

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MONOPOLI CERITA RAKYAT (MONCERAT) UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN LITERASI DASAR SISWA KELAS II SD NEGERI RANDUSARI YOGYAKARTA

Yayan Saputra, Sungkono

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

yayansaputra.2021@student.uny.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:
*Monopoli, Cerita Rakyat,
Literasi Dasar, Siswa
Kelas II SD.*

Penelitian ini bertujuan menghasilkan alat permainan edukatif Monopoli Cerita Rakyat (MONCERAT) yang layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta praktis berdasarkan respons guru dan siswa untuk menstimulasi kemampuan literasi dasar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model 4D Thiagarajan yang terdiri atas tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Randusari Kota Yogyakarta dengan subjek siswa kelas II SD. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa panduan observasi, panduan wawancara, serta angket untuk ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif untuk hasil observasi dan wawancara, serta deskriptif kuantitatif dengan rerata untuk data angket. Hasil penelitian menunjukkan alat permainan edukatif MONCERAT dikategorikan “Sangat Layak” oleh ahli materi dengan rata-rata skor 3,74 dan oleh ahli media dengan skor 4,0. Media ini juga sangat praktis dengan rata-rata skor 3,75 menurut respons guru dan 0,98 menurut respons siswa.

Abstract

Key Word:
*Monopoly, Folklore,
Basic Literacy,
Elementary School.*

This research aimed to develop an educational board game, Monopoli Cerita Rakyat (MONCERAT), and to examine its feasibility and practicality in stimulating students' basic literacy skills. The feasibility of the product was evaluated by material and media experts, while its practicality was assessed through teacher and student responses. This research employed the 4D development model proposed by Thiagarajan, which consists of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The research was conducted at SD Negeri Randusari, Yogyakarta, involving second-grade elementary students. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and documentation. The instruments included observation and interview guidelines, as well as validation and response questionnaires for material experts, media experts, teachers, and students. Data were analyzed using qualitative descriptive techniques for observational and interview data and quantitative descriptive analysis using mean scores for questionnaire results. The findings revealed that MONCERAT was categorized as “Very Feasible” by both material experts ($M = 3.74$) and media experts ($M = 4.00$). Furthermore, the game was considered highly practical based on teacher responses ($M = 3.75$) and student responses ($M = 0.98$). These results indicate that MONCERAT is suitable for use as an instructional medium to support the development of basic literacy skills.

PENDAHULUAN

Literasi merupakan kemampuan yang sangat penting bagi setiap individu. Literasi tidak hanya dalam akademis tetapi juga untuk kehidupan bermasyarakat. Dalam KBBI, literasi mencakup lebih dari kemampuan membaca dan menulis, melainkan juga mencakup keterampilan mengolah informasi serta keterampilan berpikir kritis dan analitis.

Literasi dasar adalah kemampuan awal yang harus dimiliki individu sebagai fondasi untuk belajar dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Literasi ini mencakup lima kemampuan utama, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (Kuswandi dkk., 2022). Kelima kemampuan tersebut saling berkaitan dan berkembang secara bertahap sesuai dengan usia dan pengalaman belajar individu, khususnya pada anak usia sekolah dasar.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan yang sangat strategis sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan literasi siswa sejak dini (Latifah dkk., 2025). Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan agar siswa mampu membaca dan menulis, tetapi juga dirancang untuk mengasah kemampuan mereka dalam memahami berbagai jenis teks, memahami penggunaan suatu kata, berpikir kritis dalam menanggapi informasi, serta melatih mereka untuk mengekspresikan gagasan secara logis dan terstruktur. Pada akhirnya, mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat menumbuhkembangkan literasi peserta didik untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut (Linggasari & Rochaendi, 2022). Oleh karena itu, menghadirkan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi kunci penting untuk mengatasi rendahnya tingkat literasi yang ada, sekaligus membangun fondasi belajar yang kuat bagi keberhasilan akademis siswa di masa mendatang.

