



Pemanfaatan Game Monopoli Wayang untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Jawa pada Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Kembangarum 03 Kota Semarang

Ayyni Qamara Syarafa Arsa¹, Anggun Ayu Azzahra², Bintang Baskara³, Mayang Selasih⁴, Feylosofia Putri Agry⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD Universitas Negeri Semarang

Abstract

Received: 05 Oktober 2025
Revised: 17 Oktober 2025
Accepted: 28 Oktober 2025

Students' interest in learning Javanese language subjects in elementary schools tends to be low, especially in the fifth grade of Kembangarum 03 State Elementary School. This study aims to explore the effect of using educational game media "Monopoly Wayang Game" in increasing interest in learning Javanese language. This study uses mixed method research with a sequential exploratory approach that begins with qualitative data collection and analysis to explore the needs, perceptions of teachers, and characteristics of students, then continued with quantitative testing of the effectiveness of the media developed. The subjects of this study were 27 fifth grade students consisting of 13 male students and 14 female students. The results showed that the use of Puppet Monopoly Game was able to create a more fun and interactive learning atmosphere. The increase in learning interest can be seen from the learning interest questionnaire score which shows a significant increase. Thus, this learning media is proven effective in increasing interest in learning Javanese.

Keywords: *Interst in learning, Javanese Language, educational games, Mix Method, Sequential Exploratory*

(*) Corresponding Author: ayyniqamara@students.unnes.ac.id

How to Cite: Arsa, A., Azzahra, A., Baskara, B., Selasih, M., & Agry, F. (2025). Pemanfaatan Game Monopoli Wayang untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Jawa pada Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Kembangarum 03 Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(11.D), 16-25.
Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11982>.

PENDAHULUAN

Peserta didik memiliki minat belajar yang berbeda-beda, hal ini dikarenakan tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang sama, seringkali peserta didik memiliki kemampuan kurang pada mata pelajaran tertentu tetapi pada mata pelajaran yang lain peserta didik tersebut sangat hebat. Hal ini bukan berarti peserta didik tersebut bodoh tetapi peserta didik tersebut kurang minat belajar pada mata pelajaran tertentu. Belajar adalah sebuah kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan yang mana dalam proses belajarnya sendiri setiap peserta didik dapat memiliki cara yang berbeda-beda, ada peserta didik dalam proses belajarnya dengan mendengarkan, menulis, melihat, merasakan, dan memikirkan (Magdalena et al., 2021). Seorang guru harus mengetahui setiap kekurangan dan kelebihan setiap peserta didiknya salah satunya pada peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah, minat belajar yang rendah biasanya disebabkan oleh 2 faktor yaitu faktor internal dan eksternal, Faktor internal berkaitan masalah pada diri sendiri seperti intelegensi, minat, bakat dan kepribadian, dan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu yang meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat

(Heryanto et al., 2022). Sudah menjadi tugas guru untuk mengetahui minat belajar setiap peserta didik, guru harus bisa meningkatkan minat belajar mereka agar setiap peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan yang diajarkan oleh guru, karena pendidikan adalah kunci untuk membuka gerbang masa depan yang indah dan guna mencetak generasi yang cerdas.

