

## **Pengembangan Media Monosida (Monopoli Sidoarjo) Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Spasial Murid SMAN 1 Sidoarjo**

Inka Valentine Haris<sup>(1)</sup>, Bambang Sigit Widodo<sup>(2)</sup>, Wiwik Sri utami<sup>(3)</sup>, Sukma Perdana Prasetya<sup>(4)</sup>, Lidya Lestari Sitohang<sup>(5)</sup>

<sup>1</sup> Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>2,3</sup> Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[lnkaharis82@guru.sma.belajar.id](mailto:lnkaharis82@guru.sma.belajar.id), <sup>2</sup>[bambangsigit@unesa.ac.id](mailto:bambangsigit@unesa.ac.id),  
<sup>3</sup>[wiwikutami@unesa.ac.id](mailto:wiwikutami@unesa.ac.id), <sup>4</sup>[sukmaperdana@unesa.ac.id](mailto:sukmaperdana@unesa.ac.id),  
<sup>5</sup>[lidyasitohang@unesa.ac.id](mailto:lidyasitohang@unesa.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Monosida (Monopoli Sidoarjo), yakni permainan monopoli interaktif berbasis kearifan lokal yang mengintegrasikan unsur budaya, sejarah, dan geografis Sidoarjo dalam setiap petak dan kartu permainannya, dirancang dengan konsep BBM (Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan) sebagai solusi atas rendahnya literasi spasial siswa SMA yang disebabkan oleh pembelajaran konvensional dan minimnya pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber belajar. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) model

ADDIE dengan mixed methods, melibatkan 12 siswa pada uji coba terbatas dan 32 siswa kelas X SMAN 1 Sidoarjo pada uji coba lapangan, serta enam validator ahli. Data dikumpulkan melalui pre-post test, angket, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan uji t-test berpasangan dan analisis tematik Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Monosida memenuhi tiga kriteria keberhasilan: (1) valid dengan skor rata-rata 4,3 dari skala 5 (kategori "Sangat Valid"); (2) praktis dengan skor rata-rata 4,3 (kategori "Sangat Praktis"); dan (3) efektif dalam meningkatkan literasi spasial siswa sebesar 27,8% (Cohen's d = 2,03; p < 0,001) serta apresiasi kearifan lokal sebesar 43,3%. Monosida terbukti layak sebagai alternatif media pembelajaran geografi berbasis kearifan lokal yang kontekstual dan menyenangkan.

---

### **Tersedia Online di**

[http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual)

---

### **Sejarah Artikel**

Diterima pada : 01-03-2026

Disetujui pada : 20-04-2026

Dipublikasikan pada : 28-05-2026

---

### **Kata Kunci:**

media pembelajaran, monopoli, kearifan lokal, literasi spasial, geografi

---

### **DOI:**

[http://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v10i3.1384](http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v10i3.1384)

## **PENDAHULUAN**

Literasi spasial merupakan kemampuan fundamental siswa dalam memahami hubungan ruang, tempat, dan lingkungan yang menjadi dasar penting pembelajaran geografi, namun masih menghadapi tantangan di sekolah menengah atas karena pemahaman siswa terhadap konsep keruangan masih rendah, terutama dalam mengintegrasikan pengetahuan lokal dengan konsep geografis yang abstrak (Utomo & Sari, 2020). Meskipun Sidoarjo memiliki kekayaan sejarah dan budaya lokal yang berpotensi sebagai sumber pembelajaran kontekstual, pemanfaatan kearifan lokal dalam media pembelajaran geografi di SMAN 1 Sidoarjo belum optimal, sehingga pembelajaran menjadi abstrak dan kurang bermakna bagi siswa.

Dari data diagnostik literasi spasial siswa SMAN 1 Sidoarjo tahun 2023 dirumuskan permasalahan utama yang diidentifikasi adalah rendahnya literasi spasial siswa SMAN 1 Sidoarjo yang disebabkan oleh beberapa faktor: (1) kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam mata pelajaran geografi, (2) minimnya pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber belajar, (3) pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan teacher-centered, serta (4) keterbatasan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur hiburan dengan pembelajaran

(edutainment). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan (Rahmawati & Kurniawan, 2019). Selain itu, integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan rasa cinta terhadap budaya daerah (Wijayanti et al., 2021). Namun, penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan kedua aspek tersebut dalam bentuk media permainan monopoli untuk meningkatkan literasi spasial masih terbatas.

