

# Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Pada Siswa Melalui Media Pembelajaran Moja: Monopoli Bahasa Jawa di SDN Sugihwaras 07

**Nugroho Pratama Putra**

SDN Sugihwaras 07 – Saradan, Indonesia

[nugrohoputra93@gmail.com](mailto:nugrohoputra93@gmail.com)

## Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh realita yang terjadi SDN Sugihwaras 07, yaitu banyak siswa yang ketika diajak berbicara dalam Bahasa Jawa oleh guru atau orang yang lebih tua maka sering terjadi miskomunikasi antara pembicara dengan lawan bicara, akibatnya terjadi kendala dalam transfer informasi sehingga untuk mengatasi kendala tersebut digunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa percakapan sebab kurangnya kosakata bahasa Jawa yang dimiliki oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Jawa pada siswa kelas V dalam mata pelajaran Bahasa Jawa melalui media pembelajaran Moja (Monopoli Bahasa Jawa) di SDN Sugihwaras 07. Pendekatan Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian kelas dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sugihwaras 07 yang berjumlah 12 siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar tes dan pedoman wawancara. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes formatif, teknik observasi, dan teknik wawancara. Data penelitian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data menggunakan teknik triangulasi data. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa media pembelajaran Monopoli Bahasa Jawa dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa pada siswa kelas V, hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata tes formatif siswa adalah sebesar 84 dan nilai rata-rata hasil observasi dan wawancara siswa dalam kategori baik.

**Keywords:** *Media Pembelajaran, Moja, Monopoli, Bahasa Jawa, PTK*

## Pendahuluan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh realita yang terjadi SDN Sugihwaras 07, yaitu banyak siswa yang ketika diajak berbicara dalam Bahasa Jawa oleh guru atau orang yang lebih tua maka sering terjadi miskomunikasi antara pembicara dengan lawan bicara, akibatnya terjadi kendala dalam transfer informasi sehingga untuk mengatasi kendala tersebut digunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa percakapan sebab kurangnya perbendaharaan kosakata bahasa Jawa yang dimiliki oleh siswa. Berdasarkan realitas yang ada, maka perlu adanya media yang dapat memotivasi siswa supaya lebih tertarik untuk mau belajar Bahasa Jawa. Media merupakan komponen penting yang dapat membantu guru dalam memberikan materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang berisi pesan atau informasi yang bersifat instruksional atau mengandung tujuan pengajaran (Maruti, 2015; Mahesti dkk, 2021).

Penggunaan media pembelajaran di kelas sangat penting, karena anak usia sekolah dasar termasuk dalam tahap oprasional konkret, sehingga penyampaian materi yang dibantu media dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan aktif (Ayu dkk., 2019). Jika didasarkan pada kerucut pengalaman Dale maka pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna terkait informasi maupun gagasan yang terkandung dalam pengalaman, karena dalam proses pembelajaran akan melibatkan indra penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba siswa (Zainiyati, 2017).

Penggunaan media di sekolah dasar sangat penting karena fase perkembangan kognitif anak sekolah dasar berada pada fase operasional konkret (Maghfirotn dkk., 2021). Pengembangan media pembelajaran yang inovatif diperlukan guna mengatasi permasalahan yang ada. Pengembangan media pembelajaran ini harus sesuai dengan tahap oprasional konkret dan memberikan pengalaman tiruan yang lebih menarik bagi siswa (Fitriani dkk, 2019; Hermawati dkk, 2018). Fase operasional konkret yang dialami oleh anak sekolah dasar misalnya bermain. Bermain memiliki fungsi yang sangat luas bagi tumbuh kembang anak secara fisik, kognitif, linguistik, sosial emosional maupun psikomotorik Karena di dalam permainan terdapat hal yang paling dekat dengan suatu kekuatan secara maksimal (Karim dkk, 2022). Penggunaan media sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

