

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Berbasis Budaya Betawi untuk Mendukung Literasi Budaya Anak Usia 5-6 Tahun

Kiki Puspita¹, Marlina S. Ndun², Muthi'ah Jihadillah Saepurohman³, Rahmaniah⁴, Irma Yuliantina⁵, Sisca Cletus Lamatokan⁶, Lilis Suryani⁷, Chandra Apriansyah⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

Abstrak

Literasi budaya perlu dikembangkan sejak usia dini melalui pengalaman yang konkret, interaktif, dan dekat dengan konteks kehidupan anak. Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan pembelajaran, mengembangkan permainan Monopoli Budaya Betawi, serta mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan, dan perubahan kemampuan literasi budaya anak usia 5-6 tahun setelah penggunaan media. Penelitian menggunakan Research and Development model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) di TK Negeri Besuki, Jakarta Pusat. Uji pengembangan melibatkan dua validator ahli, uji awal-akhir pada 10 anak Kelompok B, serta uji kepraktisan oleh 15 guru dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, lembar penilaian 12 indikator literasi budaya, dan angket respons pengguna; analisis menggunakan persentase deskriptif dan N-Gain. Media memperoleh validasi ahli media 95%, ahli materi 100%, dan gabungan 97,5%. Rata-rata skor meningkat dari 20,8 (43,3%) menjadi 40,3 (84,0%), dengan N-Gain 0,72. Respons kepraktisan mencapai 90,0% (864/960). Temuan menunjukkan bahwa Monopoli Budaya Betawi layak dan praktis serta berkaitan dengan peningkatan deskriptif literasi budaya pada konteks uji coba terbatas. Generalisasi tetap memerlukan pengujian dengan sampel dan desain perbandingan yang lebih kuat.

Kata Kunci: anak usia dini; budaya Betawi; literasi budaya; media pembelajaran; permainan monopoli

Abstract

Cultural literacy in early childhood needs to be fostered through concrete, interactive experiences that are closely connected to children's everyday cultural context. This study aimed to analyze learning needs, develop a Betawi Culture Monopoly game, and describe its feasibility, practicality, and changes in cultural literacy among children aged 5-6 years after using the media. The study employed a Research and Development approach using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate) at TK Negeri Besuki, Central Jakarta. The development trial involved two expert validators, a one-group initial-final assessment with 10 kindergarten children, and a practicality assessment by 15 teachers and school principals. Data were collected through observation, interviews, expert validation, a 12-indicator cultural literacy assessment, and a user-response questionnaire; descriptive percentages and N-Gain were used for analysis. Media validation reached 95%, material validation 100%, and the combined feasibility score 97.5%. The mean score increased from 20.8 (43.3%) to 40.3 (84.0%), with an N-Gain of 0.72. Practicality responses reached 90.0% (864/960). The findings indicate that the Betawi Culture Monopoly is feasible and practical and is associated with a descriptive improvement in cultural literacy within this limited trial context. Broader claims require larger samples and stronger comparative designs.

Keywords: Betawi culture; cultural literacy; early childhood; learning media; monopoly game

Corresponding Author
Kiki Puspita, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia
Email: kikipuspita08@gmail.com

Article Information
Received : 1 September 2026
Accepted : 30 September 2026
Published : 3 October 2026

© 2026 Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. This article is published under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>



1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini tidak hanya membangun kesiapan akademik awal, tetapi juga memberi fondasi bagi identitas, bahasa, interaksi sosial, dan cara anak memaknai lingkungan budayanya. Literasi budaya dalam konteks anak usia dini dapat dipahami sebagai kemampuan awal untuk mengenali simbol dan praktik budaya, memahami makna sederhana, mengomunikasikan pengetahuan budaya, serta menunjukkan penghargaan melalui pengalaman yang sesuai tahap perkembangan. Panduan nasional menempatkan literasi budaya dan kewargaan sebagai bagian penting dari pembelajaran kontekstual

pada PAUD, sedangkan penilaian perkembangan anak perlu bertumpu pada pengamatan autentik terhadap performa anak dalam aktivitas bermakna (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022a, 2022b). Temuan tentang revitalisasi kearifan lokal melalui etnopedagogi juga menunjukkan bahwa integrasi konteks budaya di prasekolah dapat memperluas kesadaran budaya sekaligus menghubungkan sekolah, keluarga, dan komunitas (Sakti *et al.*, 2024).

Konteks budaya lokal menjadi penting karena anak belajar melalui objek, bahasa, simbol, dan interaksi yang dekat dengan pengalamannya. Di Jakarta, budaya Betawi menyediakan materi yang konkret bagi anak, seperti ondel-ondel, rumah kebaya, pakaian adat, makanan dan minuman khas, kesenian, tokoh, serta kosakata lokal. Namun, penelitian mengenai persepsi guru PAUD terhadap pengenalan budaya Betawi menunjukkan adanya tantangan dalam pemilihan materi, strategi, dan dukungan media pembelajaran (Rohita & Suwardi, 2024). Survei yang lebih luas mengenai literasi budaya anak usia dini juga memperlihatkan kesenjangan antara pemahaman konseptual guru dan penerapannya di kelas, serta kebutuhan terhadap media budaya lokal yang menarik dan aplikatif (Annisa *et al.*, 2025). Kondisi ini menegaskan bahwa ketersediaan materi budaya belum otomatis menghasilkan pengalaman belajar budaya yang aktif.

Analisis kebutuhan pada TK Negeri Besuki, Menteng, Jakarta Pusat menunjukkan pola serupa. Pengenalan budaya Betawi telah dilakukan melalui cerita, gambar, video, tari, lagu, makanan khas, boneka ondel-ondel, dan tanya jawab. Anak menunjukkan antusiasme, tetapi guru menilai variasi media interaktif masih terbatas dan kegiatan cenderung lebih banyak menempatkan anak sebagai pengamat atau pendengar. Guru membutuhkan media yang dapat digunakan secara berulang, melibatkan giliran bermain, pengamatan visual, komunikasi lisan, dan interaksi antarteman. Kebutuhan tersebut sejalan dengan penelitian pengembangan media budaya lokal lain yang menunjukkan pentingnya materi yang dekat dengan pengalaman anak, termasuk media interaktif Patriasite untuk budaya Bojonegoro (Aulia *et al.*, 2024), diorama budaya lokal (Khadijah *et al.*, 2025), serta permainan musik tradisional untuk pengetahuan budaya lokal (Jamiyah & Utoyo, 2025).