Penelitian ini menawarkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran Monosida (Monopoli Sidoarjo) berbasis kearifan lokal dengan konsep BBM (Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan) yang mengintegrasikan unsur budaya, sejarah, dan geografis Sidoarjo dalam format permainan monopoli interaktif. Media ini menggabungkan aturan monopoli tradisional dengan konten edukatif dimana setiap petak mewakili lokasi penting Sidoarjo yang memiliki nilai historis, budaya, atau geografis, sementara kartu-kartu berisi informasi tentang karakteristik spasial dan budaya lokasi tersebut, sehingga siswa dapat mengembangkan literasi spasial sambil membangun kesadaran terhadap lingkungan lokal, memperoleh pembelajaran kontekstual yang bermakna, dan merasakan suasana belajar yang menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Monosida yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi spasial siswa dengan mengintegrasikan kearifan lokal Sidoarjo melalui pendekatan edutainment yang menyenangkan sekaligus meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya daerah. Manfaat yang diharapkan meliputi tersedianya media pembelajaran inovatif bagi guru geografi, peningkatan literasi spasial dan identitas budaya siswa yang terukur, serta terciptanya model pengembangan media berbasis kearifan lokal yang dapat diadaptasi sekolah lain sebagai kontribusi pengembangan pendidikan karakter berbasis budaya lokal.

Penelitian tentang media permainan monopoli berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi spasial siswa SMA masih sangat terbatas, khususnya yang mengintegrasikan konten historis, budaya, dan geografis suatu daerah secara terpadu dalam satu media pembelajaran berbasis permainan (Rahmawati & Kurniawan, 2019). Sebagian besar penelitian yang ada hanya berfokus pada salah satu aspek, baik penggunaan permainan edukatif saja maupun integrasi kearifan lokal saja, tanpa menggabungkan keduanya secara sinergis dalam konteks peningkatan literasi spasial. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini menargetkan produk Monosida yang memenuhi kriteria keberhasilan yang terukur, yakni: (1) validitas media dan materi dengan skor minimal 81% atau berkategori "sangat valid" berdasarkan penilaian ahli; (2) kepraktisan dengan skor respons guru dan siswa minimal 76% atau berkategori "praktis"; serta (3) efektivitas yang ditunjukkan oleh peningkatan skor literasi spasial siswa secara signifikan dengan nilai N-gain minimal 0,3 (kategori sedang) dan ketuntasan belajar klasikal mencapai minimal 75%, sehingga media ini layak direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran geografi berbasis kearifan lokal di sekolah menengah atas.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang diadaptasi dari Sugiyono (2019). Pemilihan model ini didasarkan pada kebutuhan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif melalui tahapan pengembangan yang sistematis dan terstruktur. Subjek penelitian ini terdiri dari siswa kelas X SMAN 1 Sidoarjo yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pemilihan kelas X didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada tingkatan ini telah memiliki kemampuan dasar dalam memahami konsep geografis namun masih memerlukan penguatan literasi spasial. Selain siswa, penelitian ini juga melibatkan validator ahli yang terdiri dari dua orang ahli media pembelajaran, dua orang ahli materi geografi, dan dua orang praktisi pendidikan (guru geografi) untuk memastikan kualitas produk yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods dengan menggabungkan data kuantitatif melalui tes literasi spasial (pre-post test) dan angket penilaian kelayakan produk, serta data kualitatif melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi aktivitas pembelajaran. Instrumen yang digunakan meliputi tes literasi spasial yang telah divalidasi, lembar validasi ahli, angket respon siswa, lembar observasi pembelajaran, dan pedoman wawancara yang semuanya telah melalui validasi konstruk dan konten. Sumber data primer adalah siswa kelas X SMAN 1 Sidoarjo, guru geografi, dan validator ahli, sedangkan data sekunder berupa dokumentasi pembelajaran dan literatur kearifan lokal Sidoarjo dari perpustakaan daerah dan sumber resmi pemerintah. Proses pengembangan produk dilakukan secara bertahap melalui mekanisme revisi yang ketat: setelah validasi ahli dilakukan, seluruh catatan, saran, dan rekomendasi dari validator dikompilasi dan dianalisis untuk mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki, kemudian revisi produk dilaksanakan sesuai masukan tersebut sebelum produk dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Tahap implementasi dilaksanakan dalam dua tahap, yakni uji coba terbatas yang melibatkan 12 siswa kelas X yang dipilih secara purposive untuk mengidentifikasi kendala teknis dan keterbacaan konten, serta uji coba lapangan yang melibatkan 32 siswa pada satu kelas penuh guna mengukur kepraktisan dan efektivitas produk secara komprehensif. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap akhir tahapan pengembangan untuk memantau kualitas proses, sekaligus secara sumatif pada akhir uji coba lapangan melalui analisis hasil pre-post test literasi spasial dan angket respon siswa. Analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan uji t-test berpasangan untuk mengukur peningkatan skor literasi spasial serta skala Likert untuk angket kelayakan, sedangkan data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis tematik model Miles dan Huberman dengan triangulasi data untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Validasi Media Monosida