Membangun sebuah negara yang maju pastinya membutuhkan SDM yang berkualitas, sedangkan dalam menghasilkan SDM yang berkualitas dibutuhkan pendidikan yang tinggi karena dengan pendidikan seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan, dari seorang yang tidak tahu menjadi tahu, itulah salah satu fungsi pendidikan. Seorang individu memiliki kemampuan untuk berpikir kritis tetapi kemampuan tersebut harus dilatih setiap saat agar kemampuannya terus terasah lebih baik.. Minat belajar akan muncul jika ada sebab akibat, pengalaman dan konsisten dalam belajar, oleh karena itu minat belajar selalu diartikan sebuah usaha peserta didik dalam mengejar akademik mereka (Anggita et al., 2023). Peserta didik harus memiliki minat belajar yang tinggi karena dengan minat belajar yang tinggi peserta didik memiliki ketertarikan dalam mempelajari materi pada kegiatan pembelajaran, dengan minat yang tinggi dalam belajar peserta didik tidak akan merasakan perasaan malas dan bosan dalam belajar. Minat akan muncul dari sesuatu yang diketahui dan kita dapat mengetahui dengan belajar oleh karena itu semakin banyak belajar maka semakin luas bidang pengetahuan yang dapat ditekuni (Kurniasari et al., 2021). Peserta didik biasanya memiliki cara sendiri dalam menentukan cara belajarnya, hal tersebut adalah suatu hal yang biasa dirasakan oleh setiap peserta didik karena dengan mengetahui cara belajar yang sesuai dengan dirinya pastinya peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

Pada saat proses belajar terkadang peserta didik melakukan pembelajaran dengan minat yang rendah untuk mengikuti pelajaran tersebut. Terlebih pada pelajaran Bahasa Jawa yang memiliki banyak hal yang sulit dipelajari karena kurangnya familiar menurut pandangan anak, sehingga menyebabkan anak menjadi kehilangan minat saat mengikuti pelajaran. Minat merupakan tahap awal pada peserta didik dalam menyukai suatu pelajaran. Menurut Harefa et al (2022), minat sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhannya sendiri. Minat adalah salah satu faktor penting yang dapat mendorong keberhasilan dalam pembelajaran. proses belajar sendiri adalah upaya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang pada akhirnya mengubah perilaku peserta didik (Ichsani & Hizbullah, 2024). Setelah melakukan observasi dan wawancara ditemukan permasalahan bahwa peserta didik mengalami penurunan minat belajar pada pembelajaran Bahasa Jawa di SD Negeri Kembangarum 03. Penyebab pada persoalan di tempat ini yaitu karena tidak adanya buku pegangan pada peserta didik untuk belajar dan pembelajaran yang monoton. Kurangnya media pembelajaran yang seru untuk peserta didik menjadi faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik pada pelajaran Bahasa Jawa.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Karena media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi yang baik dan menyenangkan antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang sesuai

untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yakni papan permainan atau *board game*. Papan permainan terdapat beberapa jenis, salah satunya yaitu monopoli. Monopoli ini merupakan papan permainan yang paling banyak dimainkan di seluruh dunia yang menggunakan sistem ekonomi yang efisien. Tujuan permainan ini ialah untuk mengontrol setiap ubin di papan dengan membeli, menyewakan, dan mentransfer properti (Defa et al., 2022). Sementara menurut Nurjanah, dkk. (2023), pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai aspek, seperti aspek guru, aspek peserta didik, aspek fasilitas kelas, serta sarana prasarana. Pemakaian media pembelajaran dinilai sanggup membuat peserta didik mudah menguasai materi. Pemanfaatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan konteks materi pembelajaran, sehingga prinsip pemanfaatan harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik maupun materi. Pada anak usia Sekolah Dasar, yang dimana mereka masih cenderung dalam fase bermain, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif. Media pembelajaran monopoli merupakan media yang terbuat dari MMT ataupun menggunakan kertas lain. Media ini dapat dikemas dalam sebuah tas, sehingga memudahkan dalam hal penyimpanan serta dalam hal membawa atau memindahkan media jika akan digunakan maupun sesudah digunakan. Kotak monopoli terdiri dari judul-judul materi pembelajaran seperti IPA, IPA, Matematika, ataupun yang lainnya sesuai dengan kreativitas. Penggunaan media ini dapat menjadi salah satu alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik semangat dan aktif mengikuti proses pembelajaran.

