



# PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS CERITA RAKYAT JAWA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS AKSARA JAWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Rizka Istianah<sup>1\*</sup>, Novi Setyasto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

\*Corresponding Author: [rizkaistianah02@gmail.com](mailto:rizkaistianah02@gmail.com)

## Sejarah Artikel

Diterima : 28/06/2023

Direvisi : 09/07/2023

Disetujui: 11/07/2023

## Keywords:

Monopoly, Folklore,  
Javanese language.

## Kata Kunci:

Monopoli, Cerita rakyat,  
Bahasa Jawa.

**Abstract.** *Javanese language as one of the local content will run effectively if supported by innovative learning media and can attract students' attention. Based on the results of pre-research data at SDN 01 Pucakwangi, it has been found that the problem of using learning media has not attracted students' attention and the media seems monotonous only using books and pictures. This problem results in many students not having the skills to read and write Javanese characters so that from student learning outcomes there are still many students who have not reached the KKM. This study aims to develop, test the feasibility, and effectiveness of Javanese folklore-based monopoly learning media to improve reading and writing skills of Javanese script in Javanese learning content of Javanese script material in class IV SDN 01 Pucakwangi. This study uses the type of research and development with the Borg and Gall development model. The results of this study indicate that Javanese folklore-based monopoly media is very feasible with a percentage value from material experts of 100% and a percentage of media experts of 95%. This learning media is effective in reading and writing Javanese script skills based on the t-test. The t-test conducted on both skills obtained the same results, namely sig. (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ . The results of student responses obtained a percentage of 93.5%. Then based on the results of the N-gain test on Javanese reading skills, namely 0.51 and writing skills of 0.54 in the medium category. The conclusion of this study is that Javanese folklore-based monopoly media is feasible and effective to use to improve reading and writing skills of Javanese characters.*

**Abstrak.** Bahasa Jawa sebagai salah satu muatan lokal akan berjalan secara efektif apabila didukung dengan media pembelajaran yang inovatif dan dapat menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil data pra penelitian di SDN 01 Pucakwangi telah ditemukan permasalahan penggunaan media pembelajaran yang belum menarik perhatian siswa dan media terkesan monoton hanya menggunakan buku dan gambar. Permasalahan ini mengakibatkan banyak siswa belum memiliki keterampilan membaca dan menulis aksara jawa sehingga dari hasil belajar siswa masih banyak siswa yang belum mencapai KKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan keefektifan dari media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara jawa pada muatan pembelajaran bahasa jawa materi aksara jawa kelas IV SDN 01 Pucakwangi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* dengan model pengembangan Borg and Gall. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media monopoli berbasis cerita rakyat Jawa sangat layak dengan persentase nilai dari ahli materi sebesar 100% dan persentase ahli media sebesar 95%. Media pembelajaran ini efektif dalam keterampilan membaca dan menulis aksara jawa yang didasarkan pada uji-t. Uji-t yang dilakukan pada kedua keterampilan memperoleh hasil yang sama yaitu sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hasil respon siswa mendapatkan persentase sebesar 93,5%. Kemudian berdasarkan hasil uji N-gain pada keterampilan membaca aksara jawa yaitu 0,51 dan keterampilan menulis sebesar 0,54 dengan kategori sedang. Simpulan dari penelitian ini media monopoli berbasis cerita rakyat Jawa layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara jawa.

**How to Cite:** Istianah, R., & Setyasto, N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS CERITA RAKYAT JAWA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS AKSARA JAWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 437-450. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2946>

## Alamat korespondensi:

PGDS FIPP UNNES, Jl. Raya Beringin No.15, Wonosari, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, JawaTengah 50244.

[rizkaistianah02@gmail.com](mailto:rizkaistianah02@gmail.com)

## Penerbit:

Program Studi PGSD Universitas Flores. Jln. Samratulangi, Kelurahan Paupire, Ende, Flores.

[primagistrauniflor@gmail.com](mailto:primagistrauniflor@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Bahasa sebagai salah satu bentuk keragaman budaya di Indonesia. Bahasa sendiri digunakan sebagai alat komunikasi dalam masyarakat (Wangi et al., 2022). Di setiap daerah yang ada di Indonesia memiliki banyak bahasa yang berbeda-beda. Salah satu bahasa tersebut adalah bahasa Jawa. Bahasa Jawa sebagai salah satu warisan budaya sangatlah penting untuk dilestarikan. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk mendukung pelestarian dari bahasa adalah dengan menyusun kurikulum muatan lokal. Muatan lokal bahasa Jawa sekarang telah menjadi muatan wajib pada semua jenjang pendidikan. Kurikulum muatan pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa telah digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa (Fitrianti et al., 2019).

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah Daerah Provinsi Jawa Tengah telah menerbitkan SK nomor 423.5/04678 tahun 2022 tentang pedoman kurikulum muatan lokal. Bahasa Jawa sendiri merupakan salah satu muatan pembelajaran wajib yang ada di sekolah dasar yang mempelajari tentang bahasa, sastra serta nilai-nilai budaya (Ats-tsauro & Muqowim, 2021). Pembelajaran bahasa Jawa bertujuan membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki oleh siswa dari sikap menghargai dan menjunjung tinggi budaya yang ada di daerahnya (Wardhanika et al., 2022).

