayar denda sebanyak 50, b) bisa menjawab pertanyaan (lalampa’an) di putaran kedua, (11) Setiap kelompok yang menginjak kearifan lokal kelompok lain akan mendapat pertanyaan (lalampa’an), jika bisa menjawab tidak perlu denda namun jika tidak bisa maka harus membayar denda sesuai sertifikat hak kepemilikan, (12) Setiap kelompok dianggap menjadi pemenang apabila memiliki banyak hak kepemilikan kearifan lokal dan uang yang banyak dalam durasi 1 jam.

Konten kearifan lokal di pulau Madura berasal dari 4 kabupaten yaitu Bangkalan, Sampang, Pamekasan, dan Sumenep. Pengelompokan kearifan lokal pada media pembelajaran monopoli meliputi wisata/tempat sejarah yang ditandai dengan warna hijau, hewan khas daerah ditandai dengan warna merah muda, makanan ditandai dengan warna biru, kesenian/budaya ditandai dengan warna kuning. Konten kearifan lokal yang dicantumkan pada monopoli diidentifikasi keterkaitannya dengan pembelajaran IPAS di sekolah sesuai tujuan. Tujuan dari pembelajaran ini yaitu siswa dapat mendeskripsikan keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya serta siswa dapat mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.

Berdasarkan cara bermainnya siswa menemukan pemahaman awal melalui pengenalan gambar kearifan lokal yang terdapat di monopoli. Saat bermain siswa akan diceritakan sejarah kearifan lokal yang dipijak sehingga akan meningkatkan pengetahuan siswa. Selain itu, ketika siswa berpijak pada kotak lampa'an maka siswa akan mendapat pertanyaan sesuai dengan materi IPAS yang terintegrasi dengan kearifan lokal sehingga dapat memperdalam pemahaman siswa. Menurut Ardhani et al (2021) pembelajaran IPAS berbasis permainan monopoli dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengembangkan daya pikir siswa, aktif, dan kreatif sehingga menjadikan pembelajaran bermakna. Sesuai dengan teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan merupakan cara terbaik untuk belajar karena siswa aktif menyentuh dan melihat objek nyata untuk berinteraksi dengan lingkungannya (Fakhriyah et al., 2022).

Tahapan selanjutnya yaitu yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan memberikan angket respon kepada guru dan siswa. Hasil Rekapitulasi angket respons siswa dan guru dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Hasil Rekapitulasi Angket Respons Guru dan Siswa

Berdasarkan gambar 4, angket respons guru dan siswa yang lebih banyak ber kriteria positif atau sangat setuju yaitu pembelajaran menggunakan monopoli berbasis kearifan lokal Madura dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menyenangkan, dan menambah pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Selain itu, dalam proses terlaksananya siswa lebih bersemangat karena dilakukan secara berkelompok sehingga dapat mengurangi kesulitan belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian Kurniawan (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran monopoli dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Berdasarkan hasil respons guru dan siswa, media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Madura dapat menjadi sarana menyampaikan informasi secara efektif dalam proses pembelajaran sehingga menarik dan mudah dipahami siswa.

Kesimpulan

Pengabdian masyarakat di SDN Gilianyar dengan mengoptimalkan kearifan lokal Madura melalui media pembelajaran monopoli mendapat respons yang baik dari siswa dan guru. Media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Madura dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa pada materi IPAS. Proses pembelajaran dengan menggunakan monopoli berbasis kearifan lokal Madura dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan `menstimulasi rasa ingin tahu siswa. Selain itu, media pembelajaran monopoli ini dapat meningkatkan pengetahuan siswa terkait kebudayaan dan tradisi pulau Madura sehingga dapat menjadi strategi untuk melestarikan kearifan lokal daerah. Pengabdian ini telah mencapai tujuan untuk melatih guru

dalam mengoptimalkan pemanfaatan kearifan lokal Madura sebagai media pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Aditya, N., Putra, W., & Pribadi, A. W. (2023). Game Karapan Sapi. *Prosiding Seminar Nasional Sistem Informasi Dan Teknologi*, 25–29.
- Alfiana, & Fathoni, A. (2022). Kesulitan Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Ipa Berbasis Etnosains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5721–5727.
- Alifiyah, F. L. N. (2023). Ekstensi Local Genius Berbasis Diseminasi Pembelajaran Dalam Mengatasi Krisis Pendidikan Karakter Di Era Digital. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.17977/Um063v3i12023p1-7>
- Andriyani, F., Saraswati, R. R., Melasari, D., Putri, A., & Sumardani, D. (2020). Monopoly Learning Media: Education Media In Structure And Function Of Plant Tissue Theory. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 6(1), 81–87.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas Iv Sd. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Barsinah, Khairunnisa, Y., & Irhasyuarna, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monorikal (Monopoli Kearifan Lokal) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Journal On Teacher Education*, 4(4), 438–448.
- Darmawan, A. D., Purwati, & Andriani, D. N. (2024). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 01 Klegen Pada Mata Pelajaran Ipa Topik Pemenuhan Kebutuhan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(3), 747–758.
- Dutayana, M. K., & Bustami, A. L. (2022). Tradisi Sekaten Yogyakarta Terhadap Perkembangan Pada Abad Ke-21 Dalam Teori Sosial Budaya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 4449–4461.
- Fadiyah, Z. R., Amanda, S. A., Aydina, S., & Hidayah, N. (2024). Potensi Dan Tantangan Penerapan Hukum Adat Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Adat Suku Dani Di Era Modern. *Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan*, 3(11).
- Fajri, H., Zaini, M., & Zikra, I. (2023). Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Visualisasi Monument Tsunami Kota Sigli Untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Kesejarahan Siswa Sman 1 Mutiara. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3(4), 159–174.
- Fakhriyah, F., Masfuah, S., & Hilyana, F. S. (2022). *Tpack Dalam Pembelajaran Ipa*. Pt. Nasya Expanding Management.
- Fauziah, H., Winahyu, S. E., & Untari, E. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Etnosains Materi Usaha & Pelestarian Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(01), 88–103.