Monopoli merupakan sebuah papan permainan terkemuka di seluruh dunia yang berfokus pada penguasaan petak-petak di papan melalui mekanisme ekonomi sederhana berupa pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti. Setiap pemain bergerak berdasarkan lemparan dadu. Jika mendarat di properti tak bertuan, maka pemain berhak untuk membelinya sesuai harga yang tertera. Jika properti tersebut milik pemain lain, maka pemain tersebut wajib membayar sewa. Pemenang ditentukan oleh kepemilikan uang terbanyak. Dalam konteks pendidikan, adaptasi media monopoli diharapkan mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran serta memfasilitasi penguasaan konsep dan keterampilan baru (Indriani et al., 2024). Sementara menurut Larasati & Ahsanuddin (2023), monopoli merupakan permainan populer yang memuat gambar berbagai negara di papannya dengan tujuan permainan untuk menguasai seluruh petak di atas papannya melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang telah disederhanakan. Media permainan monopoli cukup efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, antusias, dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa monopoli cukup disukai dan menyenangkan, sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Monopoli sebagai papan permainan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar dan dapat membuat mereka senang. Selain itu, monopoli juga mendorong keaktifan peserta didik, yang pada awalnya guru kesulitan menyampaikan materi kini mereka menjadi aktif berdiskusi dan menyampaikan pemahaman mereka dalam berkelompok (Ashari et al., 2024). Dengan demikian monopoli sebagai sebuah papan populer dengan mekanisme ekonomi sederhana seperti membeli, menyewa, dan bertukar properti untuk menguasai area dan ternyata media ini cukup efektif untuk diadaptasi dalam pendidikan. Permainan ini

mampu membuat peserta didik aktif, antusias, dan tidak mudah bosan, sehingga meningkatkan minat belajar mereka. Daya tarik dan kesenangan yang ditawarkan monopoli menjadikannya media yang disukai dan memotivasi, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar. Selain itu, monopoli mendorong peserta didik untuk lebih aktif berdiskusi dan berbagi pemahaman dalam kelompok, sehingga menjadikannya alat yang berguna untuk membangun pengetahuan dan melatih kemampuan komunikasi.

Untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Jawa, terutama dalam mengenalkan budaya pewayangan, diperlukan langkah-langkah strategis yang menyenangkan dan interaktif. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti Monopoli Wayang. Langkah pertama adalah merancang permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran, menggabungkan unsur edukatif dan hiburan. Selanjutnya, guru dapat mengintegrasikan permainan ini ke dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Shofiya Launin et al (2022), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, karena selain memberikan pengalaman yang menyenangkan, permainan juga menyisipkan pesan moral dalam cerita yang dimainkan kecenderungan siswa atau peserta didik meningkat dalam hal perhatian terhadap fokus belajar dan dorongan motivasi dalam mengenal hal baru. Selain itu, Mahesti dan Koeswanti (2021) membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran berupa permainan monopoli yang dirancang tematik mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara efektif. Dengan menggabungkan unsur hiburan dan edukasi, permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak-anak sekolah dasar. Keberhasilan media ini tercermin dari meningkatnya partisipasi aktif siswa, nilai evaluasi yang lebih baik, serta pemahaman materi yang lebih mendalam. Selain itu unsur tradisional yang disajikan dengan mengusung tema pewayangan memberikan nuansa baru bagi peserta didik selain permainan yang menarik namun juga pengetahuan tentang dunia pewayangan nusantara, mengingat unsur tersebut mulai tergerus oleh zaman sehingga penerapan dari tema game monopoli tersebut juga menjadi upaya dalam pelestarian kembali unsur kebudayaan indonesia yang dapat dikenalkan dengan cara baru ke peserta didik (Nuraeni et al., 2023). Dengan mengadaptasi pendekatan serupa dalam bentuk Game Monopoli Wayang, diharapkan minat belajar Bahasa Jawa pada peserta didik kelas V SDN Kembang Arum 3 juga dapat tumbuh secara signifikan melalui proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yang mengkombinasikan atau menggabungkan antara metode penelitian kuantitatif dan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif. Menurut Creswell (2009) dalam (Sugiyono, 2017), menyatakan bahwa metode kombinasi atau *mixed method* adalah pendekatan yang menggabungkan atau menghubungkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini juga menggunakan

pendekatan *sequential exploratory*, yaitu pendekatan campuran yang dilakukan secara berurutan. Pada tahap awal, peneliti mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif kemudian dilanjutkan dengan tahap kuantitatif. Desain ini dipilih karena pada tahap awal penelitian diperlukan pemahaman yang mendalam terhadap permasalahan pembelajaran yang dihadapi peserta didik, khususnya dalam minat belajar Bahasa Jawa. Informasi awal ini digunakan sebagai dasar untuk merancang intervensi pembelajaran dengan menggunakan media Game Monopoli Wayang.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 03 Kota Semarang dengan subjek penelitian berjumlah 27 peserta didik kelas V dengan rincian 13 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Pada tahap kualitatif, data diperoleh melalui wawancara kepada guru wali kelas V. Wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar peserta didik, keterbatasan media pembelajaran yang menarik, dan kurangnya partisipasi aktif peserta didik. Hasil wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif menggunakan pendekatan analisis interaktif. Temuan dari tahap ini menjadi dasar dalam penyusunan desain pembelajaran serta pemilihan media pembelajaran berupa Game Monopoli Wayang. Setelah diperoleh gambaran permasalahan, penelitian dilanjutkan dengan tahap kuantitatif. Pada tahap ini, dilakukan pre-test dan post-test kepada peserta didik untuk mengukur peningkatan hasil belajar Bahasa Jawa setelah penggunaan media Game Monopoli Wayang. Selain itu, peserta didik juga diminta untuk mengisi angket tanggapan terhadap media pembelajaran yang digunakan. Angket disusun dalam bentuk skala Likert dengan empat tingkat penilaian yang mencakup aspek kemenarikan, kemudahan, kebermanfaatan, dan kesesuaian media dengan materi.

Data kuantitatif dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial. Rata-rata nilai pre-test dan post-test dibandingkan untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar dan diuji secara inferensial menggunakan *paired sampel t-test*. Selain itu, dihitung juga nilai N-gain score untuk menilai efektivitas penggunaan media. Hasil angket tanggapan peserta didik dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui sejauh mana media Game Monopoli Wayang diterima dan dirasakan bermanfaat oleh peserta didik. Melalui desain *sequential exploratory* ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan pemahaman yang utuh tentang permasalahan awal dalam pembelajaran Bahasa Jawa, efektivitas media Game Monopoli Wayang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta respon peserta didik terhadap media yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Peserta didik kelas V SDN Kembang Arum 03 Semarang, diperoleh informasi bahwa anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi wayang. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi wayang disebabkan karena kurangnya akses buku pembelajaran Bahasa Jawa, kemudian kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa sehingga anak menjadi kesulitan dalam memahami materi wayang yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran Bahasa Jawa dilakukan 2 kali dalam sepekan dengan durasi waktu pelajaran 35 menit. Dengan jam pelajaran yang cukup terbatas menumbuhkan minat belajar pada peserta didik perlu dengan sesuatu yang cepat. Karakteristik peserta didik yang

cenderung suka bermain menjadikan permainan terlihat sangat menarik dibandingkan dengan belajar. Oleh karena itu, memanfaatkan permainan dalam pembelajaran menjadi harapan untuk dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Menerapkan media belajar berbasis game dapat membuat suasana hati anak menjadi senang sehingga anak lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Peserta didik kelas V SDN Kembang Arum 03 Semarang, diperoleh informasi bahwa anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi wayang. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi wayang disebabkan karena kurangnya akses buku pembelajaran Bahasa Jawa, kemudian kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa sehingga anak menjadi kesulitan dalam memahami materi wayang yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran Bahasa Jawa dilakukan 2 kali dalam sepekan dengan durasi waktu pelajaran 35 menit. Dengan jam pelajaran yang cukup terbatas menumbuhkan minat belajar pada peserta didik perlu dengan sesuatu yang cepat. Karakteristik peserta didik yang cenderung suka bermain menjadikan permainan terlihat sangat menarik dibandingkan dengan belajar. Oleh karena itu, memanfaatkan permainan dalam pembelajaran menjadi harapan untuk dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Menerapkan media belajar berbasis game dapat membuat suasana hati anak menjadi senang sehingga anak lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Monopoli dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang bernama monopoli wayang yang dibuat dengan mempertimbangkan kesulitan pada materi wayang yang kurang dipahami anak kelas V pada SDN Kembang Arum 03. Materi wayang tersebut berupa punakawan, pandhawa, kerajaan, sejarah, dan asal muasal cerita tersebut. Penggunaan monopoli wayang pada pelajaran Bahasa Jawa yaitu dimulai dengan pembagian kelompok. Kelompok yang dibagi menjadi 5 orang dari 25 anak. Kemudian masing-masing kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan giliran dalam memainkan dadu. Setelah itu dimulai permainan dengan melempar dadu dan kelompok boleh memilih untuk membeli kavling tanah yang dilalui oleh pion dengan cara menjawab pertanyaan yang diberikan serta memberikan uang untuk melakukan transaksi jual beli. Setiap kelompok lain yang dapat putaran bersinggah dalam kavling tanah kelompok lain maka akan dikenakan pembayaran uang sewa.

Penggunaan monopoli wayang menjadikan anak sangat antusias dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Dengan pembagian kelompok, anak dilatih untuk dapat bekerja sama secara kelompok. Penggunaan soal saat kelompok ingin membeli tanah pada game monopoli wayang menjadikan anak untuk mengingat kembali materi pelajaran. Melalui pengamatan pada saat proses monopoli wayang berlangsung, terlihat anak menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa. Dengan suasana yang menyenangkan menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam materi wayang Bahasa Jawa. Peserta didik lebih semangat mengikuti pelajaran, dan kekompakkan antar individu menjadi terlatih menjadikan game monopoli wayang sebagai sarana untuk menumbuhkan minat belajar anak.

Tabel 1. Deskripsi Nilai Pre-Test dan Post-Test

Statistik Deskriptif	Pre-Test	Post-test
Jumlah Sampel (N)	27	27
Rata-rata (Mean)	65.48	77.30
Standar Deviasi	18.215	15.107

Tabel 2. Paired Sample T-Test dan N-Gain Score

Paired Sample T-Test	N-Gain Score
0,001	0,3561

Berdasarkan data pada Tabel 1, nilai rata-rata pre-test sebesar 65,48 dan meningkat menjadi 77,30 pada post-test. Peningkatan rata-rata sebesar 11,82 poin ini menunjukkan adanya dampak positif dari penerapan media pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar peserta didik. Kemudian nilai standar deviasi menurun dari 18,215 pada pre-test menjadi 15,107 pada post-test yang menunjukkan bahwa selain meningkat secara umum, hasil belajar peserta didik juga menjadi lebih merata.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik dengan kemampuan tinggi, tetapi juga membantu peserta didik yang sebelumnya kesulitan belajar. Analisis lebih lanjut melalui uji Paired Sample T-Test sebagaimana yang ditampilkan pada Tabel 2, menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai ini jauh lebih kecil dari batas signifikansi 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dengan demikian secara statistic, pembelajaran menggunakan Game Monopoli Wayang memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Jawa peserta didik.