Tujuan utama dari pembelajaran bahasa Jawa yaitu meningkatkan aspek keterampilan berbahasa yang terdiri dari membaca, menulis, menyimak, berbicara dan apresiasi sastra (Prabowo & Sa, 2019). Salah satu keterampilan yang diajarkan dalam muatan pembelajaran bahasa Jawa yaitu diajarkan keterampilan untuk membaca dan menulis aksara Jawa (Ikasanti et al., 2021). Keterampilan membaca yaitu proses dalam memahami gagasan dalam bentuk tersirat ataupun tersurat yang ada pada bahan bacaan (Fatmasari & Fitriyah, 2018). Keterampilan membaca aksara Jawa merupakan keterampilan untuk menyuarakan kata-kata sesuai dengan teks tertulis yang ditulis menggunakan huruf aksara Jawa. Sedangkan keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan untuk menyampaikan ide atau gagasan secara tertulis kepada orang lain (Helaluddin & Awalludin, 2020). Lalu keterampilan menulis aksara Jawa pada hakikatnya cara menyampaikan pesan tertulis yang diwujudkan menggunakan aksara Jawa. Aksara Jawa atau sering disebut dengan carakan merupakan huruf dari bahasa Jawa yang terdiri dari 20 wujud huruf (aksara) (Sanandita et al., 2019). Aksara Jawa terdiri dari beberapa bagian yaitu aksara legena, sandhangan, pasangan, angka Jawa, mudra, rekan, dan swara (Damariswara, 2020). Aksara Jawa termasuk salah satu warisan budaya yang berharga maka yang harus dipertahankan dan dipergunakan secara luas (Widya & Hasyim, 2020). Namun nyatanya dalam pembelajaran materi aksara Jawa masih banyak siswa yang masih kesulitan dalam membedakan huruf aksara Jawa (Sari & Nartani, 2020). Hal ini tidak sepenuhnya dari faktor siswa yang kesulitan namun cara untuk menyampaikan materi aksara Jawa ini harus tepat (Arimas & Anafiah, 2020).

Maka pelaksanaan dari muatan pembelajaran bahasa Jawa memang membutuhkan pendidik yang memahami materi pembelajaran, namun juga harus bisa memberikan proses pembelajaran yang bermakna (Sari & Susilawaty, 2020). Karena keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keterampilan guru dalam menyajikan materi. Guru dapat menyajikan materi menggunakan media pembelajaran, dari media pembelajaran dapat menolong siswa untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran (Ariya & Arini, 2021). Media pembelajaran sebagai salah satu unsur pokok dalam pembelajaran untuk membantu menjelaskan materi (Fitriani et al., 2019). Namun dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa pada materi aksara Jawa terlihat belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran (Kusuma et al., 2019). Kegiatan pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru dan memberikan kesan monoton. Sehingga kurangnya penggunaan media pembelajaran maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa dalam keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa.

Dari hasil observasi dan wawancara masalah yang sama juga terjadi di SD Negeri 01 Pucakwangi. Proses pembelajaran yang dilakukan pada SDN 01 Pucakwangi ini telah menggunakan media pembelajaran. Namun media pembelajaran yang digunakan masih

monoton seperti hanya berupa gambar dan teks. Guru juga sangat jarang menggunakan media untuk membantu siswa proses pembelajaran siswa. Jika dilihat secara keseluruhan media pembelajaran yang digunakan belum efektif untuk menarik perhatian siswa. Ketika proses pembelajaran guru juga lebih banyak mendominasi dengan menggunakan metode ceramah untuk menyajikan materi kepada siswa. Berdasarkan data pra penelitian siswa juga merasa sulit dalam memahami dan menghafal materi muatan pembelajaran bahasa Jawa pada materi aksara Jawa. Sehingga permasalahan tersebut mengakibatkan banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Hal ini ditunjukkan dari hasil belajar siswa yang menunjukkan dari 20 siswa terdapat 13 (65%) siswa mendapatkan nilai dibawah KKM dan 7 (35%) mendapatkan nilai diatas KKM. Pada muatan pembelajaran bahasa Jawa ini KKM yang diterapkan yaitu 70. Selain itu berdasarkan data pra penelitian guru juga belum memanfaatkan potensi kearifan lokal yang ada di sekitarnya. Pada saat ini siswa juga cenderung kurang tahu tentang kearifan lokal yang ada di daerah sekitarnya seperti mengenal cerita rakyat sebagai salah satu ciri khas dari daerah mereka tinggal.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas maka peneliti akan mencari alternatif pemecahan masalah yaitu mengembangkan media monopoli berbasis cerita rakyat Jawa pada muatan pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD 01 Pucakwangi untuk membantu proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dan aktif. Selain itu media pembelajaran ini mudah digunakan dan dapat untuk membangun kerjasama secara berkelompok.

Monopoli merupakan suatu permainan yang menggunakan papan permainan yang terkenal didunia, ketika bermain monopoli siswa dituntut untuk berpikir secara lebih kritis (Hutoyo et al., 2020). Monopoli termasuk permainan yang dimainkan lebih dari dua orang yang menekankan pada penguasaan materi pembelajaran dengan menyenangkan, dapat digunakan melatih kemandirian dan kejujuran siswa (Fitri et al., 2019). Monopoli dapat meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran, dan siswa dapat menguasai materi dengan lebih menyenangkan (Widiyanti & Ulfa, 2019). Selain itu penerapan media pembelajaran monopoli dapat memotivasi, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran (Riswana et al., 2021). Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa monopoli merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat memahami materi secara menyenangkan. Sedangkan cerita rakyat yaitu cerita yang berasal dari masyarakat yang berkembang secara turun-temurun dan menjadi ciri khas suatu daerah (Agiustora et al., 2022). Nilai-nilai dalam cerita rakyat sangat berguna bagi kehidupan masyarakat dan dapat dimaknai sebagai hiburan dan sebagai suri tauladan (Mastiah et al., 2021).