Kebutuhan akan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi semakin mendesak mengingat proses pembelajaran konvensional seringkali belum sepenuhnya mampu menjawab tantangan belajar di kelas. Metode pengajaran yang cenderung monoton, berpusat pada guru, dan minim pemanfaatan media interaktif seringkali gagal membangkitkan minat serta motivasi siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar. Padahal, setiap siswa memiliki keunikan, minat, dan preferensi belajar yang beragam sehingga pendekatan yang diseragamkan seringkali tidak efektif dalam memfasilitasi pemahaman yang mendalam, khususnya dalam pembelajaran literasi yang membutuhkan keterlibatan aktif dan pengalaman langsung.

Salah satu metode yang mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, efektif dan menyenangkan adalah pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan merupakan sebuah metode belajar yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Nisa, dkk., 2025). Metode ini efektif diterapkan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Suparmini, 2024).

Salah satu bentuk implementasi metode pembelajaran berbasis permainan adalah melalui pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) untuk menunjang pembelajaran di kelas. Sebagaimana didefinisikan dalam Permendikbud No.11 Tahun 2020, APE adalah media belajar yang dirancang secara khusus untuk mendukung kegiatan belajar melalui kegiatan permainan untuk mengoptimalkan perkembangan peserta didik (Permendikbud, 2020). APE dapat berbentuk fisik maupun digital, dan pengembangannya senantiasa mempertimbangkan aspek visual, stimulasi kognitif, serta fasilitasi interaksi sosial dalam pembelajaran. Dengan demikian, APE menjadi sarana yang menghubungkan antara prinsip-prinsip pembelajaran berbasis permainan dengan praktik pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif, khususnya dalam menstimulasi kemampuan literasi dasar.

Efektivitas dan potensi APE dalam mendukung pembelajaran literasi di tingkat sekolah dasar telah ditunjukkan dalam berbagai kajian. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Hilumalo, dkk. (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan APE dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD terbukti meningkatkan keterampilan literasi bahasa lisan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan APE dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam kondisi dan tujuan pembelajaran yang beragam, termasuk dalam menstimulasi aspek literasi yang spesifik. APE dapat menjadi solusi untuk membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam, sekaligus meningkatkan

keterampilan berpikir kritis dan kreativitas mereka. Dengan demikian, adanya APE dalam proses belajar dapat mendorong siswa untuk terlibat secara lebih aktif, kolaboratif, dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri Randusari Yogyakarta yang dilaksanakan pada tanggal 2, 9, dan 16 September 2025 ditemukan bahwa kondisi siswa dalam pembelajaran cukup beragam. Dalam pelaksanaan pembelajaran, beberapa siswa terlihat berusaha memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru di depan. Namun ada pula siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan sibuk dengan kegiatannya sendiri. Selain itu, peneliti memperoleh temuan bahwa sebagian siswa menghadapi kesulitan dalam membaca suatu kata dengan 2-3 suku kata atau lebih. Mereka menunjukkan ekspresi bingung, pelafalan yang kurang tepat dan cenderung kurang percaya diri yang terlihat dari intonasi dan tempo membacanya yang pelan. Diperkuat dengan temuan dari hasil wawancara guru dan siswa, mengungkapkan bahwa guru menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi, dengan mengacu pada buku paket Bahasa Indonesia kelas II. Guru cenderung jarang menggunakan permainan sebagai alat untuk belajar karena memerlukan persiapan yang panjang. Sebanyak 4 dari 16 siswa merasa belum mahir dalam membaca sebuah teks, dan masih perlu mengeja satu demi satu kata untuk membaca keseluruhan kalimat. Oleh sebab itu siswa yang mengalami kendala membaca tersebut cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada pembelajaran yang berbasis teks seperti pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat. Selain itu, terdapat 10 siswa dari total keseluruhan yang berpendapat bahwa mereka merasa kesulitan dalam memahami isi sebuah cerita.

Menjawab kebutuhan akan alat pembelajaran literasi yang inovatif dan sesuai dengan minat siswa, pengembangan sebuah alat permainan edukatif dapat menjadi solusi yang relevan dan potensial untuk diterapkan di kelas II SD Negeri Randusari. Pemilihan jenis permainan yang akan dikembangkan didasarkan pada temuan dari angket awal, di mana siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap permainan monopoli.