- Febrianti, N., & Hipni, M. (2021). Dinamika Pengembangan Pariwisata Halal Di Madura Perspektif Sosio Legal. *Kabilah: Journal Of Social Community Terakreditasi*, 6(2), 1-15.
- Friska, S. Y., Purwanto, K., Indonesia, U. D., & Indonesia, U. D. (2020). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together (Nht) Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pendahuluan. *Dharma Education Journal*, 1(1), 40-47.
- Hadi, W. P., Sari, F. P., Sugiarto, A., & Mawaddah, W. (2019). Terasi Madura : Kajian Etnosains Dalam Pembelajaran IPA Untuk Menumbuhkan Nilai Kearifan Lokal Dan Karakter Siswa. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 10(1), 45-55.
- Hanan, S., Ramadhania, S., Rini, A. S., Setiawan, L., Sukmawati, S., Handayani, Y. S., & Rahmatullah, A. (2024). Peran Media Pembelajaran Kreatif dalam Peningkatan Keterampilan Sains Anak Usia Dini di Kelurahan Kebonsari , Kecamatan Citangkil , Kota Cilegon. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, 3(3), 76-82.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar Nurul. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809-1822.
- Inayah, I. S. (2023). Peran Media Pembelajaran “Papan Pintar” Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 2923-2936.
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 10-15.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKN. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1-5.
- Mifroh, N. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(2), 253-263.
- Mustofa, R. H., Narimo, S., Syahidah, N., Dzikra, M., Istiqomah, N., Keguruan, F., & Surakarta, U. M. (2023). Media Belajar Ekonomi Berbasis Cuplikan Film Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dan Holistik. 5(2), 125-136. <https://doi.org/10.23917/Bkknidik.V5i2.23147>
- Nafsiyah, F. (2024). Eksistensi Budaya Kerapan Sapi Sebagai Tradisi Lokal Masyarakat Madura Di Kecamatan Batu Putih Kabupaten Sumenep. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 8(2), 55-66.
- Novitasari, V. D., Anggapuspa, M. L., Desain, J., Bahasa, F., & Surabaya, U. N. (2021). Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya untuk Anak Usia 9-12

- Tahun. *Jurnal Barik*, 3(1), 111-121.
- Nuraini, L. (2022). Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Matematika SD/MI Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Matematika Kudus*, 1(2).
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-448.
- Putra, M. R., Valen, A., & Egok, A. S. (2020). Pengembangan Media Monopoly Game Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar Mansyur. *Jurnal Basicedu Research & Learning In Elementary Education*, 4(110), 1246-1256.
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127-141.
- Rofieq, A., Purwantini, L. D. A. R., & Asiah, S. (2024). Pelatihan Motivasi Belajar Dengan Metode Roleplay Pada Siswa Sdn Karangsegar 02 Kabupaten Bekasi. *Transformatif: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 94-106. <https://doi.org/10.22515/Tranformatif.V5i1.7543>
- Rusmiati, E. T., Firmansyah, Y., Rohaniah, Y., Rahmaini, & Anggraini, N. (2023). Revitalisasi Nilai-Nilai Agama dan Budaya Dalam Kearifan Lokal Sekolah Alam Di Sukabumi. *Jurnal Abdi Moestopo*, 6(1), 116-123.
- Setyowati, E. (2024). *Implementasi Sungkeman Hari Raya Idul Fitri Di Sekolah Dasar*. Indonesia Emas Group.
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Prosiding Senkim: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60-67.
- Solihin, A., & Habibie, R. K. (2024). Pengaruh Integrasi Budaya Karapan Sapi Berbasis Etnomatematika Terhadap Hasil Belajar Geometri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(8), 1466-1475.
- Suaib, H. H. (2017). *Suku Moi: Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dan Modal Sosial Dalam Pemberdayaan Masyarakat*. AnImage.
- Sulistiawati, A., Khawani, A., Yulianti, J., Kamaludin, A., & Munip, A. (2023). Implementasi Profil Pelajar Pancasila Melalui Proyek Bermuatan Kearifan Lokal di SD Negeri Trayu. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(3), 195-208.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 43-48.
- Surono, A., & Hidayati, M. N. (2024). Peran Perguruan Tinggi Dalam Harmonisasi Kebijakan Pengelolaan Sda Berbasis Kearifan Lokal Untuk

Ketahanan Nasional. *National Conference On Law Studies*, 6(1), 1–41.

Takdir, M., & Hosnan, M. (2021). Revitalisasi Kesenian Batik Sebagai Destinasi Wisata Berbasis Budaya Dan Agama: Peran Generasi Muda Dalam Mempromosikan Kesenian Batik Di Pamekasan Madura. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(September), 366–374.

Tarika, S., Pritasari, A. C., & Jannah, A. N. (2024). Eksplorasi Kearifan Lokal Proses Pembuatan Garam Madura Dan Integrasinya Dalam Materi Ipas Sd. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 11(1).

Yasir, M., & Hartiningsih, T. (2023). Studi Etnosains Keris Madura Dalam Pembelajaran IPA Untuk Mengembangkan Karakter Konservasi Cagar Budaya. *Seminar Nasional Ipa XIII*, 1–15.