Penelitian ini didukung oleh hasil penelitian bahwa penggunaan media monopoli aksara Jawa dapat meningkatkan untuk membaca aksara Jawa dengan belajar kelompok (Savitri, 2018). Media pembelajaran monopoli layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Gumilang, 2019). Dari *game monopoly* ASEAN dapat dilihat bahwa siswa mendapatkan kualifikasi yang baik dan dapat menarik perhatian siswa (Mahesti & Koeswanti, 2021). Penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media monopoli, disini media dinyatakan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Indriani & Mariani, 2019). Dan modul cerita rakyat yang dinyatakan bahwa dapat memberikan pemahaman tentang cerita rakyat yang ada di sekitarnya (Lisnawati, 2021). Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan mengembangkan, menguji kelayakan, dan keefektifan dari media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam melakukan pengembangan media monopoli berbasis cerita rakyat Jawa adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Penelitian *Research and Development* (RnD) sebagai implementasi gagasan baru atau perbaikan dari suatu produk yang sudah ada yang memerlukan penyempurnaan (Winaryati,



2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran dan respon siswa serta guru terhadap media monopoli berbasis cerita rakyat Jawa untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara jawa siswa kelas IV SD.

Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Pucakwangi, Kabupaten Kendal. Waktu pelaksanaan penelitian ini pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Dengan jumlah siswa 20. Dalam penelitian dan pengembangan menggunakan model *Borg and Gall*. Model pengembangan ini terdiri dari 10 tahapan namun menyesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan dalam penelitian yang hanya sampai pengujian kelayakan dan keefektifan, langkah-langkah penelitian yang dilakukan oleh peneliti disederhanakan menjadi delapan langkah. Langkah penelitian tersebut yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media monopoli berbasis cerita rakyat jawa yaitu teknik tes dan teknik nontes. Teknik tes ini terdiri dapat dilakukan dengan *pretest* dan *posttest*, teknik tes ini digunakan untuk mengetahui keterampilan membaca dan menulis aksara jawa siswa sebelum serta sesudah penggunaan media pembelajaran. Sedangkan teknik nontes terdiri dari observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik nontes ini digunakan untuk analisis kebutuhan guru dan siswa, validasi kelayakan media oleh ahli, serta tanggapan guru dan siswa terkait media yang telah dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri merupakan teknik analisis data kuantitatif yang terdiri dari teknik analisis data produk, teknik analisis data awal, dan teknik analisis data akhir. Teknik analisis data berupa analisis kelayakan media oleh ahli media dan ahli materi serta respon tanggapan guru dan siswa. Kemudian untuk analisis data awal dan akhir menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, hipotesis dan uji N-gain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajar monopoli berbasis cerita rakyat Jawa ini diperoleh setelah peneliti melakukan semua tahapan sesuai dengan langkah-langkah penelitian yang ditetapkan oleh peneliti yang terdiri dari 8 tahapan yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.

### 1. Potensi dan masalah

Peneliti telah menemukan potensi dan masalah yang ada di kelas IV SDN 01 Pucakwangi yaitu rendahnya keterampilan membaca dan menulis aksara jawa yang dilihat dari hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran bahasa Jawa. Hal ini ditunjukkan dari 20 siswa sebanyak 13 siswa (65%) nilainya dibawah KKM. Sedangkan 7 siswa (35%) nilainya sudah mencapai KKM. Kemudian dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan ketika pembelajaran berlangsung guru belum menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Dari data pra penelitian diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa banyak siswa yang kurang tertarik dalam mempelajari materi aksara jawa. Hal ini disebabkan materi aksara jawa dianggap sulit untuk dipahami dan dihafalkan oleh siswa.

### 2. Pengumpulan data

Analisis kebutuhan guru dan siswa di SDN 01 Pucakwangi dilakukan untuk menentukan media yang dibutuhkan oleh guru dan siswa untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa dikembangkan sesuai dengan angket yang telah disebarkan. Berdasarkan angket kebutuhan guru diketahui bahwa guru sebelumnya ketika pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran. Namun media pembelajaran ini belum menarik perhatian, memotivasi, dan memberikan kesan pembelajaran bagi siswa.

Sedangkan berdasarkan angket siswa diketahui bahwa banyak siswa yang tidak menyukai muatan pembelajaran bahasa Jawa. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi aksara jawa. Dari hasil penyebaran angket tersebut juga dapat dilihat bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan dapat menunjang proses pembelajaran.



### 3. Desain produk

Media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa ini didesain dalam berbentuk cetak, dari penelitian ini media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa dikembangkan berdasarkan adopsi dan modifikasi dari permainan monopoli. Dalam media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat ini memiliki beberapa komponen. Maka berikut ini merupakan tampilan dari komponen media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa.

a. Kotak media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa

Kotak media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa diperlukan untuk mengemas produk. Sehingga semua komponen media dapat dimasukkan ke dalamnya agar lebih praktis, mudah dibawa, dan digunakan. Kotak ini memiliki ukuran 30 cm x 30 cm.. Hasil desain dari kotak media tertera pada [Gambar 1](#) sebagai berikut.