Pembelajaran berbasis permainan relevan dengan karakteristik tersebut karena bermain memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi aturan, simbol, bahasa, dan hubungan sosial secara bersamaan. Meta-analisis pembelajaran berbasis permainan pada pendidikan anak usia dini melaporkan potensi positif terhadap berbagai luaran kognitif dan sosial, meskipun dampaknya bergantung pada desain permainan dan konteks implementasi (Alotaibi, 2024; Yuliantina, 2025). Kajian guided play juga menunjukkan bahwa dukungan orang dewasa yang terarah dapat menghasilkan manfaat belajar tertentu dibandingkan instruksi langsung atau bermain bebas, sehingga peran guru sebagai fasilitator tetap penting (Skene *et al.*, 2022). Pada permainan papan, tinjauan sistematis menegaskan potensi permainan analog untuk experiential learning, keterlibatan, dan soft skills, tetapi juga mengingatkan perlunya keterkaitan yang jelas antara mekanika permainan dan tujuan belajar (Sousa *et al.*, 2023). Kajian multidomain pada anak muda menambahkan bahwa board game dapat membuka peluang belajar bahasa, sosial-emosional, dan pemahaman budaya, bukan hanya numerasi (O'Neill & Holmes, 2022).

Di Indonesia, permainan tradisional telah dibahas sebagai sarana implementasi literasi budaya pada anak usia dini (Buadanani & Eliza, 2022), sedangkan permainan congklak dilaporkan dapat memperkuat pemahaman warisan budaya sekaligus pengalaman sosial anak (Purnamasari & Sefriyanti, 2025). Permainan budaya Jawa dan Sunda juga menunjukkan bahwa aktivitas bermain berbasis warisan lokal dapat dikaitkan dengan perkembangan bahasa, afektif, kognitif, dan psikomotorik (Apriliani *et al.*, 2024; Astarina *et al.*, 2023). Studi role-playing tentang literasi rendang bahkan menggunakan desain kuasi-eksperimental pada anak usia 5-6 tahun dan memperlihatkan bahwa budaya lokal dapat diintegrasikan dalam permainan yang memiliki tujuan literasi spesifik (Hasanah *et al.*, 2025). Bukti tersebut mendukung pemanfaatan permainan sebagai konteks belajar budaya, tetapi bentuk media, mekanika, usia sasaran, dan indikator yang digunakan tetap beragam.

Permainan monopoli telah dimodifikasi untuk berbagai tujuan pendidikan. Rindayani *et al.* (2022) menggunakan monopoli budaya Sulawesi Selatan pada siswa sekolah dasar; Khusna *et al.* (2023) mengembangkan Mega Monopoly untuk mitigasi bencana pada anak usia 5-6 tahun; dan Puspitasari dan da Ary (2024) mengembangkan Cultural Monopoly Game untuk warisan budaya takbenda pada siswa sekolah dasar. Pengembangan board game untuk budaya jajanan tradisional pada anak usia 4-6 tahun (Hapsari & Bahri, 2025) serta Is-Me Board Game untuk budaya Melayu (Retnaningsih *et al.*, 2024) memperlihatkan bahwa permainan papan dapat dirancang khusus bagi anak usia dini. Berdasarkan studi terdahulu yang ditelaah dalam penelitian ini, belum ditemukan pengembangan yang secara spesifik mengintegrasikan konten budaya Betawi, mekanika monopoli yang disederhanakan untuk anak 5-6 tahun, indikator literasi budaya berbasis pengenalan-pemahaman-komunikasi, serta panduan fasilitasi guru dalam satu produk.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan Monopoli Budaya Betawi yang mengubah orientasi monopoli konvensional dari transaksi dan akumulasi kepemilikan menjadi pengalaman mengenali, menamai, memahami, menceritakan, dan mengingat unsur budaya. Produk menggabungkan papan budaya, Kartu Kenali Aku, Kartu Coba Ceritakan, Kartu Literasi Budaya, pion, dadu, koin budaya, Bintang Budaya, dan panduan guru. Kerangka ini relevan dengan prinsip sosiokultural bahwa belajar berlangsung melalui penggunaan bahasa, interaksi sosial, dan dukungan orang dewasa dalam konteks budaya (Vygotsky, 1978). Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan kebutuhan lapangan; (2) mengembangkan Monopoli Budaya Betawi dengan model 4D; (3) menilai kelayakan dan kepraktisan media; serta (4) mendeskripsikan perubahan kemampuan literasi budaya anak usia 5-6 tahun setelah penggunaan media dalam uji coba terbatas. Karena uji perubahan kemampuan tidak menggunakan kelompok pembandingan, melibatkan jumlah subjek kecil, dan menggunakan skor awal yang direkonstruksi dari observasi awal, temuan peningkatan diposisikan sebagai bukti deskriptif pendahuluan, bukan bukti kausal yang dapat digeneralisasikan.

Tabel 1

Posisi penelitian terhadap studi terdahulu yang relevan

Studi	Konteks/subjek	Kontribusi utama	Kesenjangan yang dijawab penelitian ini
Buadanani & Eliza (2022)	AUD; permainan tradisional	Permainan sebagai konteks implementasi literasi budaya	Belum mengembangkan media monopoli dan belum spesifik budaya Betawi.
Rindayani <i>et al.</i> (2022)	SD; budaya Sulawesi Selatan	Monopoli dapat digunakan untuk pengenalan pengetahuan budaya	Subjek sekolah dasar dan konteks budaya bukan Betawi.
Khusna <i>et al.</i> (2023)	Usia 5-6 tahun; mitigasi bencana	Monopoli dapat dimodifikasi sesuai karakteristik anak usia dini	Konten bukan literasi budaya.
Puspitasari & da Ary (2024)	SD; warisan budaya takbenda	Monopoli budaya sebagai media game-based learning	Subjek sekolah dasar; belum spesifik Betawi dan indikator literasi budaya AUD.
Retnaningsih <i>et al.</i> (2024)	Usia 4-6 tahun; budaya Melayu	Board game 4D dapat membawa nilai budaya lokal ke aktivitas bermain	Bentuk dan budaya berbeda; penelitian ini menambahkan mekanika monopoli, kartu komunikasi, dan literasi budaya Betawi.

2. Metodologi

Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model 4D yang terdiri atas Define, Design, Develop, dan Disseminate (Thiagarajan *et al.*, 1974). Model dipilih karena menyediakan alur sistematis dari identifikasi kebutuhan hingga penyebarluasan produk. Penelitian berlangsung sekitar Februari-Juli 2026 di TK Negeri Besuki, Menteng, Jakarta Pusat. Data kualitatif berasal dari observasi kondisi pembelajaran, wawancara kepala sekolah dan guru, serta komentar validator dan pengguna. Data kuantitatif berasal dari skor validasi, penilaian literasi budaya anak, dan angket kepraktisan. Analisis kebutuhan melibatkan lima informan yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan langsung dalam pembelajaran budaya Betawi, yaitu satu kepala sekolah, dua guru Kelompok B, dan dua guru Kelompok A. Observasi diarahkan pada kondisi pembelajaran dan media yang digunakan, sedangkan wawancara menggunakan pedoman delapan pertanyaan tentang praktik pengenalan budaya, media, respons anak, kendala, kebutuhan media berbasis permainan, manfaat yang diharapkan, dan saran pengembangan. Data observasi dan wawancara diringkaskan secara deskriptif, dikelompokkan menurut pola kebutuhan, lalu digunakan untuk menentukan karakteristik produk, materi budaya, bentuk permainan, aturan, kartu aktivitas, dan panduan guru.

Pada tahap Define, peneliti mengidentifikasi praktik pengenalan budaya Betawi yang telah berjalan, respons anak, keterbatasan media, dan kebutuhan guru. Tahap Design menerjemahkan hasil analisis menjadi rancangan papan permainan, pengelompokan materi budaya, kartu aktivitas, aturan bermain, komponen penguatan, buku panduan, dan instrumen penelitian. Tahap Develop meliputi pembuatan Draft I, validasi oleh satu ahli media dan satu ahli materi, revisi desain dan isi, serta uji coba kelompok kecil. Tahap Disseminate dilakukan secara terbatas kepada guru PAUD dan kepala sekolah untuk memperoleh respons kepraktisan dan masukan pengembangan. Alur operasional ditampilkan pada Gambar 1. Pendekatan serupa pada pengembangan media PAUD berbasis 4D juga digunakan dalam pengembangan buku panduan permainan sensori-motorik (Murni *et al.*, 2025), diorama budaya lokal (Khadijah *et al.*, 2025), serta sejumlah media pembelajaran usia dini seperti Fanzzle dan Tas Lisa (Alam *et al.*, 2026; Widayani *et al.*, 2026).

Subjek uji perubahan kemampuan literasi budaya terdiri atas 10 anak Kelompok B usia 5-6 tahun dalam uji coba kelompok kecil sesuai karakteristik dan kondisi lembaga; penelitian tidak menggunakan sampling probabilitas. Validasi produk dilakukan oleh satu ahli media dan satu ahli materi. Ahli media adalah Dr. Leroy Holman Siahaan, M.Pd., dosen Metodologi Penelitian Universitas Panca Sakti Bekasi, sedangkan ahli materi adalah Dr. Munifah Bahfen, M.Pd., dosen PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Jakarta. Kualifikasi doktor dan pengalaman akademik pada bidang tersebut menjadi dasar pemilihan keduanya sesuai aspek yang dinilai. Karena setiap aspek hanya dinilai oleh satu validator, skor validasi diperlakukan sebagai expert judgment terbatas, bukan bukti validitas yang komprehensif. Pada tahap disseminate, 15 responden yang terdiri atas guru dan kepala sekolah memberikan penilaian kepraktisan. Keterlibatan anak didahului persetujuan orang tua/wali; dokumen persetujuan mencakup penjelasan kegiatan, izin partisipasi dan dokumentasi untuk kepentingan akademik, serta komitmen menjaga kerahasiaan identitas. Karena publikasi memerlukan standar perlindungan anak yang lebih ketat, artikel ini tidak menampilkan foto wajah peserta dan hanya menggunakan visual produk.

Instrumen kemampuan literasi budaya dikembangkan dari definisi operasional kemampuan anak untuk mengenali, memahami, mengomunikasikan, dan mengingat unsur budaya Betawi, dengan mengacu pada kerangka literasi budaya serta penilaian perkembangan PAUD (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022a, 2022b). Terdapat 12 indikator: mengenali gambar/symbol budaya; mengenali makanan; mengenali minuman; mengenali rumah kebaya;

mengenali tokoh/figur budaya; mengenali pakaian khas; menyebutkan unsur budaya; menyebutkan makanan/minuman; menjelaskan fungsi atau makna sederhana; menjawab pertanyaan; menyampaikan jawaban/pendapat lisan; dan mengingat kembali unsur budaya setelah bermain. Penilaian dilakukan oleh guru yang mendampingi kegiatan menggunakan skala 1-4, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga skor maksimum adalah 48. Penelitian tidak melaporkan prosedur double-rating pada setiap anak, sehingga estimasi kesepakatan antarpemilai tidak tersedia. Instrumen validasi ahli menggunakan skala 1-5; angket kepraktisan terdiri atas 16 pernyataan dengan skala Likert 4 poin.

