

DESAIN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA BERBASIS WEB UNTUK KETRAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA

Dwi Nur Sugiarti¹

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: dnursugiartii@gmail.com

Maulidina Putri Susanti²

Fakultas Ilmi Pendidikan, Universitas Negeri Malang

e-mail: maulidina.putri0706@gmail.com

ABSTRAK

Satu kemampuan yang harus dikuasai siswa adalah kemampuan membaca aksara Jawa. Namun, hasilnya tidak memuaskan. Banyak siswa merasa materi membaca aksara Jawa sulit, mungkin karena media pembelajaran yang digunakan guru tidak interaktif. Sebagai hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 1 Tikung, ditemukan bahwa penggunaan buku paket sebagai media pembelajaran kurang menarik perhatian dan minat siswa. Di era globalisasi ini, teknologi mempunyai banyak manfaat dalam bidang pendidikan. Jadi, penelitian ini menggunakan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam kemampuan membaca aksara Jawa.. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini berupa game monopoli aksara Jawa berbasis web. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas VII dalam membaca aksara Jawa. Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model rancangan penelitian ADDIE (Analisa, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) dan level pengembangan 1. Hasil validasi menurut pendapat siswa memperoleh presentase 82,7%. Hal tersebut menunjukkan bahwa monopoli aksara Jawa berbasis web sangat layak digunakan untuk materi membaca aksara Jawa.

Kata Kunci: Pengembangan, Monopoli, Membaca, Aksara Jawa.

ABSTRACT

Reading Javanese script is one of the skills that students need to acquire. That being said, this falls short of expectations. The difficulty that many students have reading Javanese script could be attributed to the absence of interaction in the educational resources that educators employ. A concern was found at SMP Negeri 1 Tikung: the usage of boring instructional resources, mostly textbooks. This was determined through observations and interviews conducted there. These days, with increased globalization, technology has a lot to offer the educational sector. In order to create

*instructional materials that will grab students' interest and help them become more proficient at reading Javanese script, this study makes use of technology. The web-based Javanese script Monopoly game is the educational resource created for this study. The purpose of this study is to improve seventh-grade students' reading comprehension of Javanese script. Using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model and development level 1, the researcher used the R&D (research and development) approach in this study. Based on the judgments of the students, the validation findings yielded an 82.7% percentage. This suggests that Javanese script reading skills can be effectively taught via the web-based Javanese script Monopoly game.***Keywords:** Development, Monopoly, Reading, Javanese script

PENDAHULUAN

Aksara Jawa merupakan bagian integral dari warisan budaya nasional yang sangat berharga. Sebagai warisan budaya yang kaya akan nilai historis dan estetis, aksara Jawa berperan penting dalam pembentukan identitas dan karakter bangsa. Namun, kenyataannya di era globalisasi dan teknologi ini, eksistensi aksara Jawa menghadapi suatu tantangan besar, terutama dalam konteks pembelajaran di sekolah. Dominasi teknologi dan media yang lebih banyak menggunakan aksara Latin menjadi salah satu tantangan besar bagi eksistensi aksara Jawa. Generasi *millennial* lebih familiar dengan aksara Latin dibandingkan aksara Jawa, hal tersebut dapat mengakibatkan kurangnya penggunaan dan pemahaman terhadap aksara Jawa. Menurut Priyanto (2019), dampak dari era globalisasi dapat membuat eksistensi aksara Jawa semakin berkurang peminatnya, masuknya kebudayaan barat juga berdampak terhadap keberadaan aksara Jawa yang semakin mengkhawatirkan dan sudah hampir ditinggalkan banyak orang.

Maka, strategi yang dapat dilakukan guna melestarikan keberadaan aksara Jawa yaitu melalui pembelajaran bahasa Jawa di sekolah. Berdasarkan Peraturan Gubernur JATIM Nomor 19 Tahun 2014, muatan lokal bahasa daerah memiliki 5 Standar Kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa yakni berbicara, mendengar, menulis, membaca, menyimak. Membaca adalah salah satu ketrampilan yang harus dikuasai siswa, supaya bisa terampil dalam hal tersebut, siswa membutuhkan pembelajaran yang menarik, tidak monoton. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Jawa yang ada di SMP Negeri 1 Tikung Lamongan, menyebutkan bahwa metode dalam pembelajaran yang digunakan adalah menghafal dan penugasan siswa, serta penerapan media belajar menggunakan buku paket, mengakibatkan kejenuhan siswa dalam menerima materi. Padahal, minat siswa cukup besar dalam belajar aksara Jawa.