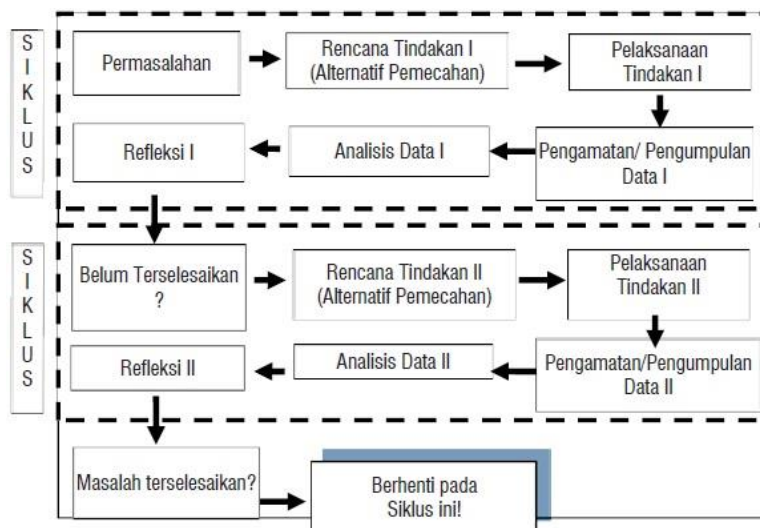
Berdasarkan hal tersebut, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajarnya. Melalui pengalaman langsung peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran dan akan semakin banyak pengalaman yang peserta didik dapatkan (Putri dkk, 2022). Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media permainan monopoli untuk mata pelajaran Bahasa Jawa. Hal tersebut sesuai dengan (Cendana dkk., 2022) yang menyatakan bahwa bermain di dalam kelas memiliki tujuan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Faktor keberhasilan pembelajaran Bahasa Jawa dapat dicapai dengan membuat media pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Wahyuni, 2021).

Monopoli adalah permainan papan di mana pemain saling bersaing untuk mengumpulkan kekayaan melalui serangkaian kotak yang berisi pertanyaan dan jawaban yang diutarakan oleh pemain (Wulandari dkk., 2012; Luarmasse dkk., 2021). Permainan monopoli dipilih karena salah satu permainan yang relatif mudah dimainkan dan disukai oleh anak. Para pemain monopoli diharuskan untuk melakukan transaksi kombinasi yaitu menyewakan, membeli dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pemain lain (Djokowidodo, 2022). Konsep media pembelajaran monopoli ini diadopsi dari permainan monopoli secara umum. Permainan monopoli lebih dipilih dikarenakan dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan konsep materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk berpikir kritis dan mengungkapkan pendapatnya, serta melatih penguasaan siswa dalam memahami konsep materi yang diajarkan (Mahardika, 2017).

Penggunaan media permainan monopoli Bahasa Jawa ini relevan dengan hasil penelitian Susanto (2012) dan Widiarti dkk., (2022) yang mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penggunaan media pembelajaran monopoli bahasa Jawa diharapkan dapat memotivasi siswa menjadi lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran dan pembelajaran yang awalnya hanya berpusat pada guru dengan penggunaan media pembelajaran monopoli menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa (Widodo dkk., 2020). Hal tersebut dikarenakan, pada permainan monopoli bahasa Jawa siswa dituntut untuk menguasai materi dengan cara yang menyenangkan membuat siswa akan terus termotivasi untuk belajar hal yang baru sehingga kemampuan berbahasa Jawa dan perbendaharaan kosakata bahasa Jawa siswa akan meningkat dengan sendirinya. Kebaruan pada penelitian ini penerapan media pembelajaran Moja dengan konsep permainan Monopoli Bahasa Jawa sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa.

## Metode

Pendekatan Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian kelas dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus memiliki beberapa tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada mata pelajaran Bahasa Jawa semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V Sugihwaras 07 Kecamatan Saradan Kabupaten Madiun yang berjumlah 12 siswa.