Monopoli adalah sebuah permainan papan yang berisi tentang ekonomi dan pengelolaan aset. Cara bermain monopoli yaitu dengan mengumpulkan aset atau poin melalui mekanisme berpindah pada petak-petak tertentu di papan permainan, yang biasanya diiringi dengan pengambilan keputusan strategis dan interaksi antar pemain. Dalam konteks pendidikan, permainan monopoli tidak hanya berfungsi sebagai permainan hiburan, tetapi dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat digunakan sebagai inovasi media belajar yang memanfaatkan unsur permainan untuk menstimulasi keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara menyenangkan dan interaktif (Rahayu, 2021). Monopoli dapat dimodifikasi menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Monopoli edukatif dirancang dengan mengintegrasikan unsur materi pembelajaran ke dalam komponen permainan, seperti mengubah petak permainan menjadi petak materi atau soal, kartu berisi tantangan atau perintah, aktivitas membaca, menulis, dan berbicara selama permainan, dan interaksi sosial melalui diskusi dan juga kompetisi. Dengan karakteristik tersebut, monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan alat permainan edukatif berbasis monopoli, yang selanjutnya disebut Monopoli Cerita Rakyat (MONCERAT). Permainan MONCERAT ini dikembangkan dengan menggabungkan unsur permainan dan unsur literasi, di mana siswa akan terlibat dalam aktivitas membaca, memahami instruksi dan tantangan, serta menceritakan kembali isi cerita sebagai bagian dari mekanisme permainan. APE Monopoli Cerita Rakyat (MONCERAT) merekonstruksi esensi permainan monopoli ke dalam konteks pembelajaran literasi dasar. Berbeda dengan pengembangan sebelumnya yang hanya mengadopsi papan permainan semata, MONCERAT mengintegrasikan mekanisme akumulasi aset melalui sistem koin penghargaan (*reward coins*) yang berfungsi sebagai representasi "kekayaan" dari monopoli klasik. Dalam permainan ini, aktivitas memonopoli tidak dilakukan dengan membeli properti fisik, melainkan dengan menaklukkan tantangan literasi berupa menjawab pertanyaan dan menyelesaikan instruksi pada kartu tantangan untuk mendapatkan koin emas, perak, atau perunggu sebagai aset permainan. Mekanisme ini mengadopsi teori

game-based learning dan behavioristik, di mana akumulasi koin menjadi *positive reinforcement* (penguatan positif) yang memotivasi siswa untuk terus membaca dan memahami materi cerita rakyat secara kompetitif namun menyenangkan. Dengan demikian, MONCERAT tidak hanya sekadar papan permainan visual, melainkan sebuah simulasi ekonomi literasi yang utuh di mana kemenangan ditentukan oleh seberapa banyak aset dan pengetahuan yang berhasil dikumpulkan siswa di akhir permainan.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (RnD) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang teruji kelayakannya melalui serangkaian tahapan penelitian yang terstruktur. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model penelitian pengembangan 4D (*Four-D Models*) yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan dkk. 4D terdiri dari empat tahap utama yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate* (Thiagarajan, dkk. 1974). Model penelitian ini dipilih karena memiliki alur pengembangan yang sistematis, menekankan analisis kebutuhan dan validasi ahli, serta berorientasi pada kualitas produk pengembangan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Randusari, Kecamatan Kotagede, Yogyakarta, guna merespons kebutuhan pembelajaran di sekolah tersebut. Selama kurun waktu enam bulan (Agustus 2025–Januari 2026), serangkaian tahapan penelitian telah dilaksanakan secara runut, mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan desain, pengembangan alat permainan edukatif, uji validasi oleh ahli materi dan media, serta pelaksanaan uji coba kelayakan produk.

Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Randusari yang berjumlah 16 siswa, yang dibagi menjadi subjek perseorangan (*one-to-one*) sebanyak 4 siswa, dan 12 siswa lainnya menjadi subjek kelompok kecil.

Prosedur

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini berpedoman pada model 4D dari Thiagarajan (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Keempat tahap tersebut dijalankan secara terstruktur dan saling berkaitan guna menghasilkan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif Monopoli Cerita Rakyat (MONCERAT) yang layak dan praktis. Penjelasan lebih lanjut mengenai prosedur tersebut dipaparkan di bawah ini.