**Gambar 1.** Desain cover kotak media monopoli berbasis cerita rakyat Jawa

b. Papan permainan monopoli berbasis cerita rakyat Jawa

Papan permainan monopoli berbasis cerita rakyat Jawa ini digunakan sebagai media pembelajaran untuk memahami materi aksara Jawa. Papan permainan ini didesain dengan 36 petak dengan 4 petak terdiri dari petak wiwitan, amung lewat, mlebu penjara, dan bebas parkir. 32 petak lainnya menjadi petak kabupaten dan kota. Untuk bagian tengah bergambar tokoh-tokoh cerita rakyat Jawa dan untuk desainnya dapat dilihat pada [Gambar 2](#).



**Gambar 2.** Desain Papan Permainan Media Monopoli Berbasis Cerita rakyat Jawa

c. Kartu pertanyaan (kartu pitakonan)

Kartu pertanyaan (kartu pitakonan) digunakan sebagai salah satu cara untuk menguji tingkat keterampilan dan daya ingat siswa terhadap materi aksara Jawa yang telah diajarkan oleh guru. Untuk desain gambarnya ditunjukkan oleh [Gambar 3](#) dan [Gambar 4](#) berikut ini.



**Gambar 3.** Desain bagian depan kartu pertanyaan (kertu pitakonon)



**Gambar 4.** Desain bagian belakang kartu pertanyaan (kertu pitakonon)

d. Kartu kunci jawaban (kertu kunci)

Kartu kunci jawaban (kertu kunci) berisi kunci jawaban dari pertanyaan yang terdapat pada kartu pertanyaan (kertu pitakonon). Untuk desain dari kartu ini ditunjukkan oleh [Gambar 5](#) dan [Gambar 6](#) sebagai berikut.



**Gambar 5.** Desain bagian depan kartu kunci jawaban (kertu kunci)



**Gambar 6.** Desain bagian belakang kartu kunci jawaban (kertu kunci)

e. Bidak/pion

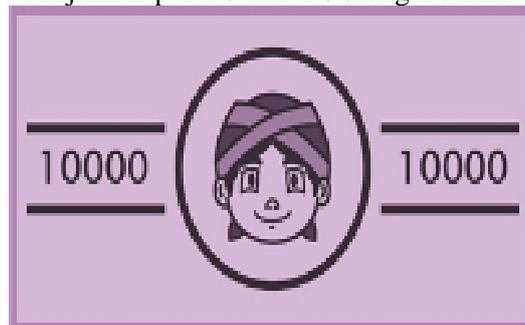
Bidak atau pion digunakan untuk penanda setiap pemain yang ikut dalam permainan. Desain dari pion ini ditunjukkan oleh [Gambar 7](#) berikut ini.



**Gambar 7.** Desain pion/bidak

f. Uang mainan (dhuwit-dhuwitan)

Digunakan untuk pembayaran, penyewaan, *reward*, dan denda yang dilakukan oleh pemain. Desain dari uang mainan ditunjukkan pada [Gambar 8](#) sebagai berikut.



**Gambar 8.** Desain uang mainan (dhuwit-dhuwitan)

g. Kartu hak milik (kertu hak milik kabupaten lan kota)

Kartu hak milik (kertu hak milik kabupaten lan kota) digunakan sebagai tanda kepemilikan petak / lahan kabupaten dan kota yang telah dibeli oleh pemain. Untuk desain kartu ini dapat dilihat pada Gambar 9 berikut ini.

Rega Sewa	
Amung Lemah	Rp. 13.000,00
Omah 1	Rp. 15.000,00
Omah 2	Rp. 18.000,00
Hotel	Rp. 23.000,00

Gambar 9. Desain kartu hak milik (kertu hak milik kabupaten lan kota)

h. Buku pedoman Monopoli berbasis cerita rakyat Jawa

Buku ini berisi tentang capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, aturan permainan monopoli, dan ringkasan materi aksara Jawa. Desain dari buku ini dapat dilihat pada Gambar 10 sebagai berikut.



Gambar 10. Desain buku panduan monopoli berbasis cerita rakyat Jawa

#### 4. Validasi desain

Penilaian kelayakan dari desain penelitian yang telah dibuat oleh peneliti akan dilakukan oleh dua ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Validator ahli media ini memiliki gelar magister pada bidang teknologi dan pendidikan. Sedangkan validator ahli materi memiliki gelar magister pada bidang pendidikan bahasa Jawa. Dari kedua validator ahli ini akan mengisi angket yang disediakan oleh peneliti dalam bentuk *skala likret*. Sehingga validator ahli bisa memberikan tanda centang serta komentar dan saran sebagai perbaikan dari media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa.