Kualitas isi instrumen dijaga melalui keterkaitan indikator dengan definisi operasional dan kerangka penilaian PAUD. Tesis tidak melaporkan uji validitas isi kuantitatif yang terpisah untuk lembar 12 indikator maupun koefisien reliabilitas statistik; karena itu, keterbatasan validitas isi kuantitatif dan reliabilitas pengukuran dinyatakan secara eksplisit dan perlu diperbaiki pada studi lanjutan melalui validasi instrumen yang lebih formal, uji reliabilitas, dan/atau prosedur kesepakatan antarpemilai. Uji perubahan kemampuan menggunakan satu kelompok dengan pengukuran awal dan akhir. Lampiran tesis menandai skor pretest sebagai "rekonstruksi observasi awal", sedangkan posttest sebagai data asli penelitian. Oleh sebab itu, skor awal diperlakukan sebagai rekonstruksi berbasis catatan observasi dan hasil perubahan hanya ditafsirkan secara deskriptif, bukan sebagai estimasi efek kausal.

Analisis kebutuhan dan komentar terbuka dianalisis secara deskriptif untuk menemukan pola kebutuhan, masukan desain, dan respons pengguna. Kelayakan dihitung dengan $P = (\text{jumlah skor diperoleh} / \text{jumlah skor maksimum}) \times 100\%$; kriteria 81-100% = sangat layak, 61-80% = layak, 41-60% = cukup layak, 21-40% = kurang layak, dan 0-20% = tidak layak. Kepraktisan dihitung dengan rumus persentase yang sama. Seluruh 15 responden mengisi 16 item secara lengkap; dengan skala maksimum 4, terdapat 240 respons item dan skor maksimum teoritis 960. Perubahan kemampuan dilaporkan menggunakan rata-rata, persentase terhadap skor maksimum, rentang, standar deviasi, dan N-Gain: $(\text{posttest} - \text{pretest}) / (\text{skor maksimum} - \text{pretest})$. Untuk artikel ini, standar deviasi dihitung ulang dari skor individual yang tersedia pada lampiran tesis agar sebaran data lebih transparan. Nilai N-Gain $\geq 0,70$ dikategorikan tinggi, tetapi dalam penelitian ini N-Gain digunakan hanya sebagai ringkasan deskriptif eksploratif karena baseline merupakan rekonstruksi dan tidak terdapat kelompok pembandingan. Seluruh analisis dilakukan melalui tabulasi dan perhitungan numerik; penelitian tidak melaporkan penggunaan paket statistik khusus. Pendekatan deskriptif ini dipilih konsisten dengan tujuan uji pengembangan awal dan keterbatasan desain satu kelompok.



Gambar 1

Alur pengembangan Monopoli Budaya Betawi dengan model 4D.

3. Hasil

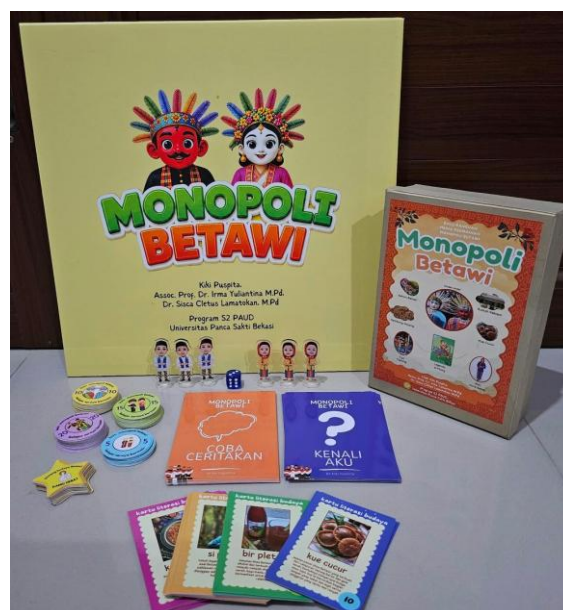
Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa budaya Betawi telah diperkenalkan melalui tari, lagu, cerita, makanan khas, gambar, video, boneka ondel-ondel, alat musik, dan kegiatan tematik. Meskipun

anak umumnya antusias, guru menilai pengalaman belajar masih memerlukan media yang lebih variatif, konkret, dan interaktif. Kondisi awal juga memperlihatkan bahwa anak relatif lebih mudah mengenali ikon yang sering dijumpai, seperti ondel-ondel, dibandingkan menjelaskan fungsi, ciri, atau makna unsur budaya lain. Kesenjangan antara pengenalan visual dan kemampuan menjelaskan atau menceritakan kembali menjadi dasar pemilihan aktivitas dalam kartu permainan.

Produk yang dihasilkan memodifikasi struktur monopoli menjadi aktivitas budaya yang sederhana. Anak melempar dadu, memindahkan pion, mengamati petak budaya, mengambil Kartu Kenali Aku atau Kartu Coba Ceritakan, menjawab atau menceritakan informasi sederhana, dan memperoleh penguatan melalui Bintang Budaya. Komponen uang dan kepemilikan monopoli konvensional dikurangi atau dialihkan agar fokus permainan tidak berada pada akumulasi kekayaan. Setelah validasi, ukuran gambar dan tulisan diperbesar, papan dibuat lebih fleksibel, materi dikelompokkan, visual diperbaiki agar lebih representatif, dan mekanisme reward disesuaikan. Gambar 2 memperlihatkan dokumentasi produk fisik yang terdiri atas papan, kartu, pion, dadu, koin, Bintang Budaya, kotak, dan buku panduan.

Validasi ahli media menghasilkan 57 dari 60 (95%), sedangkan ahli materi menghasilkan 60 dari 60 (100%). Skor gabungan sebesar 117 dari 120 atau 97,5% berada pada kategori sangat layak. Pada disseminate, 15 guru/kepala sekolah menilai 16 pernyataan; seluruh 240 respons item terisi lengkap dan menghasilkan skor 864 dari maksimum 960 (90,0%). Tanggapan terbuka menilai media menarik dan menyenangkan serta relevan untuk pengenalan budaya Betawi; masukan mencakup penambahan variasi unsur budaya, penyesuaian ukuran beberapa komponen, kemungkinan penggunaan beberapa papan, integrasi suara/lagu, dan penyederhanaan bahasa. Seluruh responden menjawab bersedia menggunakan media dalam pembelajaran.