Tahap pertama adalah pendefinisian (*Define*). *Define* adalah tahap pendefinisian dalam rangka menetapkan dan menentukan produk apa yang akan dikembangkan beserta spesifikasinya (Sugiyono, 2019:38). Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis awal (*Front-End Analysis*) melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri Randusari, dan wawancara dengan guru serta siswa untuk mendapatkan data yang aktual mengenai kebutuhan dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat kendala terkait proses pembelajaran literasi dasar siswa dengan berbasis materi cerita rakyat, serta kebutuhan terkait fasilitas pendukung untuk menjembatani guru dalam membelajarkan siswa terkait materi berbasis teks cerita rakyat. Peneliti kemudian melakukan analisis peserta didik (*Learner Analysis*) untuk memahami secara tepat siapa pengguna utama alat permainan edukatif MONCERAT. Dari hasil analisis ini, ditemukan bahwa siswa kelas II SD Negeri Randusari memiliki rentang usia 7-8 tahun dan berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Lebih lanjut, gaya belajar siswa dengan rentang usia tersebut tidak dapat dibatasi pada satu jenis saja, tetapi perlu kombinasi dari beberapa gaya belajar. Selain itu, siswa pada usia ini memiliki rentang perhatian yang relatif terbatas dan mudah merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran yang monoton, misalnya jika pembelajaran didominasi metode ceramah atau hanya membaca dan menjawab pertanyaan dari buku. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis tugas (*Task Analysis*) dan menghasilkan keterampilan spesifik yang perlu dikuasai siswa kelas II SD Negeri Randusari. Adapun siswa diarahkan untuk mampu menyebutkan peristiwa dalam cerita, memahami kosakata baru dengan bantuan petunjuk visual, serta menyebutkan

informasi dalam cerita. Setelah itu, peneliti melaksanakan analisis konsep (*Concept Analysis*) yang menghasilkan elemen-elemen utama cerita rakyat yang diintegrasikan ke dalam bentuk tugas dan aktivitas dalam permainan. Langkah terakhir dalam tahap ini adalah langkah merumuskan tujuan pembelajaran (*Specifying Instructional Objective*) yang menghasilkan rumusan tujuan pembelajaran yang secara spesifik menyesuaikan dengan kebutuhan pengembangan.

Tahap kedua adalah perancangan (*Design*). Pada tahap ini, peneliti melakukan penyusunan instrumen (*Constructing Criterion-referenced Test*) yang digunakan untuk menilai tingkat kelayakan alat permainan edukatif MONCERAT. Hasil dari langkah ini adalah instrumen validasi ahli materi dan ahli media yang telah layak digunakan melalui *expert judgement*. Setelah itu peneliti melakukan pemilihan media (*Media Selection*) yang dirumuskan dari hasil analisis awal, analisis konsep, analisis tugas, dan analisis karakteristik siswa. Dengan mempertimbangkan dari hasil analisis tersebut, dirumuskan pemilihan media berupa alat permainan edukatif Monopoli Cerita Rakyat (MONCERAT) berbentuk permainan papan tiga dimensi yang interaktif, dilengkapi dengan unsur cerita rakyat Malin Kundang. Permainan MONCERAT mendorong siswa untuk bermain sambil belajar serta berpartisipasi aktif dengan kegiatan belajar. Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah pemilihan format (*Format Selection*), yang menghasilkan format fisik dan fisual media MONCERAT menyesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II serta mendukung penggunaan dalam pembelajaran literasi berbasis cerita rakyat. Berdasarkan hasil analisis sebelumnya, dirumuskan desain awal (*Initial Design*).

Tahap selanjutnya yakni pengembangan (*Develop*). Pada tahap ini, peneliti melakukan langkah penilaian ahli (*Expert Appraisal*) berupa validasi ahli materi dan ahli media untuk memastikan kesesuaian isi, ketetapan konsep, kejelasan penyajian, dan keselarasan APE dengan tujuan pembelajaran. Langkah selanjutnya, peneliti melakukan uji coba pengembangan (*Developmental Testing*) secara langsung kepada guru dan siswa untuk mengetahui kelayakan serta kesesuaian hasil pengembangan dengan respons guru dan siswa.

Tahap akhir adalah diseminasi (*Disseminate*). Pada tahap ini peneliti melakukan pengemasan akhir (*Final Packaging*) berupa penyempurnaan dan pengemasan akhir produk pengembangan agar siap digunakan dan disebarluaskan. Selanjutnya peneliti melakukan difusi dan adopsi (*Diffusion and Adoption*) berupa penyebaran dan penerapan produk di sekolah lain.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif, yang secara keseluruhan difungsikan untuk mengevaluasi kelayakan serta kepraktisan produk APE. Data kualitatif bersumber dari observasi kebutuhan, wawancara (guru dan siswa), dan dokumentasi. Di sisi lain, data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian angket validasi ahli dan kuesioner uji coba yang diisi oleh pengguna produk.

Instrumen pengumpulan data pada riset ini mencakup pedoman observasi, panduan wawancara, serta kuesioner (angket) validasi dan respons. Pedoman observasi bertujuan mengkaji situasi aktual pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN Randusari, sedangkan wawancara digunakan untuk merinci kebutuhan dan preferensi pembelajaran. Lebih lanjut, kelayakan Alat Permainan Edukatif (APE) diukur melalui angket validasi oleh pakar materi dan media. Sementara itu, respons terhadap penggunaan APE pada tahap uji coba dinilai melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung, wawancara, validasi pakar, dan angket respons. Observasi dan wawancara difokuskan pada tahap *Define* untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di kelas. Tahap *Develop* melibatkan validasi pakar guna mendapatkan masukan perbaikan serta mengevaluasi kelayakan APE. Sementara itu, angket respons disebarakan kepada guru dan siswa sesuai penerapan APE untuk menilai tingkat kepraktisannya. Seluruh data diolah secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sebagai landasan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk.

Teknik Analisis Data

Setelah dilakukan uji coba, maka diperoleh hasil berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data yang bersifat kuantitatif dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Adapun data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan respons guru diukur menggunakan skala Likert 4 interval. Sedangkan data yang diperoleh dari respons siswa diukur menggunakan skala Guttman.

Analisis rerata digunakan untuk menghitung skor dari hasil angket validasi ahli dan respons guru dan siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus perhitungan data validasi ahli dan respons guru sebagai berikut.

$$\text{Rata – rata Skor} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah aspek yang dinilai}}$$

Dengan keterangan kriteria menurut pedoman konversi Widoyoko (2024) sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan dan Kepraktisan	
Rata-rata Skor	Kategori Penilaian
>3,25 – 4,00	Sangat Layak/Praktis
>2,50 – 3,25	Layak/Praktis
>1,75 – 2,50	Kurang Layak/Praktis
≤1,75	Tidak Layak/Praktis

Sedangkan rumus perhitungan respons siswa sebagai berikut.

$$\text{Rata – rata Skor} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah butir pertanyaan} \times \text{jumlah responden}}$$

Dengan keterangan kriteria menurut pedoman Djatmiko (2018) sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan	
Rata-rata Skor	Kategori Penilaian
≥0,51	Praktis
≤0,50	Tidak Praktis

HASIL

Kelayakan APE MONCERAT diuji oleh dua pihak, yaitu ahli materi dan ahli media, yang mencakup empat aspek penilaian: edukatif, kebahasaan, teknis, serta estetika. Hasil penilaian dari kedua validator tersebut kemudian dihitung nilai rata-ratanya untuk menentukan tingkat kelayakan berdasarkan pedoman kriteria yang telah ditetapkan.