Proses validasi media Monosida dilakukan oleh enam validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Monosida memperoleh penilaian yang sangat baik pada semua aspek yang dinilai.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Media Monosida oleh Ahli

Aspek Penilaian	Validator Ahli Media		Validator Ahli Materi		Validator Ahli Praktisi		Rata-rata	Kategori
	V1	V2	V1	V2	V1	V2		
Aspek Pedagogis	4.2	4.4	4.3	4.1	4.5	4.3	4.3	Sangat Valid
Aspek Konten	4.1	4.2	4.4	4.6	4.2	4.4	4.3	Sangat Valid
Aspek Teknis	4.3	4.5	4.0	4.2	4.1	4.3	4.2	Sangat Valid
Aspek Kearifan Lokal	4.4	4.5	4.0	4.2	4.1	4.3	4.2	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan							4.3	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa media Monosida memperoleh skor rata-rata 4.3 dari skala 5, yang berada pada kategori "Sangat Valid". Aspek kearifan lokal mendapat penilaian tertinggi (4.5), menunjukkan bahwa integrasi unsur-unsur budaya dan geografis Sidoarjo dalam media telah berhasil dilakukan dengan baik.

Analisis lebih mendalam terhadap hasil validasi mengungkapkan pola penilaian yang penting untuk dicermati. Aspek pedagogis dan konten memperoleh skor rata-rata tertinggi bersama aspek kearifan lokal (masing-masing 4,3 dan 4,3 dari skala 5), yang mengindikasikan bahwa integrasi unsur budaya, sejarah, dan geografis Sidoarjo ke dalam format permainan dinilai para validator telah dirancang secara koheren dan kontekstual. Hal ini diperkuat oleh komentar kualitatif validator ahli materi yang menyatakan bahwa konten kearifan lokal tersaji secara autentik dan mampu menjembatani konsep geografis abstrak dengan pengalaman nyata siswa.

Sementara itu, aspek teknis memperoleh skor rata-rata terendah di antara keempat aspek (4,2), meskipun masih berada dalam kategori "Sangat Valid". Validator ahli media memberikan catatan bahwa beberapa komponen fisik permainan, seperti keterbacaan teks pada kartu informasi dan ketahanan bahan papan permainan, masih memerlukan penyempurnaan agar lebih optimal digunakan dalam kondisi pembelajaran jangka panjang. Masukan ini menjadi landasan utama revisi produk pada tahap berikutnya, khususnya dalam hal pemilihan ukuran font minimal 11pt, penggunaan laminasi pada papan permainan, serta penyesuaian tata letak visual kartu agar lebih mudah dibaca oleh seluruh siswa dalam kondisi pencahayaan kelas yang beragam.

### Hasil Uji Coba Kepraktisan Media

Uji coba kepraktisan dilakukan melalui implementasi media Monosida dalam pembelajaran geografi di kelas X. Data kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

**Tabel 2.** Hasil Uji Kepraktisan Media Monosida

Indikator Kepraktisan	Skor Rata-rata	Kategori
Kemudahan penggunaan	4.4	Sangat Praktis
Kejelasan petunjuk	4.2	Sangat Praktis
Efisiensi waktu	4.1	Praktis
Kesesuaian dengan karakteristik siswa	4.5	Sangat Praktis
Kemudahan dalam pengelolaan kelas	4.3	Sangat Praktis
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>4.3</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Meskipun media Monosida secara keseluruhan memperoleh kategori "Sangat Praktis" dengan skor rata-rata 4,3, terdapat beberapa kendala yang teridentifikasi selama proses implementasi pembelajaran yang perlu mendapat perhatian. Indikator efisiensi waktu mencatat skor terendah di antara seluruh aspek kepraktisan (4,1), yang mencerminkan tantangan nyata di lapangan berupa durasi permainan yang cenderung melebihi alokasi waktu satu sesi pembelajaran, terutama ketika siswa masih dalam tahap adaptasi terhadap aturan permainan pada pertemuan pertama. Guru pengampu melaporkan bahwa sekitar 15 menit pertama pembelajaran tersita untuk penjelasan mekanisme permainan dan pembagian kelompok, sehingga waktu bermain efektif menjadi lebih singkat dari yang direncanakan.

Selain itu, pengelolaan kelas sempat mengalami hambatan ketika beberapa kelompok menyelesaikan permainan lebih cepat dari kelompok lain, sehingga menciptakan kesenjangan aktivitas antar kelompok yang berpotensi mengurangi fokus belajar siswa. Kendala lain yang tercatat adalah keterbatasan jumlah set permainan yang tersedia, sehingga beberapa siswa harus berbagi komponen permainan dalam satu kelompok yang lebih besar dari ukuran ideal. Kendala-kendala tersebut sesungguhnya tidak mengurangi penilaian praktisi secara signifikan, mengingat indikator kesesuaian dengan karakteristik siswa justru memperoleh skor tertinggi (4,5), yang menunjukkan bahwa siswa dapat beradaptasi dengan baik dan media dinilai sesuai dengan kebutuhan serta tingkat perkembangan kognitif mereka, sehingga kendala teknis yang ada dapat diatasi melalui penyesuaian strategi pengelolaan waktu dan penambahan jumlah set permainan pada implementasi berikutnya

### Hasil Peningkatan Literasi Spasial Siswa

Efektivitas media Monosida dalam meningkatkan literasi spasial siswa diukur melalui tes yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) implementasi media pembelajaran.

**Tabel 3.** Hasil Tes Literasi Spasial Siswa

Komponen Literasi Spasial	Pretest		Posttest		Peningkatan (%)
	Rata-rata	SD	Rata-rata	SD	
Orientasi Spasial	65.4	8.2	82.1	6.9	25.5
Visualisasi	62.8	9.1	79.6	7.4	26.8

Spasial					
Rotasi Mental	58.3	10.5	76.2	8.8	30.7
Pemahaman Peta	69.7	7.6	84.5	6.2	21.2
Analisis Spasial	56.9	11.2	77.8	9.3	36.7
<b>Skor Total</b>	<b>62.6</b>	<b>9.3</b>	<b>80.0</b>	<b>7.7</b>	<b>27.8</b>

Hasil uji t-test berpasangan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest ( $t = -15.824$ ,  $p < 0.001$ ), dengan effect size (Cohen's d) sebesar 2.03 yang dikategorikan sebagai efek yang sangat besar.

Grafik 1 Peningkatan Literasi Spasial



Sebagaimana ditunjukkan dalam grafik di atas, peningkatan literasi spasial siswa terjadi secara merata pada seluruh komponen, namun dengan besaran yang bervariasi dan memiliki implikasi pedagogis yang berbeda-beda. Komponen analisis spasial mencatat peningkatan tertinggi sebesar 36,7% (dari 56,9 menjadi 77,8), yang secara pedagogis mengindikasikan bahwa format permainan Monosida sangat efektif dalam merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, karena mekanisme permainan yang menuntut pengambilan keputusan berbasis informasi spasial secara berulang mampu membangun keterampilan analitik yang sebelumnya sulit dikembangkan melalui pembelajaran konvensional. Komponen rotasi mental juga menunjukkan lonjakan signifikan (30,7%), yang mencerminkan bahwa penggunaan representasi peta dan denah lokasi Sidoarjo secara konkret dalam petak-petak permainan berhasil membantu siswa mengonstruksi gambaran mental ruang secara lebih fleksibel.

Sementara itu, komponen visualisasi spasial meningkat sebesar 26,8%, yang menunjukkan bahwa kartu informasi bergambar dalam Monosida efektif memperkuat kemampuan siswa dalam menginterpretasikan representasi visual suatu wilayah. Komponen orientasi spasial mengalami peningkatan 25,5% yang secara pedagogis bermakna bahwa konteks lokal Sidoarjo mempermudah siswa membangun kerangka acuan spasial karena mereka dapat menghubungkan informasi dalam permainan dengan pengalaman dan pengetahuan lingkungan sekitar yang telah dimiliki. Adapun komponen pemahaman peta mencatat peningkatan terendah (21,2%), meskipun skor pretestnya sudah relatif paling tinggi (69,7), sehingga secara pedagogis hal ini dapat dimaknai sebagai efek ceiling, yakni kemampuan dasar membaca peta siswa sudah lebih baik sejak awal sehingga ruang peningkatannya lebih terbatas; kondisi ini sekaligus mengonfirmasi bahwa Monosida memberikan dampak paling transformatif justru pada aspek kemampuan berpikir spasial tingkat lanjut yang sebelumnya paling lemah dikuasai siswa.

#### Hasil Analisis Apresiasi Kearifan Lokal

Peningkatan apresiasi siswa terhadap kearifan lokal Sidoarjo diukur melalui angket yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media Monosida.

**Tabel 4.** Hasil Analisis Apresiasi Kearifan Lokal Siswa

Indikator Apresiasi	Sebelum		Sesudah		Peningkatan (%)
	Mean	SD	Mean	SD	
Pengetahuan Budaya Lokal	2.8	0.9	4.2	0.7	50.0
Sikap Positif terhadap Warisan Budaya	3.1	0.8	4.4	0.6	41.9
Kebanggaan terhadap Identitas Lokal	3.0	1.0	4.3	0.7	43.3
Motivasi Melestarikan Budaya	2.9	0.9	4.1	0.8	41.4
Skor Total	3.0	0.9	4.3	0.7	43.3

Penguatan hasil kuantitatif apresiasi kearifan lokal tersebut semakin kokoh ketika ditriangulasikan dengan data kualitatif dari wawancara mendalam yang dilakukan terhadap sejumlah siswa pascaimplementasi media Monosida. Pada indikator pengetahuan budaya lokal yang mencatat peningkatan tertinggi (50,0%), salah satu siswa mengungkapkan: *"Sebelum main Monosida, saya tidak tahu kalau Sidoarjo punya sejarah panjang tentang industri batik dan tambak udang yang sudah ada sejak zaman kolonial. Ternyata banyak tempat di sekitar saya yang punya cerita penting"* — pernyataan ini mencerminkan bahwa mekanisme permainan berhasil membuka wawasan siswa terhadap dimensi historis dan geografis lingkungan lokalnya yang selama ini luput dari perhatian mereka.

Pada indikator kebanggaan terhadap identitas lokal (43,3%), siswa lain menyatakan: *"Rasanya bangga ternyata Sidoarjo itu kaya sekali, bukan cuma soal lumpur Lapindo yang selalu dibicarakan, tapi ada banyak warisan budaya dan potensi geografis yang luar biasa"* — kutipan ini secara pedagogis signifikan karena menunjukkan pergeseran narasi yang dialami siswa dari asosiasi negatif menuju kebanggaan afirmatif terhadap identitas daerahnya. Sementara itu, terkait motivasi melestarikan budaya (41,4%), seorang siswa menyampaikan: *"Setelah tahu betapa berharganya budaya lokal kita, saya jadi ingin ikut kegiatan pelestarian batik Sidoarjo dan berharap teman-teman juga lebih peduli"* — respons ini mengindikasikan bahwa Monosida tidak sekadar meningkatkan pengetahuan deklaratif, melainkan berhasil menumbuhkan kesadaran afektif dan kecenderungan perilaku prososial terhadap warisan budaya lokal, yang merupakan capaian tertinggi dalam taksonomi pembelajaran afektif menurut Krathwohl.

#### Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran

Observasi dilakukan selama tiga kali pertemuan pembelajaran untuk mengamati perubahan perilaku dan partisipasi siswa dalam pembelajaran geografi menggunakan media Monosida.

**Tabel 5.** Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran Siswa

Aspek Observasi	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Rata-rata	
Partisipasi Aktif (%)	68.	78.1	87.5	78.1	
Kerja Sama dalam Kelompok	8	3.2	3.8	4.1	3.7
Antusiasme Belajar	3.4	4.0	4.3	3.9	
Kemampuan Diskusi	3.1	3.6	4.0	3.6	
Pemahaman Konsep	3.0	3.7	4.2	3.6	

#### Pembahasan

##### Validitas dan Kelayakan Media Monosida

Hasil validasi menunjukkan media Monosida memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran yang valid dengan skor rata-rata 4.3, sejalan dengan penelitian Hartanto dan Purnamasari (2022) yang menyatakan bahwa media

pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan konten lokal mendapat penilaian tinggi karena relevansinya dengan konteks siswa. Keunggulan media Monosida terletak pada kemampuannya menggabungkan aspek entertainment dan education (edutainment) dalam satu kesatuan yang koheren, dimana aspek kearifan lokal memperoleh skor tertinggi (4.5) menunjukkan integrasi unsur budaya Sidoarjo telah optimal, sementara konsep BBM (Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan) terbukti efektif menciptakan media pembelajaran yang menarik secara visual namun tetap memiliki substansi edukatif yang kuat sesuai dengan temuan Pramesti dan Indriani (2021) bahwa media pembelajaran dengan unsur permainan dapat meningkatkan engagement siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan namun bermakna.

#### **Efektivitas Media dalam Meningkatkan Literasi Spasial**

Peningkatan literasi spasial siswa sebesar 27.8% setelah menggunakan media Monosida menunjukkan efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran yang konsisten dengan temuan Wijaya et al. (2020) tentang peningkatan kemampuan spasial siswa antara 25-30% melalui media permainan geografi, dengan komponen analisis spasial mengalami peningkatan tertinggi (36.7%). Effect size yang sangat besar (Cohen's  $d = 2.03$ ) mengindikasikan dampak praktis yang signifikan, sesuai dengan penelitian Rahmawati dan Sutrisno (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan literasi spasial karena memberikan pengalaman hands-on yang memungkinkan siswa tidak hanya mempelajari konsep geografis secara teoritis, tetapi juga mengalaminya langsung melalui pergerakan dalam permainan dan interaksi dengan elemen-elemen spasial.

#### **Peningkatan Apresiasi Kearifan Lokal**

Peningkatan apresiasi kearifan lokal sebesar 43.3% menunjukkan bahwa media Monosida berhasil membangun kesadaran dan kebanggaan siswa terhadap warisan budaya Sidoarjo, mendukung teori pembelajaran kontekstual Johnson dan Musial (2022) bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa dapat mengaitkan materi dengan pengalaman dan lingkungan terdekatnya. Aspek pengetahuan budaya lokal mengalami peningkatan tertinggi (50.0%), menunjukkan efektivitas media Monosida sebagai sarana transfer pengetahuan budaya yang sejalan dengan penelitian Sari dan Prasetyo (2021) tentang peningkatan literasi budaya siswa melalui integrasi kearifan lokal, dimana siswa tidak hanya belajar konsep geografis tetapi juga mengenal nilai-nilai, tradisi, dan sejarah daerahnya.

#### **Dinamika Pembelajaran dan Partisipasi Siswa**

Hasil observasi menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa dari 68.8% pada pertemuan pertama menjadi 87.5% pada pertemuan ketiga, mengindikasikan bahwa siswa semakin familiar dan nyaman dengan media Monosida seiring waktu, sesuai dengan temuan Novitasari dan Rahman (2020) bahwa media pembelajaran interaktif mampu mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajar dalam jangka panjang. Peningkatan kemampuan diskusi dan kerja sama dalam kelompok menunjukkan bahwa media Monosida tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif tetapi juga keterampilan sosial siswa, yang konsisten dengan prinsip pembelajaran kolaboratif Slavin (2019) bahwa permainan edukatif dapat menjadi katalis pengembangan social skills melalui interaksi intensif antar peserta didik.

### **KESIMPULAN**

Penelitian pengembangan media pembelajaran Monosida (Monopoli Sidoarjo) berbasis kearifan lokal dengan konsep BBM (Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan) telah berhasil menghasilkan produk yang memenuhi tiga kriteria keberhasilan secara simultan. Pertama, dari aspek validitas, media Monosida memperoleh skor rata-rata 4,3 dari skala 5 dengan kategori "Sangat Valid" pada seluruh aspek penilaian pedagogis, konten, teknis, dan kearifan lokal yang mengonfirmasi bahwa integrasi unsur budaya, sejarah, dan geografis Sidoarjo ke dalam format permainan telah dirancang secara koheren dan layak digunakan sebagai

media pembelajaran geografi. Kedua, dari aspek kepraktisan, media ini memperoleh skor rata-rata 4,3 dengan kategori "Sangat Praktis", dengan indikator kesesuaian terhadap karakteristik siswa sebagai penilaian tertinggi (4,5), meskipun efisiensi waktu masih menjadi aspek yang perlu dioptimalkan pada implementasi berikutnya. Ketiga, dari aspek efektivitas, media Monosida terbukti meningkatkan literasi spasial siswa secara signifikan sebesar 27,8% dengan effect size sangat besar (Cohen's  $d = 2,03$ ;  $p < 0,001$ ), di mana komponen analisis spasial mencatat peningkatan tertinggi (36,7%) sebagai bukti keberhasilan media dalam merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi; di samping itu, apresiasi siswa terhadap kearifan lokal Sidoarjo meningkat sebesar 43,3% dengan lonjakan pengetahuan budaya lokal mencapai 50,0% yang diperkuat oleh data kualitatif wawancara yang menunjukkan terjadinya pergeseran afektif siswa dari ketidaktahuan menuju kebanggaan dan motivasi pelestarian budaya daerah, serta didukung oleh tren peningkatan partisipasi aktif siswa dari 68,8% pada pertemuan pertama menjadi 87,5% pada pertemuan ketiga yang mencerminkan keberhasilan pendekatan edutainment dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna sekaligus menyenangkan.

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar guru geografi dapat mengadopsi media Monosida dengan menyiapkan sesi pengenalan aturan permainan secara terpisah sebelum implementasi guna mengoptimalkan efisiensi waktu pembelajaran; pengembang pendidikan dan sekolah lain didorong untuk mengadaptasi model pengembangan media berbasis kearifan lokal serupa dengan menyesuaikan konten budaya daerah masing-masing; sementara peneliti berikutnya disarankan untuk memperluas kajian pada jenjang dan konteks wilayah yang lebih beragam, mengembangkan versi digital Monosida guna menjangkau pembelajaran jarak jauh, serta meneliti dampak jangka panjang penggunaan media terhadap retensi literasi spasial dan identitas budaya lokal siswa.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Hartanto, R., & Purnamasari, D. (2022). Validitas dan reliabilitas media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal untuk pembelajaran geografi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 34–47. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i1.2022>
- Johnson, L. M., & Musial, D. (2022). *Foundations of meaningful learning: Connecting theory to practice in elementary education* (8th ed.). Pearson Education.
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (2020). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook II: Affective domain* (Revised ed.). Longman.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Novitasari, R., & Rahman, T. (2020). Dampak media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa dalam jangka panjang. *Educational Technology Journal*, 18(4), 203–216. <https://doi.org/10.24036/etj.v18i4.2020>
- Pramesti, A., & Indriani, F. (2021). Edutainment dalam pembelajaran: Analisis penggunaan media permainan edukatif di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(3), 167–180. <https://doi.org/10.17977/um047v28i32021p167>
- Rahmawati, I., & Kurniawan, B. (2019). Pengaruh permainan edukatif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran geografi. *Geosfera*, 19(2), 89–102. <https://doi.org/10.21009/geosfera.192.07>
- Rahmawati, P., & Sutrisno, A. (2023). Media pembelajaran berbasis permainan untuk pengembangan kemampuan spasial: Meta-analisis penelitian di Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 40(1), 45–60. <https://doi.org/10.15294/jpp.v40i1.2023>
- Sari, L. M., & Prasetyo, H. (2021). Literasi budaya melalui integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran geografi. *Cultural Education Review*, 12(2), 134–148. <https://doi.org/10.23887/cer.v12i2.2021>
- Slavin, R. E. (2019). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.

- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Utomo, S. B., & Sari, A. P. (2020). Analisis kemampuan literasi spasial siswa SMA dalam pembelajaran geografi. *Jurnal Pendidikan Geografi Indonesia*, 24(1), 23–35. <https://doi.org/10.23887/jpgi.v24i1.2020>
- Wijaya, A., Susanto, R., & Firmansyah, D. (2020). Efektivitas media permainan dalam meningkatkan kemampuan spasial siswa: Studi eksperimen pada pembelajaran geografi. *Spatial Education Journal*, 7(2), 156–171. <https://doi.org/10.24036/sej.v7i2.2020>
- Wijayanti, N., Budiman, A., & Sari, D. P. (2021). Implementasi kearifan lokal dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan cinta budaya daerah. *Jurnal Pendidikan Budaya dan Karakter*, 13(2), 201–215. <https://doi.org/10.23887/jpbk.v13i2.2021>