Berdasarkan kondisi tersebut, agar kualitas pembelajaran aksara Jawa yang mempunyai sifat kontinue dapat meningkat dan mudah diterima oleh siswa serta berlangsung menyenangkan

adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Menurut (Saputri, Rukaya, & Indriayu, 2018), guru membutuhkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. *Game* sebagai salah satu wujud dari multimedia interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran monopoli aksara Jawa berbasis *web* untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penelitian pengembangan monopoli aksara Jawa juga pernah dilaksanakan oleh Rizka Istianah dan Novi Setiyasto (2023) dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Berbasis Cerita Rakyat Jawa untuk Meningkatkan Ketrampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini memperoleh nilai dari dosen ahli materi dengan presentase 95% dan nilai dari dosen ahli media dengan presentase 100%. Perbedaan dari penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah objek, materi serta wujud dari pengembangan model media monopoli, dimana penelitian yang akan diteliti berbasis *web*.

Penelitian pengembangan juga dilakukan Hesti Meina Ulfah (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis *Web* untuk Ketrampilan Mmembaca Bahasa Prancis Siswa SMA Kelas XI”. Penelitian ini mendapat nilai dari dosen ahli materi 92,2%, dan 78,7% dari dosen ahli media. Pada penelitian dan pengembangan ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya dari segi materi, lokasi, dan objek penelitian serta adanya perbedaan pada tampilan media.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk itu dilakukan penelitian dan pengembangan monopoli dengan judul “DESAIN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA BERBASIS WEB UNTUK KETRAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA”. Adapun beberapa rumusan masalah pada penelitian ini yakni (1) Bagaimana proses dalam mengembangkan media monopoli aksara Jawa berbasis web untuk pembelajaran membaca aksara Jawa kelas 7A di SMPN 1 Tikung Lamongan? (2) Bagaimana respon siswa kelas 7A SMPN 1 Tikung Lamongan terhadap media monopoli aksara Jawa berbasis web?

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menciptakan, mengembangkan media pembelajaran. Model desain pembelajaran yang terdapat dalam penelitian ini adalah model ADDIE, mencakup lima tahap yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Secara

metodologis, penelitian dan pengembangan memiliki empat level (Fahyuni & Wahyuni, 2021), yakni

Level pengembangan 1: Peneliti hanya menghasilkan sebuah rancangan tanpa membuat atau pengujian produk.

Level pengembangan 2: Peneliti tidak melakukan penelitian, namun langsung menguji produk yang sudah ada.

Level pengembangan 3: Peneliti meneliti produk yang sudah ada dan menguji keefektifannya.

Level pengembangan 4: Peneliti merancang produk baru, membuat, dan menguji keefektifannya.

Dalam penelitian pengembangan ini, hanya terbatas pada level 1, di mana peneliti hanya menghasilkan rancangan produk tanpa membuat atau mengujinya.

Pada tahap pertama, peneliti menganalisis masalah-masalah yang ada serta materi dan siswa. Dalam tahap ini, peneliti akan mengumpulkan beberapa data melalui pengamatan atau observasi dan wawancara dengan guru yang mengajar bahasa Jawa kelas VII di SMPN 1 Tikung Lamongan. Peneliti akan melakukan pengamatan pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam materi pembelajaran bahasa Jawa, untuk memahami kompetensi apa saja yang harus diraih oleh siswa dalam materi tersebut..

Pada tahap selanjutnya yakni rancangan atau desain, peneliti membuat rancangan awal dalam pengembangan produk berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara oleh guru bahasa Jawa di SMPN 1 Tikung Lamongan. Peneliti merancang desain materi dan desain media yang dibantu oleh pihak *programmer*. Rancangan tersebut dirancang selaras dengan kebutuhan siswa juga karakteristik siswa, sehingga produk yang akan dikembangkan peneliti bisa membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa. Ketika mendesain produk, peneliti selalu mengonsultasikan dengan beberapa pihak terkait yakni dosen pembimbing dan *programmer* yang ahli dalam bidang teknologi untuk menghasilkan suatu produk yang sesuai dengan kebutuhan.