Pada uji awal-akhir, skor rata-rata 10 anak berubah dari 20,8 (43,3% dari skor maksimum; kategori MB) menjadi 40,3 (84,0%; kategori BSB). Standar deviasi berubah dari 1,55 menjadi 3,97, yang menunjukkan bahwa skor akhir lebih menyebar meskipun seluruh anak memiliki skor akhir lebih tinggi. Perubahan individual berkisar 16-22 poin, dengan rata-rata 19,5 poin. N-Gain berbasis skor rata-rata adalah 0,72 dan berada pada kategori tinggi. Namun, karena skor awal merupakan rekonstruksi observasi awal dan penelitian tidak memiliki kelompok pembandingan, N-Gain tersebut digunakan hanya sebagai informasi deskriptif eksploratif dan tidak ditafsirkan sebagai bukti efektivitas kausal. Gambar 3 menunjukkan bahwa setiap peserta memiliki skor akhir lebih tinggi daripada skor awal.



Gambar 2

Dokumentasi produk fisik Monopoli Budaya Betawi dan komponen utama.

Tabel 2

Hasil validasi ahli dan uji kepraktisan pengguna

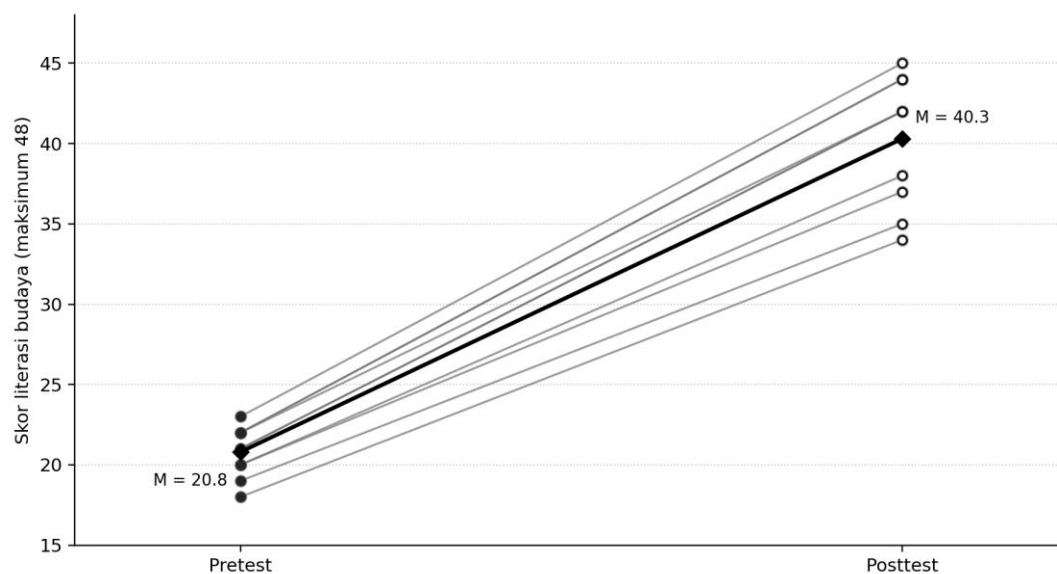
Sumber penilaian	Responden	Skor	Persentase	Interpretasi
Ahli media	1	57/60	95,0%	Sangat layak
Ahli materi	1	60/60	100,0%	Sangat layak
Gabungan validasi	2	117/120	97,5%	Sangat layak
Kepraktisan pengguna	15	864/960	90,0%	Respons positif/praktis

Tabel 3

Statistik deskriptif kemampuan literasi budaya anak (N = 10)

Pengukuran	M	SD	Min	Maks	% skor maksimum	Kategori
Pretest	20,8	1,55	18	23	43,3%	MB
Posttest	40,3	3,97	34	45	84,0%	BSB
Peningkatan	19,5	2,51	16	22	40,6 poin persentase	-
N-Gain	0,72	-	-	-	-	Tinggi

Catatan. *M* = rata-rata; *SD* = standar deviasi; *MB* = Mulai Berkembang; *BSB* = Berkembang Sangat Baik.

**Gambar 3**

Perubahan skor individual dari pretest ke posttest; garis tebal menunjukkan rata-rata kelompok.

4. Pembahasan

Temuan pertama menegaskan bahwa masalah utama bukan ketiadaan pengenalan budaya Betawi, melainkan terbatasnya media yang mengubah materi budaya menjadi pengalaman bermain yang berulang, komunikatif, dan dapat dimanipulasi anak. Guru telah menggunakan berbagai sumber, tetapi

masih membutuhkan sarana yang mendorong anak bertindak, mengambil giliran, mengamati, berbicara, dan mengingat. Pola ini konsisten dengan Rohita dan Suwardi (2024), yang menempatkan persepsi dan strategi guru sebagai faktor penting dalam pengenalan budaya Betawi, serta Annisa *et al.* (2025), yang menemukan kebutuhan tinggi terhadap media literasi budaya yang aplikatif. Dengan demikian, pengembangan media berbasis budaya lokal perlu berangkat dari kesenjangan praktik, bukan sekadar dari keinginan menghasilkan produk baru.