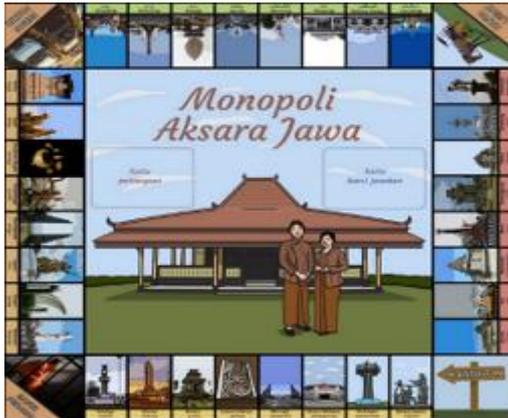
Tabel 1. Hasil Validasi Penilaian Validator

Jenis Test	Indeks Validasi	Informasi
Tampilan	100%	Sangat layak
Isi	95%	Sangat layak

Pada Tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil validasi kelayakan media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa mendapatkan hasil sangat layak. Karena pada validasi kelayakan tampilan mendapatkan persentase 100% dan pada validasi kelayakan isi mendapatkan persentase 95%. Penelitian ini didukung hasil kelayakan media monopoli berbasis budaya Indonesia dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 80% dan dari ahli materi sebesar 97,5% (Setyowati et al., 2019). Kemudian hasil dari kelayakan media *monopoly game smart* oleh ahli materi dengan persentase 93,7% dan ahli materi 88,96% (Nisa et al., 2022).

## 5. Revisi Desain

Pada media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa setelah mendapatkan penilaian dari ahli media dan ahli materi, kemudian mendapatkan saran untuk perbaikan media. Dari ahli media memberikan saran untuk memberikan penambahan identitas akademik, perbaikan gambar pada petak di papan monopoli, dan perbaikan ukuran dan gambar pada kartu pertanyaan (kertu pitakonon) dan kartu kunci jawaban (kertu kunci). Untuk desain sebelum revisi dapat dilihat pada Gambar 11 dan yang sesudah revisi Gambar 12. Kemudian desain kartu pertanyaan (kertu pitakonon) sebelum revisi pada Gambar 13 dan sesudah revisi pada Gambar 14. Dan desain kartu kunci jawaban (kertu kunci) sebelum revisi pada Gambar 15 dan sudah revisi pada Gambar 16.



Gambar 11. Papan permainan monopoli sebelum revisi



Gambar 12. Papan permainan monopoli sesudah revisi



Gambar 13. Kartu pertanyaan (kertu pitakonon) sebelum revisi



Gambar 14. Kartu pertanyaan (kertu pitakonon) sesudah revisi



Gambar 15. Kartu kunci jawaban (kertu kunci) sebelum revisi



Gambar 16. Kartu kunci jawaban (kertu kunci) sesudah revisi

## 6. Uji coba produk

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan di SDN 1 Pucakwangi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki jumlah 9 siswa, kemudian teknik yang digunakan yaitu *teknik purposive sampling*. Pada uji coba produk siswa dan guru diberikan angket tanggapan yang digunakan untuk mengetahui tentang keterangan perbaikan dari media pembelajaran monopoli

berbasis cerita rakyat Jawa. Hasil respons guru yang diperoleh melalui angket tanggapan memperoleh persentase nilai 100%. Sedangkan pada hasil respon siswa yang diperoleh melalui angket tanggapan memperoleh persentase nilai 95%.

### 7. Uji coba pemakaian

Penelitian ini melaksanakan uji coba pemakaian produk di SDN 01 Pucakwangi dengan jumlah 20 siswa. Selanjutnya guru dan siswa melakukan pengisian angket tanggapan terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa yang berbentuk *skala guttman*.

**Tabel 2.** Rekapitulasi hasil angket hasil tanggapan siswa uji skala besar

Persentase skor	Kriteria	Jumlah siswa	Persentase tanggapan siswa
76%-100%	Sangat Positif	20	93,5%
51-75%	Positif	0	0
26%-50%	Negatif	0	0
0%-25%	Sangat Negatif	0	0

Pada [Tabel 2](#) menunjukkan bahwa hasil angket tanggapan siswa setelah menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa diperoleh persentase sebesar 93,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa memperoleh respons yang sangat positif. Penelitian ini sejalan dengan respons yang diperoleh pada media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal ([Hamidah et al., 2020](#)). Respons yang sama juga diperoleh pada penggunaan *monopoly smart game* ([Aslam et al., 2021](#)).

Kemudian untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa siswa melakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa siswa. Jumlah soal yang dikerjakan oleh siswa yaitu 20 soal dengan 10 soal untuk menguji keterampilan siswa dalam membaca aksara Jawa dan 10 soal untuk menguji keterampilan menulis aksara Jawa. Dari soal tersebut telah dilakukan pengujian validitas, reabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran. Untuk menganalisis data awal diperlukan uji normalitas agar dapat diketahui bahwa data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti menggunakan uji *Shapiro-Wilk*.

**Tabel 3.** Uji normalitas pada keterampilan membaca aksara Jawa

	Test of Normality					
	Kogmorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	.165	20	.156	.931	20	.593
<i>Posttest</i>	.188	20	.063	.930	20	.216

Berdasarkan [Tabel 3](#) hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* pada keterampilan membaca aksara Jawa dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk berbantuan aplikasi SPSS versi 25 menunjukkan bahwa *pretest* memperoleh sig sebesar  $0,593 > 0,05$  dan nilai *posttest* memperoleh sig sebesar  $0,216 > 0,05$ . Hasil *pretest* dan *posttest* pada keterampilan membaca aksara Jawa ini dinyatakan berdistribusi normal karena memperoleh nilai signifikansi lebih besar dari tabel.