Gambar 1. Tahapan Penelitian PTK

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes formatif, teknik observasi, dan teknik wawancara kepada subyek penelitian. Instrumen yang digunakan adalah lembar tes dan pedoman wawancara. Setelah semua data terkumpul maka data akan dianalisis menggunakan teknik triangulasi sumber data. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata siswa pada hasil tes formatif adalah  $\geq 70$  dan nilai rata-rata pada hasil observasi dan wawancara dalam kategori baik (81-90).

## Hasil dan Pembahasan

Kondisi awal siswa kelas V SDN Sugihwaras 07 diperoleh dari hasil tes kemampuan awal kepada siswa kelas V yang dilaksanakan pada hari Rabu, 9 Oktober 2020 dengan menggunakan bahasa Jawa. Adapun hasil pelaksanaan tes kemampuan awal adalah sebagai berikut: (1) rata-rata nilai tes formatif awal adalah sebesar 26; (2) rata-rata nilai observasi dalam kategori kurang; dan (3) rata-rata nilai wawancara dalam kategori kurang. Berdasarkan rata-rata nilai yang ada maka diperoleh kesimpulan bahwa data siswa di atas tidak memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan suatu perbaikan agar kemampuan berbahasa Jawa siswa dapat meningkat. Usaha untuk meningkatkan nilai kemampuan tersebut adalah dengan mengimplementasikan media pembelajaran monopoli Bahasa Jawa (Moja) kepada siswa.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan yang menyesuaikan dengan jadwal mata pelajaran Bahasa Jawa dengan masing-masing pertemuan terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan dan observasi; (4) refleksi. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai jadwal yang telah ditetapkan, yaitu tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Oktober 2020 dan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Oktober 2020. Berdasarkan hasil siklus I dan siklus II, kemampuan siswa dalam berbahasa Jawa mengalami peningkatan. Hal tersebut didasarkan pada data hasil tes formatif, data hasil observasi, dan data hasil wawancara pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Kondisi kemampuan siswa dalam berbahasa Jawa pada siklus I dan siklus II disajikan pada tabel 1 berikut.

*Tabel 1. Perbandingan Kemampuan Siswa pada Siklus I dan Siklus II*

| Keterangan          | Tes Formatif | Observasi | Wawancara |
|---------------------|--------------|-----------|-----------|
| Rata-rata Siklus I  | 68           | Cukup     | Cukup     |
| Rata-rata Siklus II | 84           | Baik      | Baik      |

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berbahasa Jawa siswa yang baik. Pada siklus I didapatkan data bahwa (1) rata-rata nilai tes formatif adalah sebesar 68; (2) rata-rata nilai observasi adalah kategori cukup; dan (3) rata-rata nilai wawancara adalah kategori cukup. Pada siklus II, didapatkan data bahwa (1) rata-rata nilai tes formatif adalah sebesar 84; (2) rata-rata nilai observasi adalah kategori baik; dan (3) rata-rata nilai wawancara adalah kategori baik. Dari analisis data siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli Bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa siswa telah berhasil dengan interpretasi yang baik. Penggunaan media pembelajaran monopoli Bahasa Jawa dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa siswa kelas V SDN Sugihwaras 07. Hal ini dapat dilihat pada hasil tes kemampuan Pra Siklus, siklus I, dan siklus II. Perbandingan nilai kemampuan tersebut dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

*Tabel 2. Perbandingan Kemampuan Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II*

| Keterangan           | Tes Formatif | Observasi | Wawancara |
|----------------------|--------------|-----------|-----------|
| Rata-rata pra siklus | 26           | Kurang    | Kurang    |
| Rata-rata Siklus I   | 68           | Cukup     | Cukup     |
| Rata-rata Siklus II  | 84           | Baik      | Baik      |