Pilihan board game dapat dijelaskan dari karakteristik belajar usia dini. Alotaibi (2024) menunjukkan bahwa game-based learning memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan beragam luaran perkembangan, tetapi efektivitas dipengaruhi kualitas desain. Sousa *et al.* (2023) juga menekankan bahwa nilai pedagogis permainan analog menjadi lebih kuat ketika mekanika permainan terhubung dengan target belajar. Dalam Monopoli Budaya Betawi, hubungan itu diwujudkan melalui petak budaya, kartu pengenalan, kartu bercerita, giliran bermain, dan pertanyaan guru. Artinya, aktivitas melempar dadu dan memindahkan pion bukan tujuan akhir, tetapi pemicu perjumpaan berulang dengan simbol, kosakata, dan percakapan budaya. Tinjauan O'Neill dan Holmes (2022) tentang pembelajaran multidomain melalui board game mendukung perluasan fungsi permainan papan dari sekadar numerasi menuju bahasa, sosial, dan pemahaman budaya. Temuan pada kelas prasekolah juga menunjukkan bahwa board game yang dirancang sebagai aktivitas komunikatif dapat memberi ruang bagi produksi bahasa lisan anak (Werlinger & Inostroza, 2024).

Peran guru juga penting. Anak tidak hanya diberikan permainan untuk dimainkan secara bebas, tetapi memperoleh penjelasan aturan, pertanyaan pemantik, bantuan ketika kesulitan, dan penguatan selama aktivitas. Struktur ini berdekatan dengan gagasan guided play, yaitu anak tetap aktif dalam permainan tetapi orang dewasa mengarahkan lingkungan dan interaksi menuju tujuan belajar tertentu (Skene *et al.*, 2022). Secara sosiokultural, mekanisme tersebut sejalan dengan Vygotsky (1978): bahasa dan interaksi sosial menjadi alat mediasi, sedangkan dukungan guru membantu anak melakukan aktivitas yang belum sepenuhnya mampu dilakukan secara mandiri. Temuan bahwa anak pada kondisi awal lebih mudah mengenali gambar daripada menjelaskan makna memperjelas fungsi scaffolding; pertanyaan dan kartu cerita membantu memindahkan aktivitas dari pengenalan visual menuju pemaknaan dan komunikasi sederhana.

Dari sisi isi, Monopoli Budaya Betawi memperluas paparan anak dari ikon populer ke beberapa kategori budaya, termasuk kuliner, pakaian, rumah, tokoh, kesenian, dan tradisi. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian media budaya lokal lain, tetapi memiliki orientasi aktivitas yang berbeda. Aulia *et al.* (2024) mengembangkan media interaktif digital untuk budaya Bojonegoro; Khadijah *et al.* (2025) menggunakan diorama budaya lokal; Jamiyah dan Utoyo (2025) memanfaatkan permainan musik tradisional; dan Hasanah *et al.* (2025) menggunakan role-playing untuk literasi rendang. Keragaman tersebut menunjukkan bahwa budaya lokal dapat hadir dalam berbagai medium. Kontribusi Monopoli Betawi berada pada penggabungan representasi visual, aktivitas bahasa lisan, mekanika giliran, dan komponen fisik yang dapat digunakan berkelompok.

Perbandingan dengan penelitian permainan budaya memperjelas posisi kebaruan. Buadanani dan Eliza (2022), Purnamasari dan Sefriyanti (2025), Apriliani *et al.* (2024), serta Astarina *et al.* (2023) menunjukkan nilai permainan tradisional bagi pembelajaran budaya dan perkembangan anak. Namun, penelitian ini tidak menggunakan permainan tradisional Betawi sebagai objek, melainkan merancang permainan papan modern yang memuat budaya Betawi sebagai konten. Rindayani *et al.* (2022) dan Puspitasari dan da Ary (2024) telah menggunakan monopoli untuk materi budaya, tetapi pada siswa sekolah dasar. Khusna *et al.* (2023) membuktikan bahwa struktur monopoli dapat disederhanakan bagi anak usia 5-6 tahun, meskipun fokusnya mitigasi bencana. Retnaningsih *et al.* (2024) dan Hapsari dan Bahri (2025) sama-sama memperlihatkan kelayakan board game bertema budaya untuk usia dini. Dalam korpus studi yang ditelaah, posisi kebaruan penelitian ini bukan pada "permainan monopoli"

secara umum, tetapi pada kombinasi usia sasaran, budaya Betawi, indikator literasi budaya, aktivitas komunikasi, serta panduan fasilitasi dalam satu sistem media.

Nilai validasi ahli sebesar 97,5% memperlihatkan bahwa produk memenuhi kriteria isi dan media menurut dua validator, tetapi skor tinggi tersebut tidak berarti produk bebas dari kebutuhan revisi. Justru masukan validator menghasilkan perubahan penting pada ukuran gambar, keterbacaan tulisan, fleksibilitas papan, pengelompokan materi, representasi visual, dan penggunaan reward. Proses iteratif ini merupakan ciri penting R&D model 4D (Thiagarajan *et al.*, 1974) dan terlihat pula pada penelitian media PAUD kontemporer, seperti pengembangan buku panduan sensorimotorik (Murni *et al.*, 2025), Fanzle (Alam *et al.*, 2026), dan Tas Lisa (Widayani *et al.*, 2026). Dengan demikian, angka validasi sebaiknya dibaca sebagai keputusan berbasis kriteria setelah proses telaah dan revisi, bukan sebagai bukti efektivitas pembelajaran. Karena masing-masing aspek hanya dinilai oleh satu ahli, persentase tersebut dipahami sebagai expert judgment terbatas dan tidak mewakili validitas komprehensif produk.

Respons pengguna 90,0% menunjukkan penerimaan yang tinggi terhadap tampilan, materi, kemudahan, manfaat, dan kesesuaian media. Penerimaan guru relevan karena media yang baik secara konseptual dapat gagal diterapkan apabila aturan rumit, komponen sulit dikelola, atau guru tidak memperoleh panduan yang memadai. Masukan pengguna tentang ukuran, variasi budaya, jumlah papan, bahasa, dan kemungkinan penambahan suara menunjukkan bahwa kepraktisan juga bersifat kontekstual. Hasil ini sejalan dengan pengembangan media lain yang menempatkan validasi pengguna sebagai bagian dari kualitas produk, termasuk Amal *et al.* (2025) pada media augmented reality serta penelitian play-based learning di Indonesia yang menekankan pentingnya peran pendidik dan material permainan dalam keberhasilan stimulasi (Nafisah *et al.*, 2026; Rudiyanto *et al.*, 2026).

Perubahan rata-rata dari 20,8 menjadi 40,3 dan N-Gain 0,72 menggambarkan pola perubahan deskriptif dalam konteks uji coba ini; N-Gain tidak digunakan sebagai bukti efektivitas media. Seluruh anak memperoleh skor akhir lebih tinggi, sehingga pola peningkatan tidak hanya ditentukan oleh satu atau dua peserta. Temuan tersebut masuk akal secara pedagogis karena selama permainan anak memperoleh paparan berulang melalui gambar, penamaan, pertanyaan, cerita, dan interaksi. Studi board game pada anak prasekolah dan taman kanak-kanak juga menunjukkan bahwa permainan papan dapat memfasilitasi pembelajaran ketika aktivitas permainan terstruktur dan diulang (Balladares *et al.*, 2024). Namun, dalam penelitian ini skor pretest pada lampiran merupakan rekonstruksi observasi awal, jumlah subjek hanya 10, dan tidak terdapat kelompok kontrol. Oleh karena itu, perubahan skor tidak dapat secara eksklusif diatribusikan kepada media; efek latihan, pendampingan guru, paparan budaya lain, atau karakteristik kelompok dapat berkontribusi. Dengan status baseline yang direkonstruksi, N-Gain diperlakukan sebagai ringkasan deskriptif eksploratif.

Keterbatasan lain adalah penelitian berlangsung pada satu satuan PAUD dan belum melaporkan koefisien reliabilitas instrumen 12 indikator maupun konsistensi antarpemilai. Selain itu, validasi media dan materi masing-masing hanya dilakukan oleh satu ahli sehingga hasil kelayakan merupakan expert judgment terbatas. Studi lanjutan disarankan menggunakan baseline prospektif, ukuran sampel lebih besar, kelompok pembanding, validasi instrumen yang lebih formal, uji reliabilitas, analisis indikator per dimensi, penilaian antarobserver, dan implementasi multi-situs. Dengan desain yang lebih kuat, penelitian dapat menguji bukan hanya kelayakan produk, tetapi juga besaran kontribusi media terhadap literasi budaya dibandingkan pembelajaran biasa.

Secara teoretis, penelitian ini menunjukkan bahwa literasi budaya usia dini dapat dioperasionalkan menjadi rangkaian tindakan yang dapat diamati: mengenali, menamai, memahami, menjawab, menceritakan, dan mengingat. Secara praktis, produk memberi contoh bagaimana budaya lokal dapat diintegrasikan ke mekanika permainan tanpa mempertahankan seluruh aturan monopoli konvensional. Prinsip ini dapat diadaptasi untuk budaya lokal lain dengan tetap melakukan validasi representasi budaya dan penyesuaian perkembangan anak. Pengalaman penelitian lokal maupun internasional menunjukkan bahwa kekuatan permainan bukan pada formatnya semata, melainkan pada kecocokan

antara isi, mekanika, tujuan belajar, dukungan guru, dan konteks penggunaan (Alotaibi, 2024; Sakti *et al.*, 2024; Sousa *et al.*, 2023).

5. Simpulan

Penelitian menghasilkan Monopoli Budaya Betawi sebagai media pembelajaran berbasis permainan untuk mendukung literasi budaya anak usia 5-6 tahun. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sekolah telah mengenalkan budaya Betawi melalui beragam kegiatan, tetapi masih memerlukan media yang lebih konkret, interaktif, komunikatif, dan dapat digunakan secara berulang. Melalui model 4D, kebutuhan tersebut diterjemahkan menjadi papan permainan, kartu pengenalan dan bercerita, materi budaya, komponen bermain, penguatan, serta panduan guru. Validasi ahli media sebesar 95% dan ahli materi sebesar 100% menghasilkan kelayakan gabungan 97,5%, sedangkan respons kepraktisan pengguna tercatat 90,0% (864/960). Pada uji terbatas terhadap 10 anak, rata-rata skor literasi budaya berubah dari 20,8 (43,3%) menjadi 40,3 (84,0%) dengan N-Gain 0,72; seluruh anak memiliki skor akhir lebih tinggi. Temuan ini mendukung potensi Monopoli Budaya Betawi sebagai media yang menghubungkan simbol budaya, bahasa lisan, interaksi sosial, dan aktivitas bermain. Namun, hasil perubahan kemampuan harus dibaca sebagai bukti deskriptif awal karena pengukuran awal direkonstruksi dari catatan observasi, sampel kecil, satu lokasi, tanpa kelompok pembandingan, validasi hanya melibatkan satu ahli pada setiap aspek, dan reliabilitas instrumen belum diestimasi secara terpisah. Penelitian berikutnya perlu menggunakan baseline prospektif, kelompok kontrol atau pembandingan, validasi instrumen yang lebih formal, uji reliabilitas antarpemilihan, dan implementasi di beberapa satuan PAUD. Dengan penguatan metodologis tersebut, kontribusi media terhadap literasi budaya dapat diuji secara lebih meyakinkan dan dapat dibandingkan lintas konteks budaya lokal.