**Tabel 4.** Uji normalitas pada keterampilan menulis aksara Jawa

	Test of Normality					
	Kogmorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	.122	20	.200	.960	20	.552
<i>Posttest</i>	.164	20	.163	.939	20	.230

Selanjutnya dapat dilihat pada [Tabel 4](#) hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* pada keterampilan menulis aksara Jawa dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk berbantuan aplikasi SPSS versi 25 menunjukkan bahwa *pretest* memperoleh sig sebesar  $0,552 > 0,05$  dan nilai *posttest* memperoleh sig sebesar  $0,239 > 0,05$ . Hasil *pretest* dan *posttest* pada keterampilan menulis aksara Jawa ini dinyatakan berdistribusi normal karena memperoleh nilai signifikansi

lebih besar dari tabel. Pengujian selanjutnya yang harus dilakukan yaitu uji hipotesis atau uji-t. dengan  $H_0$  dan  $H_a$  ssebagai berikut.

$H_0$  : Pengembangan media pembelajaran monopoli berbasisi cerita rakyat Jawa tidak efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Jawa terhadap hasil belajar siswa Kleas IV SDN 01 Pucakwangi.

$H_a$  : Pengembangan media pembelajaran monopoli berbasisi cerita rakyat Jawa efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Jawa terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Pucakwangi.

Berdasarkan hasil uji-t perbedaan rata-rat antara *pretest* dan *posttest* keterampilan membaca dan menulis aksara jawa memperoleh hasil signifikasi yang sama. Hal ini ditunjukkan dari kedua hasil signifikasi yaitu sig. 0,000. yang artinya sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara data *pretest* dan *posttest* pada keterampilan membca dan menulis aksara jawa. Sehingga pada penelitian ini  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa efektif digunakan untuk muatan pembelajaran bahasa Jawa terhadap hasil belajar siswa pada aspek keterampilan membaca dan menulis aksara jawa. Penelitian yang sejalan dengan penerapan monopoli berbasis HOTS yang dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Arianti et al., 2020). Setelah melakukan uji-t maka pengujian selanjutnya yang harus dilakukan yaitu uji N-gain.

**Tabel 5.** Analisis uji N-gain keterampilan membaca aksara jawa

Jenis Test	Rata-rata Nilai	N-gain	Kriteria
<i>Pretest</i>	63	0,51	Sedang
<i>Posttest</i>	82		

Berdasarkan **Tabel 5** dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan keterampilan membaca aksara jawa. hal ini ditunjukkan oleh hasil N-gain dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan nilai sebesar 0,51 berkategori sedang. Hal ini tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa. hasil analisis lebih lanjut dapat dilihat pada masing-masing aspek pada **Tabel 6**.

**Tabel 6.** Analisis uji N-gain aspek keterampilan membaca aksara jawa

Aspek Penilaian	Rata-rata Nilai		N gain	Keterangan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Ketepatan menyuarakan tulisan	64	86	0,61	Sedang
Ketepatan pelafalan	63	81	0,48	Sedang
Kelancaran	65	79	0,40	Sedang

Berdasarkan **Tabel 6** diketahui bahwa rata-rata pada aspek penilaian keterampilan membaca aksara jawa siswa kelas IV SDN 01 Pucakwangi. Pada aspek ketepatan menyuarakan tulisan memperoleh N-gain sebesar 0,61 dengan kategori sedang. Dari hasil tersebut menunjukkan sebagian besar siswa sudah bisa menyuarakan tulisan aksara jawa dengan tepat. Pada aspek pelafalan memperoleh N-gain sebesar 0,48 dengan kategori sedang. dari hasil tersebut menunjukkan siswa bisa melakukan pelafalan dengan benar dalam membaca aksara jawa dan siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara jawa. Kemudian pada aspek kelancaran memperoleh N-gain 0,40 dengan kategori sedang. Sebagian besar siswa sudah bisa membaca kalimat menggunakan aksara jawa dengan lancar. Peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* keterampilan membaca aksara jawa menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa pada muatan pembelajaran bahasa Jawa berhasil dalam meningkatkan keterampilan membaca aksara jawa.

**Tabel 7.** Analisis uji N-gain keterampilan menulis aksara jawa

Jenis Test	Rata-rata Nilai	N-gain	Kriteria
<i>Pretest</i>	62	0,54	Sedang
<i>Posttest</i>	82		

Kemudian **Tabel 7** dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan keterampilan menulis aksara jawa. hal ini ditunjukkan oleh hasil N-gain dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan nilai sebesar 0,41 berkategori sedang. Untuk analisis lebih lanjut dapat dilihat pada masing-masing aspek tertera pada **Tabel 8**.

**Tabel 8.** Hasil Analisis Uji-N-gain Keterampilan menulis aksara jawa.

Aspek Penilaian	Rata-rata Nilai		N gain	Keterangan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Ketepatan penulisan huruf	62	86	0,63	Sedang
Ketepatan penulisan sandhangan	63	82	0,51	Sedang
Kerapian Penulisan	63	79	0,43	Sedang

Berdasarkan **Tabel 8** diketahui bahwa rata-rata pada aspek penilaian keterampilan menulis aksara jawa siswa kelas IV SDN 01 Pucakwangi. Pada aspek ketepatan penulisan huruf memperoleh N-gain sebesar 0,63 dengan kategori sedang. Dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan keterampilan membaca aksara jawa siswa. hal ini dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa sudah bisa menggunakan huruf aksara jawa dengan tepat. Selanjutnya pada aspek ketepatan penggunaan sandhangan memperoleh N-gain sebesar 0,51 dengan kategori sedang. Dari hasil ini menunjukkan bahwa siswa sudah bisa menggunakan sandhangan dengan tepat sesuai dengan aturan pemakaiannya. Kemudian pada aspek kerapian penulisan siswa memperoleh N-gain sebesar 0,43 dengan kategori sedang. Dari hasil *posttest* dapat dilihat bahwa siswa telah dapat menuliskan aksara jawa dengan lebih rapi dan mudah untuk dibaca. Peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis aksara jawa menyatakan bahwa pengguna media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa pada muatan pembelajaran bahasa Jawa berhasil dalam meningkatkan keterampilan menulis aksara jawa. Penerapan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa telah dibuktikan dari penerapan model *discovery learning* dan media monopoli (Kristanto et al., 2019). Monopoli aksara jawa dibuktikan dapat meningkatkan pemahaman siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar dalam aspek membaca dan menulis aksara jawa (Pratiwi & Sumilah, 2020).

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) peneliti telah mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa dengan menggunakan model Borg and Gall memiliki 10 tahapan namun dibatasi hanya sampai 8 tahapan; (2) media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa dilakukan pengujian kelayakan oleh dua ahli yaitu ahli media mendapatkan persentase nilai sebesar 100% dan ahli materi sebesar 95%. (3) media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa ini dinyatakan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji-t dengan nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Keterampilan membaca dan menulis aksara jawa mendapatkan hasil uji N-gain sebesar 0,51 dan 0,54 yang berada pada kriteria sedang.

Dari hasil penelitian dan simpulan diatas, maka diberikan saran sebagai berikut: (1) pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa dikembangkan dengan disesuaikan kebutuhan siswa dan guru; (2) desain media pembelajaran dapat dikembangkan pada muatan pembelajaran lainnya; (3) karena media pembelajaran ini masih berbentuk cetak untuk maka diharapkan dapat dikembangkan secara lebih lanjut dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agiustora, O., Muktadir, A., & Yuliantini, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat di Sekolah Dasar Negeri Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2), 186–196. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.v5i2.15761>
- Arianti, R. D., Wijayanti, A., Artharina, F. P., & Kunci, K. (2020). Pengembangan Monopoli Berbasis HOTS ( Higher Order Thinking Skill ) Sebagai Media Pembelajaran Materi



- Hewan dan Makanannya HOTS ( Higher Order Thinking Skill ) Based Monopoly Development as Learning Media for Animal and Food Materials. *Jurnal Sekolah Dasar*, 5(2), 83–87. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v5i2.1083>
- Arimas, K., & Anafiah, S. (2020). Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Media Audiovisual Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Padokan Bantul. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(1). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i1.7873>
- Ariya, M., & Arini, N. W. (2021). Media Monopoli Sains (MONOIN) Untuk Pembelajaran IPA Pada Materi Semester I Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 268-275. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.37888>
- Aslam, Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi. *Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Ats-tsauro, M. S., & Muqowim. (2021). Strategi Guru dalam Meningkatkan Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa Jawa di MI Whid Hasyim Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 25–30. <https://doi.org/10.30599/jemari.v3i1.765>
- Damariswara. (2020). *Belajar Bahasa Derah (Jawa)* (M. Abdullah (ed.)). Penerbit Surya Pustaka Ilmu. <https://penerbit.brin.go.id/press/catalog/view/248/225/600>
- Fatmasari, R. K., & Fitriyah, H. (2018). *Keterampilan Membaca* (Sakrim (ed.); Revisi). STKIP PGRI Bangkalan. <https://stkipgri-bkl.ac.id/buku-keterampilan-membaca/>
- Fitri, M., Sibuea, L., Handayani, M., & Dasar, P. (2019). Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika (MONOTIKA) Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 7(4), 41–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v7i4.1363>
- Fitriani, I., Fitriyah, C. Z., & Hutama, F. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku untuk Peserta didik Kelas IV. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 76-82. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/18563>
- Fitrianti, W. F., Wijayanti, O., Muslim, A., Pendidikan, M., Sekolah, G., Purwokerto, U. M., Pendidikan, D., Sekolah, G., Purwokerto, U. M., & Table, R. (2019). Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Round Table dengan Media Flashcard Siswa SD. *Jurnal Elementary Edukasia*, 2(2), 187–193. <https://doi.org/10.31949/jee.v2i2.1516>
- Gumilang, J. R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri Gondang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1), 25–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/eduproxima.v1i2.1112>
- Hamidah, Annur, S., & Ajizah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karifan Lokal pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup dengan Model Pembelajaran Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Indonesian Journal of Natural Science Education*, 03(02), 372–379. <https://jom.untidar.ac.id/index.php/ijnse/article/view/1197/pdf>
- Helaluddin, & Awalludin. (2020). *media madani* (D. Fitriyah (ed.); Issue September). Media Madani. [https://www.researchgate.net/profile/Helaluddin-Helaluddin/publication/344235495\\_BOOK-KETERAMPILAN\\_MENULIS\\_AKADEMIK/links/5f5f17ae299bf1d43c01d285/BOOK-KETERAMPILAN-MENULIS-AKADEMIK.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Helaluddin-Helaluddin/publication/344235495_BOOK-KETERAMPILAN_MENULIS_AKADEMIK/links/5f5f17ae299bf1d43c01d285/BOOK-KETERAMPILAN-MENULIS-AKADEMIK.pdf)
- Hutoyo, M. N., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2020). Penggunaan permainan monopoli untuk meningkatkan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan pada kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8, 1–7. <https://doi.org/10.20961/jpd.v8i1.40932>
- Ikasanti, H. A., Umam, N. K., & Marzuki, I. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Membaca Aksara Jawa Pada Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v5i1.2786>