Tahap akhir pada penelitian dan pengembangan ini adalah tahap pengembangan, desain yang ada akan dikembangkan peneliti bersama *programmer* yang nantinya akan menghasilkan produk media pembelajaran monopoli berbasis web. Produk tersebut nantinya akan direvisi oleh dosen pembimbing. Pada tahap pengembangan ini, peneliti menyusun instrumen penilaian untuk menilai tingkat kevalidan produk yang telah dikembangkan. Instrumen tersebut berupa angket untuk mengumpulkan respons dari siswa dan guru. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Tikung, Lamongan. Pemilihan lokasi didasarkan pada identifikasi masalah

yang ada dalam materi aksara Jawa terutama ketrampilan membaca. Teknik yang dapat digunakan adalah kuantitatif. Data diperoleh dari angket yang mengumpulkan respons siswa terhadap media pembelajaran, yang kemudian diolah dan dianalisis oleh peneliti untuk menentukan kevalidan media monopoli aksara Jawa berbasis web.

Instrumen pengumpulan data menggunakan skala likert yang memiliki 4 pilihan jawaban, dimana responden akan memberi tanda centang pada kolom pertanyaan yang ada.

Kriteria	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Ragu-ragu	2
Tidak setuju	1

Tabel 1 Skala Likert

Setelah data dikumpulkan, kemudian data tersebut dianalisis untuk mendapatkan hasil presentasi menggunakan rumus

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah hasil penilaian validasi}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase validitas yang didapatkan dari rumus diatas kemudian dianalisa menggunakan tabel berdasarkan kategori tingkat kevalidan yang telah ditetapkan sebagai berikut:

No.	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1.	76% - 100%	Sangat valid
2.	51% - 75%	Valid
3.	26% - 50%	Kurang valid
4.	0% - 25%	Tidak valid

Tabel 2 Kriteria Validitas

PEMBAHASAN

Pada penelitian dan pengembangan ini, *game* berbasis web dibuat sebagai media pembelajaran dalam membantu siswa kelas VII belajar membaca aksara Jawa (*aksara legena*,

sandhangan, pasangan) bagi siswa kelas VII. Penelitian dan pengembangan ini mengembangkan produk dengan model ADDIE pada level pengembangan 1. Jadi, penelitian ini hanya terbatas hingga *development* atau pengembangan. Berikut 3 tahap yang digunakan:

Tahap Analysis (analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal sebelum mengembangkan media. Pada bagian analisis ini melibatkan kegiatan analisis masalah yang ada dan sumber belajar. Berdasarkan angket kebutuhan siswa yang diberikan kepada siswa, peneliti menemukan permasalahan bahwa siswa kelas VII A, merasa kesulitan belajar aksara Jawa. Hal ini dibuktikan dengan jumlah respon yang ada pada diagram di bawah ini