Tahap validasi ahli materi dilakukan oleh ahli dari bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FIP UNY. Validator memberikan penilaian terhadap aspek edukatif dan kebahasaan. Proses validasi dilaksanakan sebanyak dua kali dengan hasil validasi ahli materi disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Materi Tahap 1		
No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Edukatif	2,83
2	Kebahasaan	2
	Nilai Keseluruhan	2,41

Hasil validasi materi tahap 1 menunjukkan bahwa seluruh aspek yang dinilai meliputi aspek edukatif dan kebahasaan memperoleh skor rata-rata 2,41 dengan kategori “Kurang Layak”. Nilai tersebut menunjukkan bahwa masih perlu adanya perbaikan dan penyesuaian materi dalam produk. Berdasarkan penilaian tersebut, peneliti melakukan revisi dan diujikan kembali pada validasi tahap 2.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Materi Tahap 2		
No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Edukatif	3,83
2	Kebahasaan	3,66
	Nilai Keseluruhan	3,74

Hasil uji validasi materi tahap 2 terhadap APE MONCERAT menunjukkan bahwa aspek edukatif dan kebahasaan dalam produk yang dikembangkan memperoleh skor 3,74 dengan kategori “Sangat

Layak”. Nilai tersebut menunjukkan bahwa APE MONCERAT telah memenuhi standar kelayakan materi dan dinilai mampu mendukung pembelajaran di kelas.

Tahap validasi ahli media dilakukan oleh ahli dari bidang Teknologi Pendidikan FIP UNY yang menilai aspek teknis dan estetika. Proses validasi dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Validasi Media Tahap 1

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Teknis	3,87
2	Estetika	3,71
	Nilai Keseluruhan	3,79

Hasil validasi media tahap satu menunjukkan bahwa seluruh aspek yang dinilai meliputi aspek teknis dan estetika memperoleh skor rata-rata 3,79 dengan kategori “Sangat Layak”. Nilai tersebut menunjukkan bahwa APE sudah layak namun masih perlu adanya penyempurnaan media dalam produk. Berdasarkan penilaian tersebut, peneliti melakukan revisi dan diujikan kembali pada validasi tahap 2.

Tabel 6 Hasil Uji Validasi Media Tahap 2

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Teknis	4,00
2	Estetika	4,00
	Nilai Keseluruhan	4,00

Hasil uji validasi media tahap dua terhadap APE MONCERAT menunjukkan bahwa aspek teknis dan estetika dalam produk yang dikembangkan memperoleh skor 4,00 dengan kategori “Sangat Layak”. Nilai tersebut menunjukkan bahwa APE MONCERAT telah memenuhi standar kelayakan media.

Pada tahap uji coba pengembangan (*Developmental Testing*), APE diujikan dengan melibatkan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan uji coba dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba awal (*Intitil Testing*) dan uji coba kuantitatif (*Quantitative Testing*).

Uji coba awal dilakukan dengan melibatkan empat siswa dan guru kelas II SD Negeri Randusari untuk memperoleh respons awal mengenai produk yang dikembangkan. Dari langkah tersebut diperoleh hasil berupa masukan dan komentar terkait produk serta pelaksanaan uji coba.

Langkah uji coba kuantitatif dilaksanakan dalam skala kelompok kecil yang melibatkan guru dan 12 siswa yang tidak terlibat pada tahap uji coba awal. Hasil dari langkah uji coba kuantitatif disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 7 Hasil Uji Coba Kuantitatif Guru

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Kemudahan Penggunaan	3,25
2	Kesesuaian dengan Pengguna	4,00
3	Daya Tarik APE	4,00
	Nilai Keseluruhan	3,75

Hasil uji coba kuantitatif oleh guru menunjukkan bahwa APE yang dikembangkan memperoleh skor 3,75 dan APE dinilai “Sangat Praktis” berdasarkan respons guru.

Tabel 8 Hasil Uji Coba Kuantitatif Siswa

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Kemudahan Penggunaan	0,96
2	Tampilan	1,00
3	Kenyamanan	1,00
4	Penyajian	0,97
	Nilai Keseluruhan	0,98

Hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa APE yang dikembangkan dinilai “Praktis” berdasarkan respons siswa dengan skor yang diperoleh sebesar 0,98. Sebagian besar siswa menunjukkan sikap positif berupa peningkatan kepercayaan diri dalam membaca dan memainkan APE, kontrol emosi yang baik, kolaborasi yang baik, kompetisi yang sehat, serta merasa senang dan juga sangat antusias untuk memainkannya lagi.

PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli dan respons guru dan siswa menunjukkan bahwa APE MONCERAT sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. APE MONCERAT menyajikan materi cerita rakyat yang memiliki tantangan literasi yang menarik dan kontekstual. Tantangan tersebut digunakan sebagai sarana untuk melatih kemampuan literasi dasar siswa, seperti membaca, menyusun huruf menjadi kata, menyusun kata menjadi kalimat yang baku, dan menceritakan kembali isi cerita. Berdasarkan hasil pengamatan selama uji coba, diperoleh temuan bahwa tantangan dalam APE MONCERAT mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Siswa termotivasi untuk menyelesaikan tantangan yang mereka temui ketika bermain MONCERAT. Sejalan dengan pendapat Alike, dkk. (2025) yang menyatakan bahwa tantangan yang beragam dapat membantu mengembangkan keterampilan anak sekaligus mencegah kebosanan terhadap permainan yang monoton. Sejalan pula dengan pernyataan Mubarok dkk, (2023) bahwa alat permainan edukatif yang memiliki tantangan yang menarik, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk belajar lebih giat lagi.

Dinilai dari respons pengguna, MONCERAT dapat memudahkan siswa untuk memahami isi cerita rakyat melalui pembelajaran yang lebih menarik. Sejalan dengan pernyataan Radya dkk, (2023) bahwa penggunaan media monopoli dalam pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa karena mampu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata yang menarik. Lebih lanjut, APE MONCERAT juga memberikan dampak positif terhadap aspek psikologis siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi dan antusiasme siswa selama permainan berlangsung, termasuk pada siswa yang sebelumnya pasif karena kurang percaya diri dalam membaca. Melalui interaksi dan dukungan teman sebaya dalam permainan yang bersifat kolaboratif dan interaktif, siswa mampu membaca teks cerita Malin Kundang dengan lebih berani meskipun masih terbata-bata. Temuan ini sejalan dengan penelitian Marsela dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa media permainan monopoli dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Secara teknis, MONCERAT menggunakan konsep permainan monopoli yang familiar bagi siswa dengan tema Malin Kundang sehingga meningkatkan antusiasme belajar. Seluruh komponen permainan dikaitkan dengan isi cerita untuk membantu pemahaman materi. Hal ini sesuai teori perkembangan kognitif Piaget bahwa siswa usia 7–8 tahun berada pada tahap operasional konkret dan lebih mudah belajar melalui objek nyata. Dengan demikian, MONCERAT relevan untuk membantu siswa membangun fondasi membaca, menulis, dan berhitung sebagai dasar keberhasilan pembelajaran (Untoro & Putranto, 2025). Sehingga APE MONCERAT dikatakan layak dan praktis digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar sekaligus mendukung perkembangan psikologis siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan keseluruhan tahapan yang telah dilaksanakan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif Monopoli Cerita Rakyat (MONCERAT) berhasil dikembangkan menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk, yang terdiri dari empat langkah utama yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Hasil penilaian kelayakan menunjukkan bahwa alat permainan edukatif yang dikembangkan sudah layak digunakan dan telah dibuktikan dari hasil penilaian oleh ahli materi yang mendapat nilai rata-rata sebesar 3,74 dengan kategori “Sangat Layak”, dan penilaian dari ahli media yang mendapat nilai rata-rata sebesar 4 dengan kategori “Sangat Layak”. Alat permainan edukatif Monopoli Cerita Rakyat (MONCERAT) juga dinilai praktis berdasarkan

respons guru dan siswa kelas II SD Negeri Randusari Kota Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dari hasil respons guru yang mendapat nilai rata-rata sebesar 3,75 dengan kategori “Sangat Praktis”, dan respons dari siswa yang mendapat nilai rata-rata sebesar 0,98 dengan kategori “Praktis”. Berdasarkan hasil uji coba terhadap siswa, diperoleh temuan bahwa siswa menunjukkan respons yang sangat baik ketika memainkan alat permainan edukatif Monopoli Cerita Rakyat (MONCERAT). Siswa menunjukkan sikap positif berupa peningkatan kepercayaan diri dalam membaca dan memainkan APE, kontrol emosi yang baik, kolaborasi yang baik, kompetisi yang sehat, serta merasa senang dan juga sangat antusias untuk memainkannya lagi.

Dari hasil penelitian pengembangan alat permainan edukatif Monopoli Cerita Rakyat (MONCERAT) yang telah disimpulkan, terdapat beberapa saran dari peneliti untuk memaksimalkan penggunaan hasil pengembangan agar dapat memperdalam penelitian di masa mendatang. Pertama, bagi sekolah disarankan agar dapat melakukan pengadaan APE dengan jenis permainan kompetitif seperti MONCERAT sebagai alat untuk menunjang pembelajaran di kelas, serta disarankan agar dapat melakukan pembinaan kepada guru-guru untuk memanfaatkan APE untuk memfasilitasi keberagaman karakteristik siswa. Kemudian bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menyempurnakan penelitian MONCERAT melalui pengembangan APE monopoli dengan topik yang lain, serta melakukan langkah uji coba untuk menilai efektifitasnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alika K, H., J.H, H., Nataleni, L. S., Salini, S., Veronika, S., & Yusup, W. B. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Marina Permai. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 9.
<https://doi.org/10.47134/paud.v2i4.1803>
- Djarmiko, I. W. (2018). *Strategi penulisan skripsi, tesis, dan disertasi bidang pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hilumalo, S. R. Y., Husain, R., & Pulkadang, W. T. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukasi Bahasa Indonesia Fun Board Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Kelas. *Jurnal Pendidikan Glasser*. <https://lonsuit.unismuhluwuk.ac.id/glasser/article/view/2146>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pendidikan Tahun Anggaran 2020*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/163576/permendikbud-no-11-tahun-2020>
- Kuswandi, A. A., Adah, A., Abidin, J., Masitoh, I., Hidayat, Y., Oktora, P., Karomah, I., & Safitri, E. (2022). Pengembangan Literasi Dasar Untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Di RA Miftahul Jannah Bagolo. *Wahana Dedikasi Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 5(1), 115. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v5i1.7778>
- Latifah, A. S., Purwati, P. D., Putri, T. D. I., Aulia, T. N., Pramesti, A. G., & Raharjo, A. E. (2025). Pengenalan Profesi dan Cita – Cita Dalam Pembelajaran BAB 4 “Senyum di Sekitarku” Buku Bahasa Indonesia Kawan Seiring. *QISTINA Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 4(1), 881–885.
- Linggasari, E., Rochaendi, E. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 40-62.
[http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2022.13\(1\).40-62](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2022.13(1).40-62)
- Marsela, F., Wahdani, N., Bahri, S., & Rosita, D. (2023). Efektivitas Media Permainan Monopoli Dalam Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa. *Visipena*, 14(1), 1-13.
- Mubarok, A. A. S. A. A., Suparti, T., Yusroni, V. T. (2023). *Alat Permainan Edukatif Menanamkan Nilai-nilai Agama dan Moral*. IAIN Uluwiyah Mojokerto.

- Nisa, K., Ali, N. S., & Laili, N. A. (2025). Efektivitas Game Based Learning Sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Perguruan Mu'allimat Cukir. *Millatuna: Jurnal Studi Islam*, 2(01), 236–245. <https://doi.org/10.33752/mjsi.v2i01.7700>
- Radya, W. B., Fajrie, N., & Riswari, L. A. (2023). Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar IPS kelas V SD 3 Padurenan. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(2), 93-100.
- Rahayu, S., (2021). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Kimia Kompetensi Sifat Koligatif Larutan Dengan Menggunakan Papan Permainan Monopoli Sebagai Inovasi Pembelajaran Paikem Pada Kelas XII E Sma Negeri 1 Batang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Ristek : Jurnal Riset, Inovasi dan Teknologi Kabupaten Batang*. 5(2), 49–6. <https://doi.org/10.55686/ristek.v5i2.100>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital. *Education and Social Sciences Review*. <https://jurnal.iicet.org/index.php/essr/article/view/5002/2437>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. The Council for Exceptional Children.
- Untoro, E., & Putranto, D.A. (2025). Analisis Keterampilan Siswa dalam Membaca Melalui Kartu Kata Bergambar Kelas II SD Kanisius Baturetno Wonogiri. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1), 481-492. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v9i1.4013>
- Widoyoko, E. P. (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.