Berdasarkan tabel 2 dapat dijelaskan bahwa rata-rata nilai tes formatif, observasi, dan wawancara mengalami peningkatan yang baik. Pada pra siklus didapatkan data bahwa (1) rata-rata nilai tes formatif adalah sebesar 26; (2) rata-rata nilai observasi adalah kategori kurang; dan (3) rata-rata nilai wawancara adalah kategori kurang. Pada siklus I didapatkan data bahwa (1) rata-rata nilai tes formatif adalah sebesar 68; (2) rata-rata nilai observasi adalah kategori cukup; dan (3) rata-rata nilai wawancara adalah kategori cukup. Pada siklus II, didapatkan data bahwa (1) rata-rata nilai tes formatif adalah sebesar 84; (2) rata-rata nilai observasi adalah kategori baik; dan (3) rata-rata nilai wawancara adalah kategori baik.

Perbandingan kemampuan pada tabel 2 dapat diambil kesimpulan bahwa nilai kemampuan berbahasa Jawa siswa kelas V dari pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan sehingga penggunaan media pembelajaran monopoli Bahasa Jawa dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa pada siswa kelas V. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil evaluasi kemampuan siswa kelas V yang selalu meningkat dari pra siklus hingga siklus akhir. Faktor keberhasilan pembelajaran Bahasa Jawa dapat dicapai dengan membuat media pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Adhietia dkk, 2021). Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media permainan monopoli untuk mata pelajaran Bahasa Jawa (Syahbarina, 2017).

Permainan monopoli lebih dipilih dikarenakan dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan konsep materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk berpikir kritis dan mengungkapkan pendapatnya, serta melatih penguasaan siswa dalam memahami konsep materi yang diajarkan (Haryati, 2019). Monopoli adalah permainan papan di mana pemain saling bersaing untuk mengumpulkan kekayaan melalui serangkaian kotak yang berisi pertanyaan dan jawaban yang diutarakan oleh pemain (Savitri, 2018). Para pemain monopoli diharuskan untuk melakukan transaksi kombinasi yaitu menyewakan, membeli dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pemain lain (Iffah dkk., 2013)

Penggunaan media sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Cahyani dkk, 2022). Media merupakan komponen penting yang dapat membantu guru dalam memberikan materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang berisi pesan atau informasi yang bersifat instruksional atau mengandung tujuan pengajaran (Zahro, 2015). Penggunaan media di sekolah dasar sangat penting karena fase perkembangan kognitif anak sekolah dasar berada pada fase operasional konkret (Septriani dkk., 2021). Penggunaan media pembelajaran di kelas sangat penting, karena anak usia sekolah dasar termasuk dalam tahap oprasional konkret, sehingga penyampaian materi yang dibantu media dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan aktif (Rhosalia dkk., 2018). Berdasarkan hal tersebut, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajarnya. Melalui pengalaman langsung peserta didik akan

lebih aktif dalam pembelajaran dan akan semakin banyak pengalaman yang peserta didik dapatkan (Suryani, 2022).

Pengembangan media pembelajaran ini harus sesuai dengan tahap oprasional konkret dan memberikan pengalaman tiruan yang lebih menarik bagi siswa (Kurniasari, 2022). Penggunaan media pembelajaran monopoli bahasa Jawa diharapkan dapat memotivasi siswa menjadi lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran dan pembelajaran yang awalnya hanya berpusat pada guru dengan penggunaan media pembelajaran monopoli menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa (Widodo dkk., 2020). Pembelajaran dengan menggunakan media monopoli lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Alat permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas dan kecerdasan anak (Widiyati dkk, 2022). Bermain memiliki fungsi yang sangat luas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun psikomotorik (Qondias dkk, 2016).