Diagram 1 kebutuhan siswa

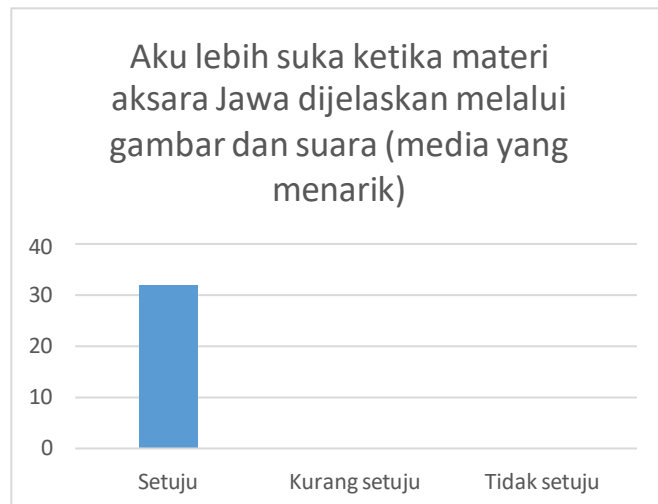


Diagram 2 kebutuhan siswa

Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa 17 siswa dengan presentase 53% memilih sulit, 10 siswa dengan presentase 31% memilih biasa saja, dan 5 siswa dengan presentase 16% memilih mudah. Hal tersebut bisa disimpulkan jika sebagian besar siswa SMPN 1 Tikung kelas VII A yang sedang mengalami kesulitan dalam mempelajari materi aksara Jawa yang diajarkan oleh guru. Dari hasil wawancara singkat dengan guru bahasa Jawa, terdapat persamaan pendapat yakni siswa merasa kesulitan belajar aksara Jawa. Selain itu, media pembelajaran yang masih dilakukan dengan buku paket dan metode yang digunakan adalah pemberian tugas. Pada diagram diatas, juga diketahui bahwa 32 siswa kelas VII A lebih suka jika materi aksara Jawa dijelaskan melalui gambar dan suara atau media yang menarik.

Analisa materi dilaksanakan untuk memahami tujuan belajar yang akan dicapai siswa. Sehingga, dalam proses pengembangan media, konten materinya sesuai dengan apa yang diajarkan kepada siswa. Buku Kirtya Basa Kelas VII Kurikulum KTSP 2013 untuk Muatan Lokal Bahasa Daerah Provinsi Jawa Timur diteliti untuk menyelesaikan tugas analisis materi ini. Hasil dari analisa adalah, ditemukan kompetensii dasar dan indikator untuk materi aksara Jawa di kelas VII SMP, sebagai berikut:

Kompetensi Dasar	Indikator
4.6 Membaca dan menulis kalimat sederhana dengan aksara Jawa/ <i>carakan Madhura</i>	4.1 Membaca teks kalimat sederhana dengan aksara Jawa/ <i>carakan Madhura</i> yang mengandung <i>sandhangan/ pangangghuy</i> dan pasangan.

Tabel 3 Tabel Kompetensi Siswa Kelas 7 SMP

Dalam penelitian ini, isi dari media monopoli menggunakan materi teks kalimat sederhana aksara Jawa dengan *sandhangan*, dan pasangan.

Tahap Desain

Tahap rancangan atau desain ini dilaksanakan dengan melibatkan pembuatan ide dan mengumpulkan alat validasi. Rancangan konsep media monopoli aksara Jawa adalah seperti bermain monopoli pada umumnya, namun nama kota yang ada dalam permainan monopoli diganti menjadi 20 huruf *aksara*, permainan ini dilakukan secara berkelompok. Permainan dibatasi dengan waktu 15 menit, ketika ingin membeli suatu kotak huruf, maka siswa akan mendapat pertanyaan, apabila jawaban benar maka akan mendapat poin dan kotak tersebut menjadi hak milik, begitupun sebaliknya. Jika lawan mendapat peta milik pemain maka lawan akan mendapatkan pertanyaan yang berbeda, apabila lawan menjawab benar maka tidak mendapat denda, namun apabila salah dalam menjawab pertanyaan, maka lawan akan mendapat denda berupa pengurangan poin. Untuk kelompok yang mendapat poin terbanyak, maka kelompok tersebut menang.

Tahap Pengembangan

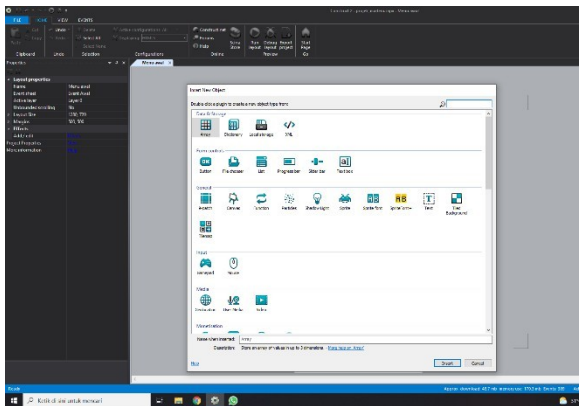
Pada tahap ini peneliti dibantu oleh *programmer* dengan menggunakan aplikasi *construct* 2. Tahap mengembangkan media diawali dengan mengunduh *software* yang digunakan yakni *construct* 2. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam membuat media monopoli aksara Jawa:

1. Persiapan

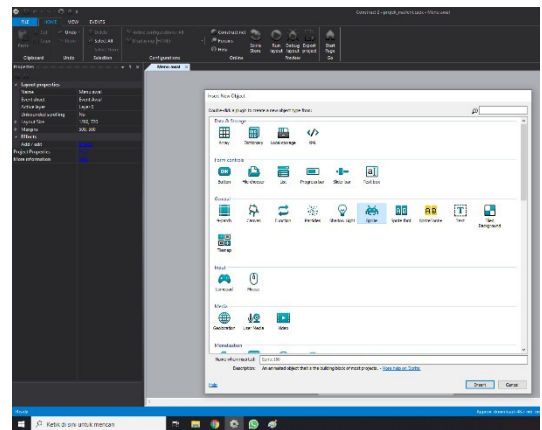
Diawali dengan mengunduh dan menginstal aplikasi *construct 2* dari situs resmi. Kemudian mengumpulkan materi yang dibutuhkan, seperti gambar papan permainan, kartu permainan, pemain, dan gambar atau huruf aksara Jawa, serta membuat skrip yang akan digunakan dalam permainan.

2. Membuat proyek baru

Buka Construct 2 dan buat proyek baru dengan memilih "New Project." Kemudian, beri nama proyek Anda dan tentukan folder penyimpanannya. atur ukuran layout sesuai dengan ukuran papan Monopoli yang ingin Anda buat. Tambahkan layer untuk mengatur objek-objek permainan, seperti layer untuk latar belakang, objek permainan, dan UI.



Gambar 1 tampilan software



Gambar 2 tampilan software

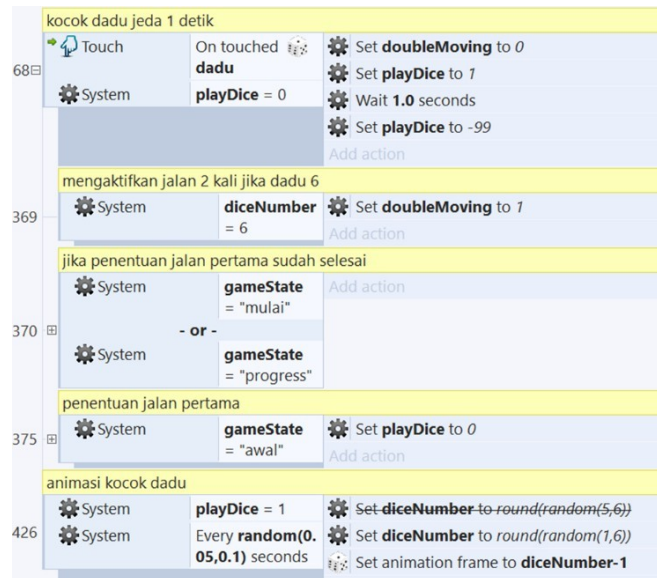
3. Desain papan permainan

Tambahkan *backgorund* papan monopoli dengan mengimpor gambar papan ke dalam proyek, kemudian atur sesuai *layout*. Tambahkan objek-objek permainan dan atur sesuai dengan tempat yang diinginkan pada papan permainan.

4. Membuat mekanisme permainan

a. Buat Sistem Dadu

- Tambahkan tombol untuk melempar dadu.
- Buat sprite untuk dadu dan animasikan hasil pelemparannya.
- Gunakan event sheet untuk menentukan logika hasil pelemparan dadu dan pergerakan token pemain berdasarkan hasil tersebut.

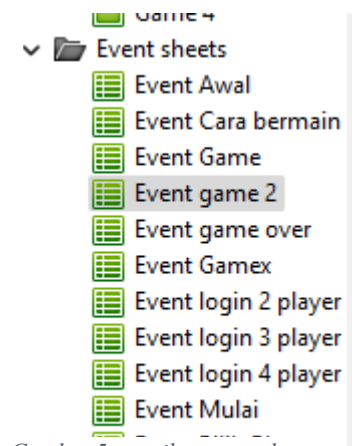
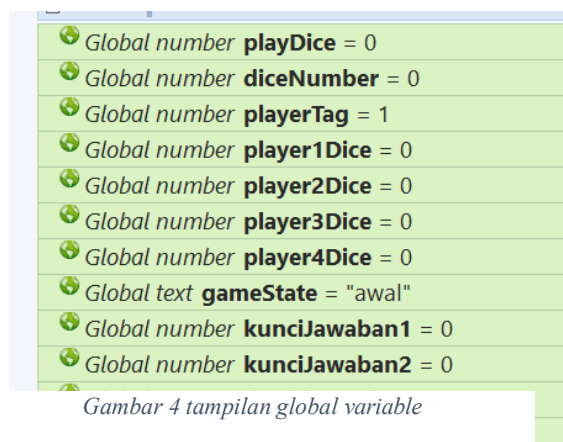


b. Buat Sistem Kartu

- Tambahkan sprite untuk kartu-kartu permainan.
- Buat event sheet untuk mengatur logika pengambilan kartu dan aksi yang harus dilakukan pemain berdasarkan kartu yang diambil

5. Interaktivitas dan logika permainan

Gunakan event sheet untuk mengatur logika permainan, seperti pergerakan token, pergantian giliran pemain, dan interaksi dengan properti pada papan. Tambahkan variabel untuk menyimpan informasi permainan, seperti uang pemain, properti yang dimiliki, dan status permainan. Tambahkan logika untuk properti dan transaksi (Buat event untuk mengatur pembelian, penjualan, dan pengelolaan properti)



6. Implementasi pembelajaran aksara Jawa

Tambahkan sprite atau teks yang menampilkan aksara Jawa di tempat-tempat tertentu pada papan permainan. Buat event yang akan memunculkan pertanyaan atau latihan aksara Jawa setiap kali pemain mendarat di lokasi tertentu. Tambahkan sistem feedback untuk memberikan respon kepada pemain atas jawaban mereka. Buat event yang mencatat skor atau perkembangan belajar pemain selama permainan.

7. Uji coba dan *debugging*

Lakukan uji coba permainan untuk memastikan semua mekanisme dan logika berjalan dengan benar. Identifikasi dan perbaiki bug atau kesalahan yang ditemukan selama uji coba.

8. Publikasi

Gunakan fitur ekspor di Construct 2 untuk mengekspor proyek Anda sebagai aplikasi berbasis web (HTML5). Unggah permainan ke server web atau platform hosting seperti itch.io atau GitHub Pages.

Setelah tahap mendesain dan pembuatan media monopoli aksara Jawa berbasis web menggunakan aplikasi *construct 2* selesai dengan dibantu *programmer*, maka menghasilkan tampilan media seperti di bawah ini:

a. Tampilan halaman depan web monopoli aksara Jawa berbasis web

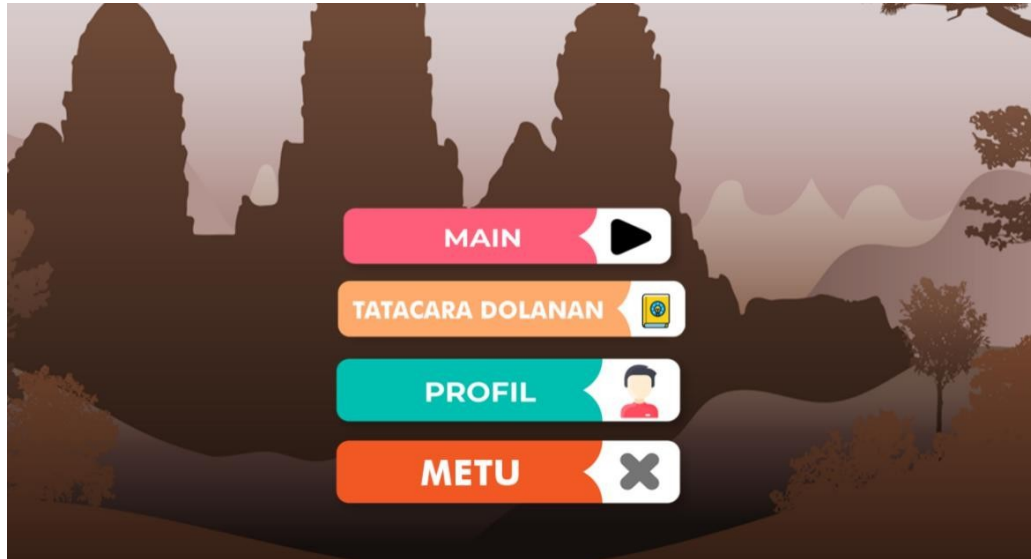
Tampilan halaman depan sebagai *cover* dari permainan monopoli aksara Jawa berbasis web. Hasil dari desain *cover* tertera pada gambar di bawah ini:



Gambar 6 tampilan halaman utama

b. Tampilan menu

Tampilan menu pada web monopoi aksara jawa diperlukan untuk mengetahui langkah



Gambar 7 tampilan menu utama

apa yang akan kita pilih selanjutnya. Terdapat empat kolom yang dapat dipilih oleh siswa. Jika siswa ingin bermain *game*, maka siswa dapat menekan tombol main. Tombol “*tatacara dolanan*” untuk mengetahui aturan main dari permainan tersebut. Tombol profil berisi profil dari peneliti dan *programmer*. Sedangkan tombol “*metu*” digunakan jika siswa ingin keluar dari permainan tersebut. Ketika siswa ingin bermain dan memilih tombol main, maka muncul tampilan seperti gambar di bawah ini:



Gambar 8 tampilan memilih kelompok



Gambar 9 tampilan memasukkan nama

Siswa dapat memilih berapa orang atau kelompok yang akan bermain, tampilan selanjutnya adalah siswa mengisi nama di setiap kelompoknya.

c. Papan permainan monopoli aksara Jawa berbasis web

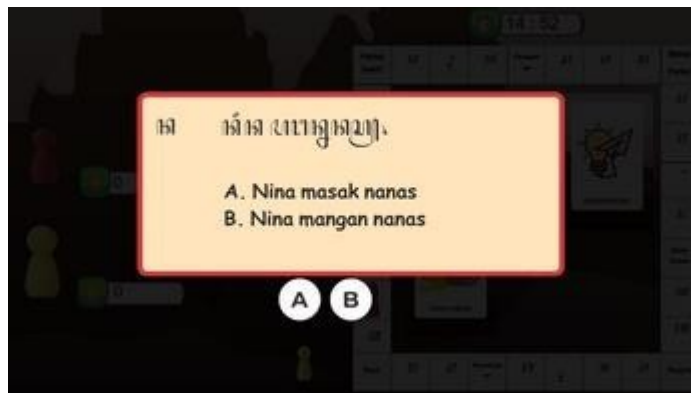
Papan permainan ini digunakan sebagai media pembelajaran untuk memahami materi aksara Jawa. Papan ini terdapat 32 kotak, yang terdiri dari 20 kotak aksara Jawa *Legena*, 4 kotak *sandhangan* yakni *layar* (konsonan r), *wignyan* (konsonan h), *cecak* (ng), dan *suku* (konsonan u). 2 kotak dana umum, 2 kotak kesempatan, dan 4 kotak yang terdiri dari kotak *start*, kotak hanya lewat, kotak penjara, dan kotak bebas parkir. Dalam papan permainan tersebut juga terdapat pion-pion yang berwarna (merah, kuning, hijau, biru) sesuai dengan jumlah pemain yang ada. Selain pion juga terdapat 1 buah dadu yang digunakan untuk menentukan berapa kotak yang harus dilewati setiap pemain.



Gambar 10 tampilan papan permainan

d. Kertu pertanyaan

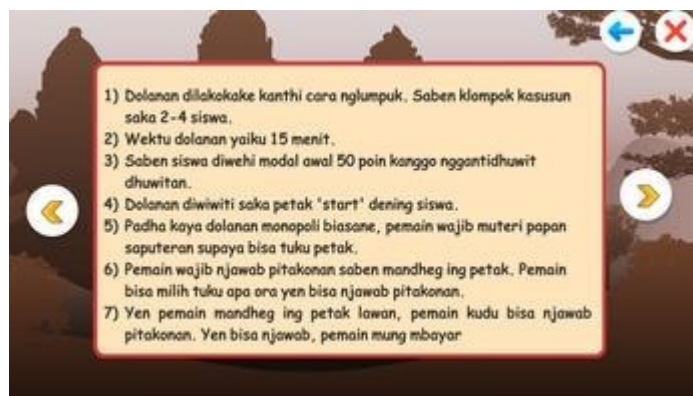
Kartu pertanyaan difungsikan sebagai salah satu tujuan dikembangkannya media monopoli aksara Jawa berbasis web. Pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam web ini sudah diselaraskan dengan indikator dalam buku paket Kirtya Basa kelas VII dan juga sesuai dengan kemampuan siswa kelas VII SMPN 1 Tikung, Lamongan. Pertanyaan yang keluar dibuat sama berdasarkan aksara yang ada pada kotak. Misalnya, kotak aksara “*Ha*” maka pertanyaan yang keluar mengandung aksara “*Ha*” dan pasangan “*Ha*”, dan seterusnya.



