



Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Lokal Kebun Binatang Surabaya Melalui Permainan Edukatif Monopoli Hifun

Nabilla Setyaning Rahayu^{1*}, Fiena Saadatul Ummah²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*nabilla.22275@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 10-03-2026 Accepted: 18-05-2026 Published: 30-05-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media permainan edukatif Monopoli Hifun (*History Fun*) sebagai inovasi pembelajaran guna meningkatkan pemahaman sejarah lokal Kebun Binatang Surabaya pada peserta didik kelas IV SDN Manukan Wetan 1. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, penelitian ini melibatkan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini "sangat valid" dengan skor 92% dari ahli materi dan 96% dari ahli media. Tingkat kepraktisan media mencapai angka 96% berdasarkan respons guru dan 98% dari respons peserta didik. Dari sisi efektivitas, terjadi peningkatan ketuntasan klasikal yang signifikan dari 7,14% (*pretest*) menjadi 57,14% (*posttest*) dengan perolehan skor N-Gain sebesar 0,9451 (kategori tinggi). Dengan demikian, media Monopoli Hifun terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan pemahaman serta minat belajar peserta didik terhadap sejarah lokal secara interaktif dan menyenangkan.

Kata kunci: ADDIE, Media pembelajaran, Monopoli Hifun, Peserta didik sekolah dasar, Sejarah lokal.

ABSTRACT

This study aims to develop and test the feasibility of the educational game "Monopoly Hifun" (*History Fun*) as a learning innovation to improve students' understanding of the local history of the Surabaya Zoo among fourth-grade students at SDN Manukan Wetan 1. Using the *Research and Development* (R&D) method with the ADDIE model, this study involved the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation results showed that this medium is very valid with a score of 92% from subject matter experts and 96% from media experts. The practicality of the medium reached 96% based on teacher responses and 98% based on student responses. In terms of effectiveness, there was a significant increase in classical mastery from 7.14% (*pretest*) to 57.14% (*posttest*) with an N-Gain score of 0.9451 (high category). Thus, the Hifun Monopoly media has proven to be suitable and effective for enhancing students' understanding and interest in local history in an interactive and enjoyable manner.

Keywords: ADDIE, Elementary school students, Learning media, Local history, Monopoly hifun,

Pengutipan APA:

Rahayu, S. N., & Ummah, S. F. (2026). Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Lokal Kebun Binatang Surabaya melalui Permainan Edukatif Monopoli Hifun. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(5).



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, serta keterampilan peserta didik sejak usia dini. Melalui proses pembelajaran, siswa tidak hanya memperoleh kemampuan akademik, tetapi juga mengembangkan sikap, kesadaran sosial, dan kemampuan berpikir kritis yang bermanfaat bagi kehidupan bermasyarakat (Ujud et al., 2023). Dalam konteks tersebut, pembelajaran sejarah lokal menjadi bagian penting karena mampu membantu siswa memahami identitas budaya dan lingkungan di sekitarnya secara lebih konkret. Pembelajaran sejarah lokal juga berperan dalam membangun *historical awareness* atau kesadaran sejarah melalui pengenalan peristiwa masa lalu yang dekat dengan kehidupan siswa (Mutiani et al., 2020). Selain itu, penyajian sejarah lokal yang kontekstual dapat meningkatkan minat belajar serta rasa ingin tahu peserta didik terhadap lingkungan sosial dan budaya daerahnya (Siska, 2017).

Meskipun memiliki peranan penting, pembelajaran sejarah lokal di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala dalam pelaksanaannya. Proses pembelajaran sejarah cenderung berlangsung secara monoton dan masih didominasi penggunaan buku guru tanpa didukung variasi media pembelajaran yang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan memahami materi sejarah lokal secara mendalam. Permasalahan ini juga terlihat pada pembelajaran sejarah lokal Kebun Binatang Surabaya (KBS) di SDN Manukan Wetan 1 Kota Surabaya, yang belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber belajar kontekstual bagi siswa. Padahal, KBS merupakan salah satu ikon sejarah Kota Surabaya yang memiliki nilai historis dan budaya yang penting untuk dikenalkan kepada peserta didik sejak dini.

Rendahnya optimalisasi pembelajaran sejarah lokal dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya keterbatasan pelaksanaan pembelajaran di luar kelas. Pembelajaran sejarah lokal idealnya dilakukan melalui interaksi langsung dengan lingkungan nyata, namun pelaksanaannya sering terkendala oleh keterbatasan waktu pembelajaran, biaya transportasi, serta kesiapan sekolah dalam melaksanakan kegiatan lapangan (Yuhardi, 2022). Akibatnya, guru cenderung kembali menggunakan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif turut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah lokal (Perdana et al., 2019).

Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap sejarah lokal di lingkungan sekitarnya. Siswa cenderung menganggap pembelajaran sejarah sebagai materi hafalan yang membosankan sehingga minat belajar menjadi rendah (Yuhardi, 2022). Kondisi ini menyebabkan pemahaman siswa mengenai kontribusi sejarah lokal terhadap identitas budaya dan sosial daerah belum berkembang secara optimal (Nababan et al., 2019). Akibatnya, tujuan pembelajaran sejarah untuk membangun kesadaran sejarah dan menanamkan nilai-nilai budaya lokal pada peserta

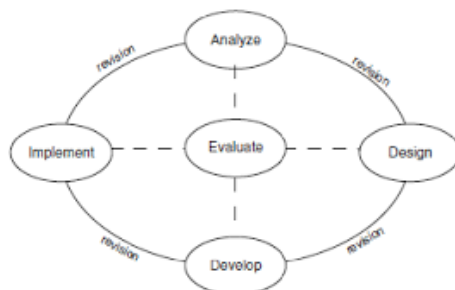
didik menjadi kurang tercapai. Jika kondisi ini terus berlangsung, maka apresiasi siswa terhadap warisan sejarah lokal dikhawatirkan akan semakin menurun.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif *board game*. Media *board game* dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan *board game* edukatif juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa dalam memahami materi pembelajaran (Usamah et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Monopoli Hifun (*History Fun*) sebagai media pembelajaran sejarah lokal Kebun Binatang Surabaya bagi siswa sekolah dasar. Media ini dirancang untuk mengubah pembelajaran sejarah yang bersifat konvensional menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media *board game* dalam berbagai mata pelajaran, seperti *board game* pada materi gotong royong, pendidikan agama Islam, bahasa Jawa, IPS, dan matematika. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *board game* mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa melalui penyajian pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu, terdapat pula penelitian mengenai pengembangan *board game* bertema budaya yang mengintegrasikan unsur visual dan naratif dalam pembelajaran. Namun, penelitian terkait pengembangan media *board game* pada pembelajaran sejarah lokal di sekolah dasar masih terbatas, khususnya yang mengangkat materi sejarah lokal Kebun Binatang Surabaya. Penelitian sebelumnya juga belum banyak mengkaji efektivitas media pembelajaran *board game* melalui pengembangan berbasis model ADDIE yang diuji secara empiris menggunakan *pretest*, *posttest*, dan analisis N-Gain. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah akademik dari penelitian yang sudah ada dengan mengembangkan media Monopoli Hifun (*History Fun*) sebagai media pembelajaran sejarah lokal Kebun Binatang Surabaya (KBS) yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan bagi pembelajaran di Sekolah Dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoli Hifun (*History Fun*) berbasis *board game* pada materi sejarah lokal Kebun Binatang Surabaya menggunakan model pengembangan ADDIE. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi sejarah lokal.

METODE



Gambar 1. Alur Penelitian ADDIE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009)*. Tahap analysis dilakukan melalui observasi untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran sejarah lokal serta kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif. Selanjutnya, pada tahap design dilakukan perancangan media Monopoli Hifun (History Fun), meliputi penyusunan materi, desain visual media, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap development dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk media pembelajaran yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta direvisi berdasarkan saran validator. Setelah dinyatakan layak, media diimplementasikan pada peserta didik kelas IV SDN Manukan Wetan I/114 Surabaya untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media melalui angket respon, pretest, dan posttest. Tahap terakhir yaitu evaluation dilakukan untuk menganalisis keseluruhan hasil penelitian dan menyempurnakan media pembelajaran berdasarkan hasil implementasi yang telah dilakukan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Manukan Wetan 1 Kota Surabaya, dengan melibatkan 28 peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian yang dipilih melalui teknik *sampling* jenuh. Proses penelitian dilakukan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran Monopoli Hifun (History Fun). Analisis efektivitas dilakukan melalui ketuntasan hasil belajar, uji normalitas, dan uji *N-Gain* dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian, kualitas media yang dikembangkan dapat diukur secara objektif berdasarkan aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media dalam pembelajaran.

HASIL

Penelitian pengembangan ini berhasil menghasilkan produk berupa media permainan edukatif Monopoli Hifun (*History Fun*) yang dirancang secara sistematis menggunakan model ADDIE. Media ini dikembangkan secara khusus untuk memberikan pengalaman belajar sejarah lokal, khususnya mengenai sejarah Kebun Binatang Surabaya, agar lebih aktif dan menyenangkan bagi peserta didik kelas IV SD. Adapun proses dari setiap tahapan pengembangan ADDIE dapat diuraikan sebagai berikut.

1. *Analyze* (Analisis)

Berdasarkan hasil observasi di lapangan sebelum penelitian dimulai, ditemukan adanya kesenjangan antara materi yang diajarkan dengan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Permasalahan utama yang muncul yaitu tingginya rasa bosan pada peserta didik akibat metode pembelajaran yang cenderung satu arah dan monoton. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap sejarah lokal di lingkungan mereka sendiri, khususnya mengenai sejarah Kebun Binatang Surabaya. Materi sejarah yang cenderung bersifat hafalan juga menyebabkan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran apabila tidak didukung dengan media yang interaktif. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media edukatif Monopoli Hifun (*History Fun*) berbasis permainan edukatif untuk membantu peserta didik memahami materi sejarah lokal melalui kegiatan belajar sambil bermain. Media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta mempermudah pemahaman materi secara lebih bermakna.

2. *Design* (Desain)

Pada tahapan desain, fokus utama penelitian ini adalah menyusun rancangan media pembelajaran yang dirancang untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi sejarah yang akan diuji cobakan. Proses perancangan dilakukan menggunakan aplikasi Canva untuk menyusun tata letak dasar serta mengintegrasikan berbagai elemen visual pendukung yang relevan dengan tema Kebun Binatang Surabaya. Selanjutnya, desain media disempurnakan menggunakan Adobe Photoshop melalui penyesuaian warna dan perbaikan detail gambar agar menghasilkan tampilan media yang lebih menarik dan berkualitas. Melalui proses desain tersebut, dihasilkan media pembelajaran Monopoli Hifun (*History Fun*) yang tidak hanya memiliki tampilan visual yang menarik, tetapi juga dirancang untuk mendukung proses pembelajaran sejarah lokal secara lebih efektif dan menyenangkan.

Tabel 1. Media Pembelajaran Monopoli Hifun (*History Fun*)

Desain



Keterangan: Papan Monopoli



Keterangan: Kartu Tebakan



Keterangan: Petunjuk Permainan



Keterangan: Kartu Tantangan



Keterangan: Pion Permainan



Keterangan: Dadu Permainan



Keterangan: Box Packaging

Selain perancangan produk, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian dalam bentuk angket yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi untuk memvalidasi media pembelajaran Monopoli Hifun (*History Fun*). Selain itu, angket juga diberikan kepada guru kelas dan peserta didik untuk menilai tingkat kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan meliputi pelaksanaan proses validasi terhadap media pembelajaran. Setelah proses validasi selesai, media direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para validator guna menyempurnakan kualitas media pembelajaran. Adapun hasil dari kedua proses tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

Media pembelajaran Monopoli Hifun (*History Fun*) yang telah dikembangkan selanjutnya melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Proses validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian dari para validator meliputi aspek tampilan media, isi materi, kebahasaan, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

Validator	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	50	46	92%	Sangat Valid
Ahli Media	50	45	90%	Sangat Valid

Berdasarkan pada tabel 2, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran Monopoli Hifun (*History Fun*) memperoleh tingkat kelayakan yang sangat baik. Ahli materi memberikan persentase sebesar 92% berdasarkan aspek kesesuaian materi dan keakuratan isi, sedangkan ahli media memberikan persentase penilaian sebesar 90% pada aspek tampilan dan desain media. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori “Sangat Valid” dan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Revisi Produk

Produk media pembelajaran Monopoli Hifun (*History Fun*) yang telah melalui proses validasi kemudian direvisi berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli media maupun ahli materi. Revisi dilakukan untuk memperbaiki beberapa kekurangan pada media pembelajaran agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil revisi produk yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Catatan Revisi Produk

Ahli Materi	Ahli Media
Menambahkan gambar sesuai tahun yang ada jika masih ditemukan gambar yang real di tahun tersebut, dan merubah beberapa point pada modul ajar.	Menambahkan gambar pada halaman belakang kartu tantangan dan kartu tebak, serta memperhatikan typo yang ada pada angket validasi

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan melalui penerapan media pembelajaran Monopoli Hifun (*History Fun*) secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pada tahap ini, media

diterapkan kepada peserta didik kelas IV SDN Manukan Wetan 1 Kota Surabaya, yang berjumlah 28 peserta didik. Hasil dari tahap implementasi dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Angket respons

Data mengenai kepraktisan produk diperoleh melalui angket respons guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran Monopoli Hifun (*History Fun*) yang telah dikembangkan. Angket tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran, meliputi kemudahan penggunaan, kebermanfaatan media, serta ketertarikan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tabel 4. Hasil Respons Guru & Siswa

Subjek Responden	Persentase Respons	Kriteria
Guru Kelas	96%	Sangat Praktis
Peserta didik	98%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4, hasil angket respons guru terkait penggunaan media pembelajaran Monopoli Hifun (*History Fun*) memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis sehingga tidak memerlukan revisi. Selain itu, hasil angket respons peserta didik pada uji coba lapangan juga menunjukkan persentase sebesar 98% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran Monopoli Hifun (*History Fun*) dinilai layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Analisis ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran Monopoli Hifun (*History Fun*) dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Perbandingan kedua hasil tersebut dapat menunjukkan sejauh mana peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

1) Kriteria Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran setelah menggunakan media Monopoli Hifun (*History Fun*). Suatu kelas dikatakan mencapai ketuntasan klasikal apabila minimal 75% peserta didik memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Tabel 5. Hasil Ketuntasan Belajar

Tes	Jumlah Peserta didik		Persentase
	Keseluruhan	Tuntas Belajar	
<i>Pretest</i>	28	2	7,14%
<i>Posttest</i>	28	16	57,14%

Berdasarkan pada tabel 5, diketahui bahwa dari hasil *pretest* hanya 2 dari 28 peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan sebesar 7,14%, sehingga menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi masih tergolong rendah sebelum pembelajaran dilakukan. Sementara itu, hasil *posttest* menunjukkan adanya

peningkatan ketuntasan belajar, dimana sebanyak 16 dari 28 peserta didik berhasil mencapai nilai di atas KKM dengan persentase sebesar 57,14%. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Monopoli Hifun (*History Fun*) dinilai cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest pada implementasi lapangan berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Nilai	Sig.	Taraf Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,68	0,05	Homogen
<i>Posttest</i>	0,54	0,05	Homogen

Berdasarkan tabel 6, hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,068 dan posttest sebesar 0,054. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua data berdistribusi normal karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05.

3) Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media Monopoli Hifun (*History Fun*). Analisis ini dilakukan berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest peserta didik.

Tabel 7. Hasil Uji *N-Gain*

Nilai	Kategori	Persentase <i>N-Gain</i>	Keterangan
<i>N-Gain</i>	0,9451	94,51%	Efektif

Berdasarkan tabel 7, hasil analisis data pretest dan posttest dari 28 peserta didik diperoleh rata-rata skor *N-Gain* sebesar 0,9451 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media Monopoli Hifun (*History Fun*) dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan berdasarkan masukan dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran Monopoli Hifun (*History Fun*) yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kesalahan penulisan yang kemudian diperbaiki untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran. Selain itu, peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan bahasa dan penyajian materi yang dinilai mudah dipahami. Namun disisi lain, penggunaan media pembelajaran ini menimbulkan antusiasme siswa yang tinggi sehingga

menjadikan situasi pembelajaran di kelas sedikit lebih ramai. Meskipun demikian, secara keseluruhan penggunaan media Monopoli Hifun (*History Fun*) mampu membantu peserta didik memahami materi sejarah dengan lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai valid, praktis, dan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.

PEMBAHASAN

Pengembangan media Monopoli Hifun (*History Fun*) didasari oleh mendesaknya kebutuhan akan inovasi media pembelajaran sejarah lokal yang mampu menjembatani materi abstrak menjadi pengalaman konkret bagi peserta didik sekolah dasar. Selama ini, materi sejarah sering kali dianggap sebagai beban hafalan yang menjemukan karena minimnya alat peraga yang relevan. Kehadiran Monopoli Hifun berfungsi sebagai instrumen mediasi yang mentransformasi narasi masa lalu yang kompleks menjadi elemen-elemen permainan yang mudah dicerna. Dengan memfokuskan konten pada sejarah Kebun Binatang Surabaya, media ini memberikan konteks kedekatan geografis dan emosional bagi peserta didik, sehingga proses internalisasi nilai-nilai sejarah dapat berlangsung secara lebih alami dan kontekstual.

Berdasarkan hasil validasi, media ini dinyatakan memenuhi standar kualitas yang sangat tinggi dengan perolehan skor 92% dari ahli materi dan 96% dari ahli media. Keberhasilan ini didorong oleh penyajian materi yang telah disesuaikan dengan karakteristik kognitif peserta didik kelas IV yang berada pada fase operasional konkret, di mana narasi sejarah dipecah menjadi poin-poin informasi yang esensial dan relevan. Secara visual, desain papan permainan yang berwarna dan ilustratif terbukti mampu memitigasi beban kognitif (*cognitive load*) peserta didik dalam memproses informasi sejarah yang rumit. Hal ini selaras dengan temuan bahwa penggunaan media visual yang terintegrasi dengan teknologi instruksional yang tepat dapat meningkatkan fokus serta retensi memori peserta didik secara signifikan (Sungkono et al., 2022).

Ditinjau dari aspek kepraktisan, Monopoli Hifun menunjukkan tingkat efisiensi operasional yang sangat tinggi dengan skor respons 96% dari guru dan 98% dari peserta didik. Angka ini mencerminkan keberhasilan media dalam menciptakan ekosistem *student-centered learning*, di mana peran guru bergeser dari sekadar penyampai informasi menjadi fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan. Melalui format permainan papan, peserta didik didorong untuk aktif mengeksplorasi materi secara mandiri tanpa merasa tertekan oleh struktur kelas yang kaku. Kemudahan operasional ini memastikan bahwa media dapat digunakan secara berkelanjutan tanpa memerlukan persiapan teknis yang rumit dari pihak tenaga pendidik. Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian Fahdiana et al. (2024) yang

menyatakan bahwa pendampingan yang baik dari guru dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

Munculnya unsur *joyful learning* dalam media ini membuat peserta didik merasa sedang bermain alih-alih melakukan pembelajaran sejarah yang berat, namun secara tidak sadar mereka menyerap informasi sejarah lokal melalui kartu-kartu pertanyaan dalam permainan. Fenomena ini menciptakan kondisi belajar yang rileks namun tetap memiliki muatan edukatif yang padat. Akan tetapi kondisi ini juga menyimpan fakta lain berupa antusiasme siswa yang tinggi dapat menyebabkan pembelajaran kurang kondusif yang sedikit atau banyak mempengaruhi proses belajar siswa. Kemudian, penerapan *board game* edukatif semacam ini terbukti efektif dalam membangun interaksi sosial yang positif di antara peserta didik, seperti kerja sama tim dan komunikasi interpersonal. Peningkatan keterlibatan aktif ini menjadi faktor kunci yang menghidupkan suasana kelas dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi lebih jauh dalam proses pendidikan (Usamah et al., 2024).

Efektivitas media ini dibuktikan secara empiris melalui peningkatan skor N-Gain sebesar 0,9451 (kategori tinggi). Kemudian pada aspek ketuntasan klasikal juga terdapat peningkatan dari 7,14% menjadi 57,14%. Meskipun ketuntasan klasikal belum terpenuhi seutuhnya, akan tetapi peningkatan persentase yang terjadi menunjukkan bahwa penggunaan media ini memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran. Peningkatan ini terjadi karena mekanik permainan menuntut peserta didik terlibat aktif dalam mengolah informasi dan menjawab tantangan pada setiap petak, yang secara sistematis memicu proses kognitif untuk memahami materi lebih dalam. Integrasi antara unsur permainan dan konten pendidikan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar serta motivasi intrinsik peserta didik secara berkelanjutan (Yu et al., 2021). Dengan demikian, pengenalan sejarah lokal melalui media interaktif sangat krusial untuk membangun kesadaran sejarah sejak dini (Syahputra et al., 2020), menjadikan Monopoli Hifun sebagai solusi inovatif yang mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran Monopoli Hifun (*History Fun*) yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah lokal di sekolah dasar. Kelayakan tersebut didukung oleh desain media yang menarik dan mudah dipahami sehingga mampu menunjang proses pembelajaran yang lebih interaktif. Dari aspek validitas, media dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dan ahli media. Dari aspek kepraktisan, media memperoleh respons positif dari guru dan siswa yang menunjukkan kemudahan penggunaan serta meningkatnya keterlibatan belajar. Dari aspek efektivitas, media terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah lokal melalui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media. Dengan demikian, Monopoli Hifun (*History Fun*) dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Implikasi dari penelitian

ini menunjukkan bahwa pemanfaatan materi sejarah lokal yang digabungkan dengan media permainan papan dapat mempermudah proses belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menguji cobakan media ini pada skala subjek yang lebih luas serta merancang manajemen kelas yang lebih terstruktur untuk mengoptimalkan proses belajar dan potensi media pembelajaran ini.

REFERENSI

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Fahdiana, S. Y., Sari, M. P. P., & Kiromah, K. (2024). Implementasi media augmented reality Assembler EDU dalam pembelajaran sistem tata surya pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pedagogis Indonesia*, 2(2), 74–85.
- Mutiani, M., Abbas, E. W., Syaharuddin, S., & Susanto, H. (2020). Membangun komunitas belajar melalui lesson study model transcript based learning analysis (TBLA) dalam pembelajaran sejarah. *Historia Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 3(2), 113–122. <https://doi.org/10.17509/historia.v3i2.23440>
- Nababan, S. A., Agung, L., & Yamtina, S. (2019). Pemanfaatan situs Kota Cina sebagai sumber pembelajaran sejarah lokal di Kota Medan. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 1(4), 49–55.
- Perdana, Y., Sumargono, & Rachmedita, V. (2019). Integrasi sosiokultural siswa dalam pendidikan multikultural melalui pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(2), 79–98.
- Siska, Y. (2017). Peninggalan situs megalitik Sekala Brak dan implikasinya dalam pembelajaran sejarah lokal di sekolah dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 172–181. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6489>
- Suddin, S., & Deda, Y. N. (2020). Education game based on Timor local wisdom as an Android-based mathematics learning media. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 227–246. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v11i2.695>
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media pembelajaran berbasis teknologi augmented reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470.
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan penting sejarah lokal sebagai objek pembelajaran untuk membangun kesadaran sejarah peserta didik. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85–94.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 10 Kota Ternate kelas X pada materi pencemaran lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Usamah, A., Yulianengsih, N. L., Fitriyani, Y., & Fauziyah, A. (2024). Implementasi media board game edukasi pada pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(1).
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The effect of educational games on learning outcomes, student motivation, engagement and satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522–546. <https://doi.org/10.1177/0735633120969214>