Pengalaman langsung peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran dan akan semakin banyak pengalaman yang peserta didik dapatkan (Rinaldi, 2020). Berdasarkan hal tersebut, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajarnya. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna terkait informasi maupun gagasan yang terkandung dalam pengalaman, karena dalam proses pembelajaran akan melibatkan indra penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba siswa (Latifah, 2019). Bermain memiliki fungsi yang sangat luas bagi tumbuh kembang anak secara fisik, kognitif, linguistik, sosial emosional maupun psikomotorik Karena di dalam permainan terdapat hal yang paling dekat dengan suatu kekuatan secara maksimal (Hermawati, 2018). Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli bahasa Jawa secara efektif dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa siswa kelas V SDN Sugihwaras 07.

## Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan media pembelajaran monopoli Bahasa Jawa pada siswa kelas V SDN Sugihwaras 07 diperoleh data peningkatan kemampuan berbahasa Jawa pada setiap siklusnya. Pada pra siklus didapatkan data bahwa (1) rata-rata nilai tes formatif adalah sebesar 26; (2) rata-rata nilai observasi adalah kategori kurang; dan (3) rata-rata nilai wawancara adalah kategori kurang. Pada siklus I didapatkan data bahwa (1) rata-rata nilai tes formatif adalah sebesar 68; (2) rata-rata nilai observasi adalah kategori cukup; dan (3) rata-rata nilai wawancara adalah kategori cukup. Pada siklus II, didapatkan data bahwa (1) rata-rata nilai tes formatif adalah sebesar 84; (2) rata-rata nilai observasi adalah kategori baik; dan (3) rata-rata nilai wawancara adalah kategori baik. Dengan demikian, berdasarkan data yang diperoleh dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli bahasa Jawa dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa padasiswa kelas V SDN Sugihwaras 07.

## Acknowledgment



## Daftar Pustaka

- Adhieta, E. H. S., Mansur, R., & Lismanda, Y. F. (2021). Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Jawa Anak Kelompok A Di Bustanul Athfal Baitul Makmur Kecamatan Dau Kabupaten Malang. *Jurnal Dewantara*, 2(2), 115-121.
- Ayu, R. F. K., Sari, S. P., Setiawan, B. Y., & Fitriyah, F. K. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Daerah Melalui Cerita Rakyat Digital pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Studi Pengembangan. *Child Education Journal*, 1(2), 65-72.
- Cahyani, R. N., Yuliana, A. N. F., & Styaningrum, F. (2022). Implementasi permainan monopoli untuk meningkatkan literasi keuangan anak pada SD Negeri Tawun 2 Kasreman. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 1(1) 786-792.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778.
- Djokowidodo, A. (2022). Pemanfaatan Teknik Pembelajaran Scaffolding dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Jawa: Studi Kasus Pembelajaran Kemampuan Berbahasa Jawa oleh Mahasiswa Non-Jawa Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1590-1596.
- Fitriani, Y., Asfiyak, K., & Lismanda, Y. F. (2019). Peningkatan Kemampuan Bahasa Jawa Anak Melalui Bermain Drama Musikal Pada Anak Kelompok A5 Di Bustanul Athfal Restu 1 Malang. *Jurnal Dewantara*, 1(2), 119-126.
- Haryati, T. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika model belajar sambil bermain perbantuan media monopoli (PTK Matematika kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017). *JPG: Jurnal Penelitian Guru Fkip Universitas Subang*, 2(01), 187-194.
- Hermawati, N., & DH, D. P. (2018). Peningkatan Penguasaan Berbicara Bahasa Jawa melalui Permainan Boneka Tangan pada Anak PAUD Sekar Mulyo Kelompok A Kabupaten Kendal. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 3(1), 33-38.
- Hermawati, N., & DH, D. P. (2018). Peningkatan Penguasaan Berbicara Bahasa Jawa melalui Permainan Boneka Tangan pada Anak PAUD Sekar Mulyo Kelompok A Kabupaten Kendal. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 3(1), 33-38.
- Iffah, H. M., & Pratiwi, T. I. (2013). Layanan Informasi Karier Melalui Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemantapan Pengambilan Keputusan Studi Lanjut Siswa Kelas XI IPA-2 SMAN 1 Menganti. *Jurnal BK UNESA*. 03(1), 183-190.
- Karim, A. A., Apriloka, D. V., Hidayat, Y., & Wiresti, R. D. (2022). Penggunaan Kosakata Bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 3(1), 112-120.