6. Daftar Pustaka

- Alam, N. N., Priyanti, N., & Apriyansyah, C. (2026). The development of Fanzzle (Fauna Puzzle) learning media to enhance early childhood focus. *Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET)*, 5(2), 960–971. <https://doi.org/10.58526/jsret.v5i2.1075>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Amal, A., Rusmayadi, & Sugiarti, T. (2025). The effectiveness of augmented reality-based learning media in improving vocabulary mastery of early childhood in Makassar City. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 13(1), 154–159. <https://doi.org/10.23887/paud.v13i1.86193>
- Annisa, F., Wulandari, R., & Prayitno. (2025). Survei pengetahuan dan kebutuhan guru terhadap penerapan pembelajaran literasi budaya anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(3), 1335–1341. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1397>
- Apriliani, E. I., Wardani, A., & Azizah, A. N. I. (2024). Efektivitas permainan tradisional budaya Jawa dalam meningkatkan kesantunan bahasa anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(2), 355–362. <https://doi.org/10.35473/ijec.v6i2.3341>
- Astarina, A. N., Zuraida, I., Hendar, Heryono, H., & Sujatna, M. L. (2023). Sundanese traditional games as media for promoting children's cognitive, affective and psychomotor development in Cikaum Subang. *Journal Sampurasun: Interdisciplinary Studies for Cultural Heritage*, 9(1), 33–44. <https://doi.org/10.23969/sampurasun.v9i1.7301>

- Aulia, F. N., Samawi, A., & Anisa, N. (2024). Media interaktif Patriasite untuk pengenalan budaya lokal Kabupaten Bojonegoro pada anak usia 5–6 tahun. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(3), 121–136. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i3.1276>
- Balladares, J., Miranda, M., & Cordova, K. (2024). The effects of board games on math skills in children attending prekindergarten and kindergarten: A systematic review. *Early Years*, 44(3–4), 710–734. <https://doi.org/10.1080/09575146.2023.2218598>
- Buadanani, B., & Eliza, D. (2022). Perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai implementasi literasi budaya pada anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 41–50. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(1\).9219](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).9219)
- Hasanah, A., Eliza, D., Rakimahwati, R., & Yeni, I. (2025). Integrating local cultural heritage into early childhood education through role-playing games: A quasi-experimental study on Rendang literacy. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1346–1357. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7062>
- Hapsari, J., & Bahri, N. F. (2025). Development of an educational board game to introduce traditional snack culture to children in RA Kuttat Labib. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 23(1), 41–59. <https://doi.org/10.33153/glr.v23i1.6750>
- Jamiyah, S., & Utoyo, S. (2025). Learning media innovation: Development of Kompang music game to enhance local cultural knowledge in early childhood. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 453–465. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v6i2.21500>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022a). *Panduan penguatan literasi budaya dan kewargaan pada pendidikan anak usia dini*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022b). *Panduan penilaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini*.
- Khadijah, S., Herman, H., Herlina, Amal, A., & Musi, M. A. (2025). Developing local culture-based diorama learning media to improve creativity in early childhood. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research*, 4(1), 331–344. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v4i1.16254>
- Khusna, A. N., Arifin, I., & Pramono. (2023). Mega Monopoly Game for disaster mitigation learning in the context of independent learning for children aged 5–6 years. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(2), 276–283. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i2.60611>
- Murni, I. W., Priyanti, N., & Patilima, H. (2025). Pengembangan buku panduan guru dalam permainan sensori motorik anak usia 4–5 tahun berbasis model 4D. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(3), 1574–1585. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1380>
- Nafisah, S. K., Mirawati, & Asriadi, M. A. (2026). Improving aspects of early childhood cognitive development through play based learning in Indonesia: A systematic literature review. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 9(2), 489–499. <https://doi.org/10.31004/aulad.v9i2.1401>
- O'Neill, D. K., & Holmes, P. E. (2022). The power of board games for multidomain learning in young children. *American Journal of Play*, 14(1), 58–98.
- Purnamasari, E., & Sefriyanti. (2025). Pengembangan literasi budaya melalui permainan tradisional congklak di era digital bagi anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 10(1), 133–140. <https://doi.org/10.33369/jip.10.1.133-140>

- Puspitasari, D. S., & da Ary, D. (2024). Cultural Monopoly Game: Designing and testing game-based media for intangible cultural heritage learning in elementary school. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 14(3), 1859–1872. <https://doi.org/10.23960/jpp.v14.i3.2024126>
- Retnaningsih, L. E., Saniah, M., & Faizah, H. (2024). Development of the Is-Me Board Game to instill religious values and love for Malay culture in children aged 4–6 years. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 4(2), 87–104. <https://doi.org/10.14421/joyced.2024.42-02>
- Rindayani, S., Radha, T. A. P., Nur, Y. M., Rahayu, S., Salman, S. W., & Dewi, E. M. P. (2022). Efektivitas permainan monopoli untuk meningkatkan pengetahuan tentang budaya Sulawesi Selatan pada siswa di Runiah School. *Altruist: Journal of Community Services*, 3(4), 97–100. <https://doi.org/10.22219/altruist.v3i4.23452>
- Rohita, R., & Suwardi, S. (2024). Persepsi guru PAUD mengenai pengenalan budaya Betawi dalam pembelajaran: Tantangan dan strategi pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(6), 1624–1636. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6016>
- Rudiyanto, R., Sinaga, T. E., Muthmainnah, N., & Lestari, P. A. (2026). Pembelajaran berbasis bermain (play-based learning) terhadap perkembangan holistik anak usia dini: Tinjauan literatur sistematis berbasis PRISMA. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2). <https://doi.org/10.37985/murhum.v7i2.2438>
- Sakti, S. A., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024). Revitalizing local wisdom within character education through ethnopedagogy approach: A case study on a preschool in Yogyakarta. *Heliyon*, 10(10), e31370. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31370>
- Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development*, 93(4), 1162–1180. <https://doi.org/10.1111/cdev.13730>
- Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P. J., Perim, C., Mansuklal, S. A., & Ennami, F. (2023). Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology*, 14, 1160591. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Werlinger, L., & Inostroza, M.-J. (2024). The contribution of board games to pre-kindergarten students' oral production. *HOW*, 31(1), 123–147. <https://doi.org/10.19183/how.31.1.781>
- Widayani, H., Watini, S., & Apriyansyah, C. (2026). The development of Tas Lisa learning media to enhance early childhood beginning reading skills. *Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET)*, 5(2), 972–981. <https://doi.org/10.58526/jsret.v5i2.1076>
- Yuliantina, I. (2025). Development of learning strategies to integrate computational thinking in early childhood education curriculum: A study on 36 early childhood education units in Kudus. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 19(1), 37–47. <https://doi.org/10.21009/jpud.v19i1.40841>