- Indriani, M. N., & Mariani, S. (2019). The Implementation of PBL ( Problem Based Learning ) Model Assisted by Monopoly Game Media in Improving Critical Thinking Ability and Self Confidence. *Journal of Primary Education*, 8(3), 200–208. <https://doi.org/https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/25991>
- Kristanto, R. D., Relmasira, S. C., Tyas, A., Hardini, A., Kristen, F. U., & Wacana, S. (2019). Activeness Encement and Student Learning Result The Discovery Learning Model and Monopoly Board Game Media in Elementary Class IV. *Jurnal Handayani*, 10(1), 63–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jh.v10i1.14139>
- Kusuma, F. E. E., Setyawan, M. B., & Zulkarnain, I. A. (2019). Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Jawa di SDN 01 Sidorejo Ponorogo. *Jurnal Imiah Mahasiswa Universitas Ponorogo*, 3(1), 61–67. <https://doi.org/10.24269/jkt.v3i1.203.g198>
- Lisnawati. (2021). Pengembangan Modul Cerita Rakyat Terintegrasi Latar Cerita Daerah Sulawesi Selatan pada Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Elementary School*, 4(1), 59–74. <https://doi.org/10.24256/pijies.v4i1.1824>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i1.33586>
- Mastiah, Mutaqin, N. S., & Aprima, T. (2021). Pengembangan Buku Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Dayak Randuk. *Journal of Culture, Arts, Literature, and Linguistic*, 7(2021), 53–66. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30872/calls.v7i1.5113>
- Nisa, K., Nst, Y., Harahap, M. S., Harahap, S. D., Pendidikan, F., Pengetahuan, I., & Matematika, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Probabilitas Berbasis Monopoly Game Smart (MGS) untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa. *Matematic Education Jurnal*, 5(3), 140–148. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/mathedu.v5i3.3858>
- Prabowo, S. A., & Sa, C. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendiidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(8), 998–1007. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i8.12653>
- Pratiwi, A. D., & Sumilah, S. (2020). Monopoly Game Of Aksara Jawa As Teaching Tool In Javanese Language Learning. *Elementary School Teacher*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.15294/est.v3i1.27908>
- Riswana, N., Wijayanti, P. S., Yanti, A. L., & Santy, M. L. (2021). Penerapan Media Monopoli untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa yang Kurang Memahami dalam Materi Diagram di Kelas IV SD Negeri 04 Kepenuhan Hulu. *Dharmas Education Journal*, 1(2), 190–193. <https://doi.org/https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i1.249>
- Sanandita, A. D., Kurniasih, U., Daffa, F., Kusumastuti, A., & Hidaytulloh, V. K. (2019). Pengenalan Aksara Jawa untuk Tuna Netra Milb Budi Asih Menggunakan Model Gramyangan. *Journal of Javanese Learning and Teaching*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/piwulang%20jawa.v7i1.31461>
- Sari, P. R., & Nartani, C. I. (2020). Peningkatan Keterampilan Membaca dan Menulis Papan Aksara Jawa (Pasar Jawa) Pada Siswa Kelas IV SDN Ngoto. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6, 817–824. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i2.8051>
- Sari, & Susilawaty. (2020). Pengaruh Penggunaan Monopoli Game Berbasis Muatan Lokal Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary School Journal*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.24114/esjsgsd.v10i1.19281>
- Savitri, R. (2018). Improving the Ability to Understand Javanese Script Words and Sentences through the Javanese Monopoly Monopoly Media on VA Class Students at Muhammadiyah Karangakajen 2 in Yogyakarta. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 01(01), 9–16. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/didaktika.v1i1.27783>

- Setyowati, D., Nurchayo, M. A., & Suriyana. (2019). Monopoli Berbasis Budaya Indonesia Sebagai Media dalam Pembelajaran Teknik Integratif 2013. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 39–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i1.5866>
- Wangi, P. T., Widoyono, Y., & Pangestika, R. R. (2022). Kesantunan Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD Negeri Bukur Tahun Ajaran 2020/2021. *Sutasoma: Jurnal Sastra Jawa*, 10(1), 22-31. <https://doi.org/10.15294/sutasoma.v10i1.53902>
- Wardhanika, E., Tyanasari, D., & HS, A. K. (2022). *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora*, 1, 481–485. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/2747/2104>
- Widiyanti, R., & Ulfa, F. (2019). Penerapan Permainan Monopoli Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 79–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.33474/jpm.v5i2.2919>
- Widya, A. H., & Hasyim, U. W. (2020). Game Edukasi Aksara Jawa 3D dengan Accelerometer. *Jurnal Informatika*, 2(2), 146–153. <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v2i2.3579>
- Winaryati, E. (2021). E-Book Cercular Model RD&D (RD&D Pendidikan dan Sosial). Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia. <http://repository.unimus.ac.id/5142>