Pada nilai N-Gain diperoleh sebesar 0,3561 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar tergolong cukup baik. Meskipun tidak tergolong tinggi, pencapaian ini tetap menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan mampu memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Angket

No	r hitung	r kritis	Keputusan
1	0,771	0,396	Valid
2	0,430	0,396	Valid
3	0,664	0,396	Valid
4	0,633	0,396	Valid
5	0,779	0,396	Valid
6	0,695	0,396	Valid
7	0,059	0,396	Tidak Valid
8	0,496	0,396	Valid
9	0,668	0,396	Valid
10	0,827	0,396	Valid

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pernyataan dalam instrument angket mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, dalam hal ini adalah tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Game Monopoli Wayang. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi product moment. Di mana nilai r hitung dari setiap item dibandingkan dengan nilai r kritis pada taraf signifikansi sebesar 0,05 yang sesuai dengan jumlah sampel yang digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai r kritis yang digunakan bervariasi tergantung pada jumlah responden pada saat pengujian, yaitu sebesar 0,396.

Dari 10 butir pernyataan yang diuji terdapat 9 butir pernyataan yang dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung lebih besar dari r kritis. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar butir pernyataan dalam angket memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total dan dapat digunakan untuk mengukur tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran Game Monopoli Wayang secara layak. Sementara itu, terdapat 1 butir pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Hal ini menunjukkan bahwa butir tersebut tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan keseluruhan instrument, sehingga perlu dihilangkan dari angket yang digunakan untuk pengumpulan data maupun dalam proses analisis. Secara keseluruhan, hasil uji validitas ini menunjukkan bahwa 90% butir pernyataan valid yang mencerminkan bahwa instrument angket telah disusun dengan baik dan mampu mengukur aspek yang diinginkan secara memadai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Monopoli Wayang memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari pre-test sebesar 65,48 menjadi 77,30 pada nilai post-test. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,3561 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar berada dalam kategori sedang. Hal ini berarti bahwa media ini cukup efektif dalam membantu pemahaman peserta didik terhadap materi wayang.

Dari hasil uji validitas angket, diketahui bahwa 90% butir pernyataan dinyatakan valid yang menunjukkan bahwa angket tersebut layak digunakan untuk mengukur tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian, Monopoli Wayang tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendapat respon positif dari peserta didik sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

REFERENCES

- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Pangung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Ashari, M., Putra, M. J. A., & Mulyani, E. A. (2024). Analisis Kemampuan Komunikasi Verbal Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Permainan Monopoli. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 177–193. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1661>

- Defa, D., Putrayasa, I. B., & Sudana, I. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Monopoly untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1190–1197. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1190-1197>
- Harefa, M., Lase, N. K., & Zega, N. A. (2022). Deskripsi Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 381–389. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.65>
- Heryanto, H., Sembiring, S. B. S., & Togatorop, J. B. T. (2022). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Curere*, 6(1), 45–54. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36764/jc.v6i1.723>
- Ichsani, A. F., & Hizbullah. (2024). Penyebab Rendahnya Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *JESE Journal of Elementary School Education*, 1(1), 1–12.
- Indriani, V. N., Diah, A., & Sari, I. (2024). Pemanfaatan Permainan Tradisional Monopoli dalam Pembelajaran IPS pada Materi Jual Beli di Sekolah Dasar. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 1(2), 38–46. <https://doi.org/10.56773/pjer.v1i2.4>
- Kurniasari, W., Murtono, M., & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 141–148. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.891>
- Larasati, A. D., & Ahsanuddin, M. (2023). Pengembangan Monopoli Bahasa Arab untuk Pembelajaran Kosakata Kelas IX Madrasah Tsanawiyah. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(3), 391–405. <https://doi.org/10.17977/um064v3i32023p391-405>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- 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/jjpsgd.v9i1.33586>
- Nuraeni, R. D., Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2023). Rancang Bangun Game Petualangan Melalui Cerita Wayang Arjuna Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3257>
- Nurjanah, I., Rakhman, P. A., & Cipta, N. H. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Monopoli Super Pintar (Monstar) Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif di Sekolah Dasar. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidisciplinary*, 1(2), 707–712. <https://doi.org/10.57235/jerumi.v1i2.1475>
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.

JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1(3), 216–223.

<https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>

Sugiyono, P. D. (2017). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*. ALFABETA.