Gambar 11 tampilan pertanyaan

e. Peraturan permainan

Tampilan peraturan permainan berisi tata cara atau peraturan dalam permainan monopoli aksara Jawa berbasis web.



Gambar 12 tampilan tata cara bermain

Media selanjutnya akan divalidasi oleh validator. Namun, dalam penelitian ini karena terbatas oleh waktu, maka peneliti hanya akan menggunakan respon siswa sebagai validator media.

Peneliti membagikan lembar angket kepada siswa dan memberikan sepuluh pertanyaan dan empat pilihan jawaban, yakni ada kolom jawaban 4 (sangat setuju), 3 (setuju), 2 (ragu-ragu), dan 1 (tidak setuju). Hasil dari angket respons siswa sebagai berikut:

No	Pertanyaan	Presentase
1.	Apakah petunjuk penggunaannya jelas?	83,5%
2.	Apakah media ini mudah digunakan?	83,5%
3.	Apakah anda merasa senang belajar membaca aksara Jawa menggunakan media ini?	82,8%
4.	Apakah penampilan media ini menarik?	79,6%
5.	Apakah tulisan dalam media monopoli aksara Jawa berbasis web jelas?	82%
6.	Apakah media ini dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa?	82%
7.	Apakah dengan belajar menggunakan media ini bisa membantu dalam meningkatkan semangat belajar aksara Jawa?	86,7%
8.	Apakah media monopoli aksara Jawa berbasis web fleksibel?	79,6%
9.	Dengan media ini, apakah anda dapat memahami materi tentang aksara Jawa?	82,8%
10.	Apakah penyajian materi membaca aksara Jawa pada monopoli aksara Jawa dapat dipahami dengan baik?	84,3%
Rata-rata skor		82,7 %

Berdasarkan perhitungan dari angket yang telah dibagikan pada 32 siswa SMP Negeri 1 Tikung, Lamongan kelas VII A mendapatkan hasil 82,7% hal ini menunjukkan jika media pembelajaran monopoli aksara Jawa berbasis web sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran menurut pandangan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil serta pembahasan, pada penelitian pengembangan ini peneliti telah mengembangkan suatu media berwujud permainan monopoli aksara Jawa berbasis web untuk keterampilan membaca aksara Jawa dan menghasilkan simpulan bahwa peneliti telah mengembangkan media berupa monopoli aksara Jawa berbasis web menggunakan model penelitian ADDIE yang memiliki 5 tahap namun pada penelitian ini terbatas yakni hanya pada 3

tahap, media monopoli aksara Jawa berbasis web mendapatkan nilai 82,7% atas dasar hasil angket respon siswa yang termasuk kedalam kategori sangat valid dan efektif menurut pandangan siswa. Penelitian dan pengembangan ini telah dilaksanakan dan berhasil membuat produk dalam bentuk media pembelajaran monopoli aksara Jawa berbasis web untuk materi membaca aksara Jawa kelas VII SMP yang dapat digunakan untuk meningkatkan ketrampilan membaca. Peneliti berharap media monopoli dapat dikembangkan lagi secara lebih lanjut dan perlu adanya ahli media dan materi untuk memvalidasi agar media lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Istianah, R., dan Setyasto, N. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS CERITA RAKYAT JAWA UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN 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>
- Peraturan Gubernur No 19 Tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah. Surabaya : Gubernur Jawa Timur.
- Priyanto, Aji Slamet. (2019). *AKSARA JAWA CA, RA,KA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA KERAMIK*. Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, Indonesia. Hal 1-15.
- Saputri, D.Y., Rukayah, dan Indriayu, M. (2018). *Need assessment of interactive multimedia based on game in elementary school: a challenge into learning in 21st century*. *International Journal of Educational Review*, 3(3), 1-8.
- 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>
- Ulfah, Hesti Meina (2020). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Web Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI*. Skripsi. Universitas Yogyakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 Tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan