

Address : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw 01/003
Jatitengah Village, Jatitujuh District, Majalengka
Regency, West Java


Email : arjijournal@gmail.com


Contact : 0821-4250-1527


Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 7 Number 3 Year 2025

 **DOI :** 10.61227

 **E-ISSN :** 2775-0787

 **P-ISSN :** 2774-9290



Action Research Journal Indonesia

Inovasi Media Monalisa sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

2463 – 2474

Innovative MONALISA Learning Media to Enhance Cultural Literacy IV Grade Elementary School Students

Article Submitted :

2025-07-20

Article Received :

2025-08-10

Article Published :

2025-10-01



Dwi Nurul Desilawati¹, Ira Restu Kurnia^{2*}



^{1,2} Universitas Pelita Bangsa



Email Correspondence : kurniarestuira@pelitabangsa.ac.id

Kata Kunci:

Inovasi media, literasi budaya, monalisa, sekolah dasar

Abstrak: Penelitian ini mengembangkan inovasi media pembelajaran Monalisa untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media berbentuk permainan edukatif ini dikembangkan melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pasirsari 01 yang berjumlah 30 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik, serta tes literasi budaya siswa. Validasi dari ahli materi, bahasa dan media menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan. Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon guru dan siswa setelah penggunaan media dalam pembelajaran, sedangkan uji efektivitas dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap literasi budaya. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis kualitatif untuk data observasi dan wawancara, serta analisis kuantitatif deskriptif untuk hasil validasi, angket, dan tes. Hasilnya menunjukkan bahwa Monalisa praktis digunakan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya Indonesia. Media ini menjadi inovasi menarik dalam pembelajaran IPAS karena menyajikan materi budaya secara menyenangkan dan

interaktif. Monalisa berpotensi diterapkan lebih luas di sekolah dasar sebagai media alternatif dalam menanamkan literasi budaya kepada peserta didik.

Keywords:

Media innovation, cultural literacy, monalisa, elementary school

Abstract: This research develops Monalisa's learning media innovation to improve the cultural literacy of grade IV elementary school students. This media in the form of educational games was developed through the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The subjects in this study are grade IV students of SDN Pasirsari 01 which totals 30 students. Data was collected through observations, interviews, expert validation questionnaires, teacher and teacher response questionnaires, and student cultural literacy tests. Validation from material, language and media experts shows that the media is very worthy of use. The practicality test was carried out through a questionnaire of the response of teachers and students after the use of media in learning, while the effectiveness test was carried out through a pretest and posttest to determine the improvement of students' understanding of cultural literacy. The data analysis techniques used include qualitative analysis for observation and interview data, as well as descriptive quantitative analysis for validation, questionnaire, and test results. The results show that Monalisa is practically used and effective in improving students' understanding of Indonesian culture. This media is an interesting innovation in social studies learning because it presents cultural material in a fun and interactive manner. Monalisa has the potential to be applied more widely in elementary schools as an alternative medium in instilling cultural literacy in students.

Copyright © 2025, Authors

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan kekayaan budaya yang luar biasa, mulai dari keragaman suku, bahasa, rumah adat, kesenian, hingga tradisi dan kearifan lokal. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, literasi budaya menjadi kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak dini karena berperan dalam membentuk karakter, identitas nasional, serta sikap toleran terhadap perbedaan (Anatasya dkk., 2024). Sayangnya, realitas di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar belum memiliki pemahaman yang memadai terhadap kebudayaan lokal. Banyak dari mereka lebih akrab dengan budaya populer asing yang tersebar melalui media sosial, sementara warisan budaya daerah sendiri belum tergalai secara optimal (Muslich, 2022).

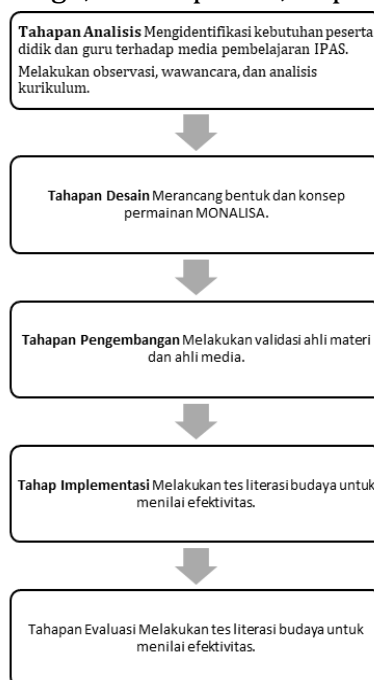
Salah satu penyebab rendahnya literasi budaya siswa adalah kurangnya media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual (Kurnia, 2023). Proses pembelajaran di kelas umumnya masih berpusat pada buku teks dan metode ceramah, yang membuat siswa pasif dan kurang antusias ketika mempelajari materi tentang budaya. Selain itu, minimnya aktivitas pembelajaran berbasis eksplorasi dan interaksi menyebabkan siswa kesulitan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata (Hakimah & Barokah, 2024). Hal ini memperkuat kesenjangan antara harapan kurikulum yang mendorong pembelajaran berbasis karakter dan budaya dengan praktik pembelajaran yang terjadi saat ini.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Wulandani dkk., 2023). Media permainan juga terbukti efektif dalam menumbuhkan rasa cinta tanah air serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya lokal (Lestari dkk., 2021). Namun, sebagian besar media permainan yang dikembangkan masih terbatas pada peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu khususnya pada pembelajaran IPAS, tanpa secara eksplisit mengintegrasikan aspek literasi budaya. Padahal, di tengah arus globalisasi yang mengancam kelestarian budaya lokal, upaya penanaman literasi budaya sejak dini sangat penting untuk membentuk generasi yang sadar, peduli, dan bangga terhadap identitas budayanya (Fasya dkk., 2024). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap kekayaan budaya bangsa Indonesia secara komprehensif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat menjembatani materi budaya dengan pendekatan yang menyenangkan, kontekstual, dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan papan yang diberi nama monalisa. Media ini dirancang khusus untuk memperkenalkan keragaman budaya Indonesia melalui mekanisme permainan yang mendorong kerja sama, diskusi, dan pemecahan masalah antar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan literasi budaya siswa serta menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan media pembelajaran monalisa pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan literasi budaya siswa (Argarini & Wahyuhidayati, 2024). Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.



Gambar 2. Diagram Alir ADDIE

Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) untuk menciptakan media pembelajaran monalisa dalam rangka meningkatkan pemahaman budaya siswa (Afriliani dkk., 2024). Model pengembangan yang diterapkan dalam studi ini adalah model ADDIE yang mencakup lima langkah, yakni analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi (Alamanda dkk., 2023). Di tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan melalui pengamatan, wawancara, dan penelaahan dokumen agar dapat memahami masalah yang berkaitan dengan pembelajaran literasi budaya. Pada tahap perancangan, media permainan edukatif dirancang, yang meliputi papan permainan, kartu budaya, aturan permainan, serta alat penilaian seperti angket validasi dan soal-soal literasi budaya. Proses pengembangan meliputi pembuatan versi awal dari media monalisa dan validasi oleh para ahli materi, ahli media, serta guru untuk mengevaluasi kelayakan media tersebut, yang kemudian diikuti dengan revisi produk berdasarkan masukan yang diterima. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, media diuji coba dalam konteks pembelajaran dan proses pemakaiannya diamati. Terakhir, pada tahap evaluasi, analisis dilakukan terhadap hasil pretest dan posttest dengan menggunakan rumus N-Gain untuk mengukur efektivitas

media serta melakukan analisis data observasi dan wawancara secara kualitatif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif baik kuantitatif maupun kualitatif dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel.

Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari tiga kelompok utama yang terlibat dalam tahap validasi dan implementasi media pembelajaran. Pertama, validator yang terdiri dari satu orang ahli materi, satu orang ahli bahasa, dan satu orang ahli media. Ketiganya bertugas untuk menilai kelayakan media monalisa dari aspek isi materi, kebahasaan, serta tampilan visual dan fungsionalitas media. Kedua, siswa kelas IV yang terlibat dalam uji coba terbatas media pembelajaran, yaitu sebanyak 30 siswa kelas IV SDN Pasirsari 01, Kecamatan Cikarang Selatan, Kabupaten Bekasi. Pemilihan siswa dilakukan secara purposive sampling dengan mempertimbangkan kesiapan kelas serta keterkaitan materi IPAS dengan konten budaya dalam media. Ketiga, guru kelas IV yang turut berperan memberikan tanggapan terhadap penerapan media dalam pembelajaran melalui wawancara dan observasi. Keterlibatan seluruh partisipan ini bertujuan untuk memperoleh penilaian dari berbagai perspektif, baik dari segi kelayakan teoritis maupun keterampilan praktis di kelas.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan pada setiap tahap pengembangan. Untuk memperoleh data mengenai kelayakan media, digunakan angket validasi yang diisi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Data mengenai keterlaksanaan pembelajaran dan respon terhadap media diperoleh melalui observasi langsung saat implementasi media dan melalui wawancara dengan guru kelas. Sementara itu, untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan literasi budaya siswa, digunakan instrumen tes berupa soal pretest dan posttest yang disusun berdasarkan indikator literasi budaya yang telah ditentukan sebelumnya.

Teknik Analisa Data

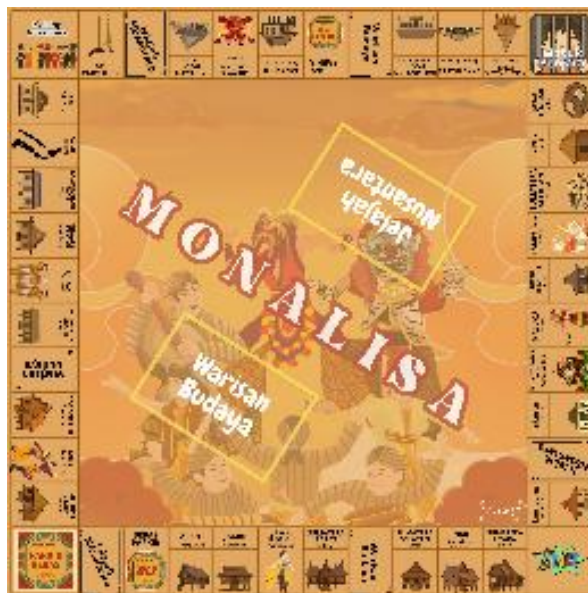
Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data dari angket validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor penilaian dari para ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Data hasil pretest dan posttest siswa dianalisis menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi budaya siswa setelah menggunakan media monalisa. Analisis kuantitatif ini dibantu menggunakan aplikasi Microsoft Excel. Sementara itu, data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mendeskripsikan respon siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Pengembangan Media Monalisa

Pengembangan media Monalisa dilakukan dengan mengikuti lima tahapan dalam model ADDIE, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Pasirsari 01. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih bersifat konvensional, dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Siswa terlihat kurang antusias dan belum menunjukkan pemahaman mendalam terhadap materi yang berkaitan dengan budaya Indonesia. Guru menyatakan bahwa belum tersedia media yang mampu mengintegrasikan materi IPAS dengan nilai-nilai budaya secara menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan berbasis budaya. Hal ini sejalan dengan pendapat Ali (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dekat dengan kehidupan nyata siswa. Dengan demikian, pengembangan media berbasis permainan seperti monalisa menjadi solusi potensial untuk menjawab kebutuhan tersebut.

Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran monalisa berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Desain media meliputi perancangan komponen permainan seperti papan permainan yang menampilkan unsur budaya dari berbagai daerah di Indonesia, serta kartu "Jelajah Budaya" dan "Warisan Nusantara" yang berisi soal atau perintah berkaitan dengan budaya nasional.



Gambar 3. Rancangan Awal Papan Media Monalisa



Gambar 4. Kartu Jelajah Nusantara



Gambar 5. Kartu Warisan Budaya

Dalam proses perancangan ini, peneliti menggunakan beberapa perangkat lunak untuk mendukung visualisasi media, yaitu SketchBook untuk membuat ilustrasi elemen budaya secara manual, CorelDRAW untuk merancang tata letak awal media, dan Canva sebagai platform penggabungan keseluruhan desain menjadi satu kesatuan yang utuh dan siap dicetak. Selain itu, peneliti juga menyusun tata cara bermain, sistem poin, dan aturan main yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Materi yang dimasukkan ke dalam permainan mengacu pada capaian pembelajaran IPAS kelas IV dan dipilih berdasarkan keragaman budaya Indonesia yang mudah dipahami siswa. Tahap desain ini sangat krusial dalam model ADDIE karena memastikan bahwa media yang dikembangkan selaras dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan pengguna. Hal ini sesuai dengan pendapat Dick & Carey dalam Judijanto (2024) yang menekankan pentingnya perancangan sistematis dalam pengembangan instruksional agar produk yang dihasilkan tepat sasaran dan efektif.

Pada tahap pengembangan, desain media pembelajaran monalisa direalisasikan menjadi bentuk nyata berupa permainan edukatif yang siap digunakan dalam pembelajaran IPAS. Prototipe awal terdiri atas papan permainan, kartu “Jelajah Budaya” dan “Warisan Nusantara”, dadu, serta lembar aturan main, yang dibuat berdasarkan desain pada tahap sebelumnya. Media yang telah dikembangkan ditunjukkan pada Gambar 2. Selanjutnya, dilakukan proses validasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Validasi ini penting sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2020), bahwa instrumen dan media pembelajaran harus melalui proses uji kelayakan

sebelum diterapkan kepada peserta didik. Validasi bertujuan untuk menilai kelayakan isi, tampilan visual, dan kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen angket skala Likert dan dianalisis secara kuantitatif untuk memperoleh persentase kelayakan (Hopeman dkk., 2022). Berdasarkan hasil validasi, media monalisa dikategorikan “sangat layak” dengan beberapa revisi minor yang disarankan, seperti penyempurnaan ilustrasi pada kartu dan penambahan petunjuk permainan yang lebih jelas. Tahap pengembangan ini merupakan fase penting dalam memastikan media yang dibuat telah memenuhi standar kualitas sebelum diuji coba lebih lanjut (Husnayayin dkk., 2024).

Tahap implementasi dilakukan setelah media monalisa dinyatakan sangat layak oleh tiga ahli. Media diujicobakan di kelas IV SDN Pasirsari 01 pada materi keberagaman budaya. Kegiatan dilaksanakan dengan model pembelajaran kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa aktif bermain dan berdiskusi. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tampak antusias, bekerja sama, dan memahami materi dengan lebih baik. Guru juga memberikan respon positif karena media dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Terakhir yaitu tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media monalisa dalam meningkatkan literasi budaya siswa. Evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata pada posttest, yang menandakan bahwa media berpengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Selain itu, tanggapan siswa terhadap media juga positif, dengan mayoritas merasa belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Temuan ini mendukung bahwa media monalisa efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan literasi budaya.

Selain mendukung teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan (Astuti dkk., 2024), hasil ini juga memperkuat pandangan Hopeman (2022) bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media kontekstual mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan literasi siswa. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi media monalisa tidak hanya memberikan dampak positif pada pemahaman materi IPAS, tetapi juga berpotensi berkontribusi pada penguatan karakter, sikap toleransi, dan kesadaran budaya siswa sekolah dasar.

Kelayakan Media Monalisa

Kelayakan media monalisa ditentukan berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Masing-masing menilai aspek isi materi, tampilan visual, serta keterpaduan dengan tujuan dan karakteristik peserta didik. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata di atas 85%, yang tergolong kategori “sangat layak” menurut kriteria Arikunto (2019), yaitu $\geq 81\%$ masuk kategori sangat baik.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Presentase Validator

Validator	Presentase	Kriteria
Ahli materi	94%	Sangat valid
Ahli bahasa	90%	Sangat valid
Ahli media	94%	Sangat valid
Rata-rata	92,67%	
Kriteria		Sangat valid

Berdasarkan tabel diatas, hal ini menunjukkan bahwa media monalisa telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, kegrafikan, dan penyajian. Saran perbaikan yang diberikan bersifat minor, seperti penyempurnaan ilustrasi dan perbaikan redaksi. Kelayakan yang tinggi ini juga menunjukkan bahwa media telah memenuhi prinsip pengembangan media pembelajaran interaktif yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar (Lestari dkk., 2021).

Kepraktisan Media Monalisa

Tingkat kepraktisan media monalisa dinilai berdasarkan angket respon guru dan peserta didik setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa senang, lebih mudah memahami materi, dan termotivasi saat belajar menggunakan media ini. Guru juga memberikan respon sangat positif terhadap kemudahan penggunaan, keterpahaman instruksi permainan, dan kesesuaian media dengan capaian pembelajaran IPAS. Hakimah (2024) mengungkapkan bahwa, suatu produk dikatakan praktis jika dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna, baik dalam proses pelaksanaan maupun dalam mencapai tujuan. Media monalisa memenuhi indikator tersebut karena mudah dioperasikan, tidak memerlukan alat tambahan yang kompleks, dan dapat digunakan langsung dalam kegiatan belajar mengajar.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Guru dan Siswa

Responden	Nilai Persentase	Kategori
Guru	82%	Sangat Praktis
Siswa	94,87%	Sangat Praktis

Efektivitas Media Monalisa

Efektivitas media monalisa dilihat dari peningkatan hasil belajar literasi budaya siswa kelas IV melalui uji coba terbatas. Evaluasi dilakukan dengan memberikan pretest sebelum penggunaan media dan posttest setelah pembelajaran dengan media monalisa. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana media ini mampu meningkatkan literasi budaya siswa secara signifikan. Hasil tes dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat selisih skor rata-rata.

Tabel 3. Hasil Perhitungan N-Gain

Keterangan	Nilai
Rata-rata <i>Pre-test</i>	68
Rata-rata <i>Post-test</i>	90,97
Selisih <i>Posttest-pretest</i>	23
Skor Maksimal - <i>Pretest</i>	32
Skor N-Gain	72
N-Gain (%)	72%
Kategori	Efektif
Interprestasi	Tinggi

Hasil pada tabel 3 menunjukkan adanya peningkatan sebesar 23 poin setelah penggunaan media monalisa. Ini membuktikan bahwa media memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik dalam materi literasi budaya. Berdasarkan kriteria efektivitas menurut Adhar (2025), suatu media pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media. Selain itu, pendekatan permainan edukatif juga didukung oleh teori pembelajaran konstruktivistik, yang menyatakan bahwa pengalaman belajar bermakna dan kontekstual dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa (Amni & Ningrat, 2021). Maka, dapat disimpulkan bahwa media monalisa efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar.

Temuan dari penelitian ini memiliki dampak signifikan pada aspek praktis, teoretis, dan metodologis. Di sisi praktis, monalisa memberikan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, serta mudah untuk diadaptasi oleh guru, membantu mengatasi kebosanan siswa sambil meningkatkan semangat belajar melalui pendekatan permainan edukatif. Dari sudut pandang teoretis, hasil penelitian ini memperkuat teori pembelajaran konstruktivistik yang menunjukkan pentingnya pengalaman belajar yang sesuai konteks, di mana keterlibatan aktif siswa telah terbukti berdampak pada peningkatan literasi budaya (Handoko dkk., 2022). Dari perspektif metodologis, penelitian ini menunjukkan penerapan model pengembangan ADDIE pada media yang berbasis permainan, dengan prosedur validasi oleh ahli, pengujian kepraktisan, dan pengujian efektivitas yang dapat menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran tematik di sekolah dasar (Okpatrioka, 2023).

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monalisa berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan literasi budaya siswa SD. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monalisa dinyatakan layak oleh tiga ahli, praktis berdasarkan respon positif guru dan siswa, serta efektif meningkatkan literasi budaya melalui perbandingan hasil pretest

dan posttest. Media ini juga dinilai menarik dan kontekstual karena mengangkat tema budaya Indonesia.

Keterbatasan penelitian terletak pada uji coba yang dilakukan dalam skala terbatas dan belum diterapkan dalam jangka waktu panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah dari berbagai daerah guna melihat konsistensi efektivitas media pada latar belakang budaya yang beragam, serta memperpanjang durasi penerapan untuk mengamati dampak jangka panjang terhadap literasi budaya siswa. Peneliti berikutnya juga dapat mengeksplorasi adaptasi media MONALISA pada mata pelajaran lain atau mengintegrasikannya dengan teknologi digital untuk meningkatkan interaktivitas. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji pengaruh media ini terhadap aspek lain, seperti keterampilan sosial, kerja sama tim, dan sikap toleransi, sehingga cakupan manfaatnya dapat diperluas dan pemahaman terhadap efektivitas media pembelajaran berbasis permainan edukatif semakin mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhar, M., & Sakti, H. G. (2025). Efektivitas Model Pemanfaat Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa. *REFORM: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(02), 58–69.
- Afriliani, M., Magdalena, M., Fitri, S. F. N., & Rustini, T. (2024). Analisis Pendidikan Multikultural Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Keragaman Budaya. *Journal on Education*, 6(2), 11796–11804.
- Alamanda, F., Addina, H. N., & Wahyuni, S. (2023). Studi Literatur: Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 22–32.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amni, Z., & Ningrat, H. K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848.
- Anatasya, E., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Peran Literasi Budaya dan Kewargaan dalam Upaya Pelestarian Kebudayaan Lokal Nusantara di Era Revolusi Industri 4.0. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(1), 253–264.
- Argarini, D. F., & Wahyuhidayati, I. P. (2024). Pengembangan Media Monopoli Berbahan Loosepart Untuk Meningkatkan Kemampuan Logika Matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 6(2), 444–459.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astiti, K. A., Yanti, B. A. S., Suryaningsih, N. M. A., Poerwati, C. E., Zahara, L., & Wijaya, I. K. W. B. (2024). *Teori Psikologi Konstruktivisme*. Nilacakra.
- Fasya, N. A., Wiranti, D. A., & Hamidaturrohmah, H. (2024). Efektivitas Model Project Citizen untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Peserta Didik pada

- Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 5 SDN 2 Tahunan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 930–942.
- Hakimah, N., & Barokah, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Di Sd. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2).
- Handoko, S. B., Sumanta, S., & Karman, K. (2022). Konsep pengembangan sumber belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 11275–11286.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, tujuan dan karakteristik pembelajaran IPS yang bermakna pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149.
- Husnayayin, A., Gustina, Z., & Dewi, D. E. C. (2024). Karakteristik dan langkah-langkah metode penelitian Research and Development (Borg & Gall) dalam pendidikan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 490–501.
- Judijanto, L., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kurnia, I. R. (2023). *Pengembangan Buku Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Karakter Pelajar Pancasila*.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282.
- Muslich, M. (2022). *Pendidikan karakter: Menjawab tantangan krisis multidimensional*. Bumi Aksara.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Sugiyono, S. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Afabeta.