- Kurniasari, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Kemandirian Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Lensa Pendas*, 7(1), 26-32.
- Latifah, N. N. (2019). Pembelajaran muatan lokal bahasa jawa dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 di SDN Sambiroto 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 149-158.
- Luarmasse, N. E., Marantika, J. E., & Serpara, H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sma N 5 Kabupaten Kepulauan Tanimbar. *J-EDu: Journal-Erfolgreicher Deutschunterricht*, 1(2), 48-56.
- Maghfirotnun, K., & Robik, M. (2021). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Siswa Kelas V melalui Pembiasaan Berbahasa. *IBTIDA*, 2(01), 61-68.
- Mahardika, S. F. (2017). Penggunaan Media Permainan Monopoli Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SD Negeri Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017).
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (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), 30-39.
- Maruti, E. S. (2015). *Pembelajaran bahasa jawa di sekolah dasar*. CV. Ae Media Grafika.
- Putri, N. A., Pradana, L. N., & Chasanatun, F. (2022). Model Pembelajaran Role Playing: Keefektivannya dalam Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 154-160.
- Qondias, D., Anu, E.L. & Niftalia, I., (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kelas III Kabupaten Ngada Flores. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 176-182.
- Rhosalia, L. A., Sari, M. P., & Wiratsiwi, W. (2018). Respon Siswa Kelas Iv Sd Kecamatan Tuban Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Arawa Dalam Pembelajaran Membaca Aksara JAWA. *Prosiding SNasPPM*, 3(1), 104-108.
- Rinaldi, I. M. (2020). Peningkatan kemampuan menulis dialog sederhana sesuai unggah-ungguh Bahasa Jawa dengan menggunakan metode role playing. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(2), 98-105.
- Savitri, R. (2018). Meningkatkan Kemampuan Memahami Kata dan Kalimat Aksara Jawa Bersandhangan Melalui Media Monopoli Aksara Jawa pada Siswa Kelas VA SD Muhammadiyah Karangjaten 2 Yogyakarta. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 9-16.
- Septriani, C., Satinem, S., & Sofiarini, A. (2021). Penerapan Media Monopoli Terhadap Hasil Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd Negeri 2 Lubuk Ngin. *Primary Education Journal Silampari*, 3(2), 38-45.
- Suryani, E. (2022). *Permainan Monopoli IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Sikap Ilmiah Siswa SD*. Penerbit Lakeisha.
- Susanto, A. (2012). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *BioEdu*, 1(1).



- Syahbarina, M. (2017). Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(3), 245.
- Wahyuni, A. T. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Menerapkan Unggah Ungguh Basa dalam Pelajaran Bahasa Jawa Melalui Strategi Pemberian Peran Pada Siswa SMPN 2 Mejayan Kabupaten Madiun. *Jurnal Dieksis ID*, 1(2), 40-46.
- Widianti, Y. T., Ismaniyah, I., Kehi, A. N., Yuyun, H., & Siswoyo, A. A. (2022). Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Kelancaran Berbahasa Pada Siswa Kelas 2 Sdn Palesanggar 5. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(2), 138-145.
- Widiyati, E. W., Fatimah, I. D., & Bahrodin, A. B. (2022). Pengembangan LKPD dengan Menggunakan Media Monopoli Papan Kayu Rekayasa (Mokaya) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD/MI. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5(2), 505-513.
- Widodo, B. J., & Hanifah, B. A. (2020). Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(02), 19-28.
- Wulandari, E., & Sukirno, S. (2012). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantu Media Monopoli Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 Smk Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1).
- Zahro, F. (2015). Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Di Kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta. *Basic Education*, 4(15).
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama