



PENGEMBANGAN MEDIA MONOSA (MONOPOLI BAHASA) PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI LIHAT SEKITAR KELAS IV SEKOLAH DASAR

Lika Apreasta¹, Wiwik Okta Susilawati², Rima Nopiyanti³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia

rима99phonebungo@gmail.com

ABSTRAK :Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan peserta didik yang masih dibawah rata-rata, kemudian minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran. Maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, salah satunya media monosa (monopoli bahasa) pembelajaran bahasa indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektifitas media monosa pembelajaran bahasa indonesia pada materi lihat sekitar di kelas IV SD N 095/VIII Karang Dadi dan menghasilkan media monosa yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahap pengembangan yaitu: Tahap pertama adalah tahap *Analyze*, pada tahap ini dilakukan dengan menganalisis pengembangan tersebut. Kedua adalah tahap *Design*, pada tahap ini dilakukan dengan merancang suatu produk yang akan dikembangkan. Ketiga adalah tahap *Development*, yaitu tahap yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang telah dirancang sebelumnya. Keempat adalah tahap *Implementation*, pada tahap ini dilakukan dengan mengimplementasikan produk yang dikembangkan. Terakhir adalah tahap *Evaluation*, pada tahap ini dilakukan dengan mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Hasil penelitian media monosa pada uji validasi oleh tiga validator menghasilkan validitas dengan rata-rata 88,51% dikategorikan sangat valid, sehingga media layak digunakan dalam proses pembelajaran, uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik menghasilkan praktikalitas dengan rata-rata 87,5% dikategorikan sangat praktis dari segi penggunaan media, uji efektifitas berdasarkan hasil tes soal oleh 15 peserta didik menghasilkan rata-rata 74% dikategorikan efektif membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: Media Monosa, Bahasa Indonesia, Model ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang harus dipelajari setiap individu dengan tujuan memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan dengan tujuan mencerdaskan dan mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai kehidupan yang lebih tinggi (Angrayni, 2019). Kurikulum yang digunakan pada saat ini yaitu kurikulum merdeka

penyempurnaan dari kurikulum yang sebelumnya yakni kurikulum 2013. Kurikulum merdeka ini akan memberikan warna baru dan merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Guru dituntut untuk lebih memahami secara menyeluruh konsep dari Kurikulum Merdeka ini (Khoirurrijal et al., 2022). Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran yang beragam. Kurikulum ini berfokus pada konten yang esensial agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi.

Pembelajaran bahasa Indonesia berperan sangat penting dalam pendidikan peserta didik, tidak hanya digunakan sebagai komunikasi tetapi juga berperan penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar (SD) dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, karena Bahasa Indonesia mampu membentuk karakteristik dan pengetahuan peserta didik. Mata pelajaran bahasa Indonesia diberikan sejak bangku sekolah dasar agar peserta didik mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa yang sesuai dengan empat aspek keterampilan berbahasa dalam kurikulum yakni, keterampilan menyimak (*Listening Skills*), keterampilan berbicara (*Speaking Skills*), keterampilan membaca (*Reading Skills*) dan keterampilan menulis (*Writing Skills*). Melalui pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan peserta didik mampu memahami dirinya, budaya dan budaya orang lain, sehingga peserta didik mampu menghargai orang lain, dapat mengemukakan pendapat, gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar (Harlina; Wardarita, 2020).

Karakteristik peserta didik pada tingkatan sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua fase, yaitu pada kelas rendah (kelas 1-3 SD) dan kelas tinggi (kelas 4-6 SD) sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia ini memiliki tujuan untuk melatih peserta didik agar terampil berbahasa, yaitu berbicara, menyimak, menulis, dan membaca dengan menuangkan segala ide atau pemikiran secara kritis serta kreatif. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah dan kelas tinggi memiliki tujuan yang sama, meskipun begitu proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Safitri et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran di SD berperan penting karena dalam pengembangan kognitif anak usia sekolah berada pada tahapan operasional kongkret. Dengan mengembangkan media pembelajaran monosa (monopoli bahasa) pembelajaran Bahasa

Indonesia ini mampu mengalihkan perhatian peserta didik dengan melakukan permainan yang sesuai untuk anak usia 10-12 tahun (Suryabi, 2015).

Dengan menghasilkan media pembelajaran monosa (monopoli bahasa) guru dapat melakukan modifikasi modren terhadap komponen perlengkapan permainan monopoli dengan bahan-bahan yang tersedia dan memberi materi pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik (Masnarati, 2020). Monosa (monopoli bahasa) merupakan media pembelajaran monopoli dengan memasukkan unsur bahasa dan gambar edukatif yang digunakan dengan cara bermain seperti permainan monopoli untuk mengasah ilmu pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam mata pelajaran bahasa indonesia materi lihat sekitar (Suciati et al., 2015). Pengembangan media monosa ini nantinya akan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang mampu meningkatkan daya ingat dan antusias peserta didik, serta memiliki desain yang menarik. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Silalahi, 2017). Kelebihan dari model ini mampu menguasai materi secara mendalam, peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, dapat mendidik peserta didik untuk bersosialisasi dan meningkatkan rasa toleransi terhadap sesamanya (Nurhayati et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD N 095/VIII Karang Dadi peneliti menemukan fakta bahwa penggunaan media pembelajaran belum dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran yang masih menggunakan buku paket. Peserta didik juga cepat merasa bosan pada saat proses pembelajaran, sehingga mereka malas untuk mendengarkan penjelasan dari guru. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam mencapai TP pada materi lihat sekitar karena penyesuaian dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka, sehingga dalam mencapai TP guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Solusi untuk meningkatkn hasil belajar peserta didik adalah menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik seperti media monosa (monopoli bahasa) pada pembelajaran bahasa indonesia, sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Dengan adanya media monosa ini peserta didik menjadi lebih semangat dan mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena dengan media monosa ini peserta didik bisa belajar sambil bermain agar peserta didik lebih memahami materi pembelajaran dan dengan adanya media monosa ini juga memudahkan guru kelas IV dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik.

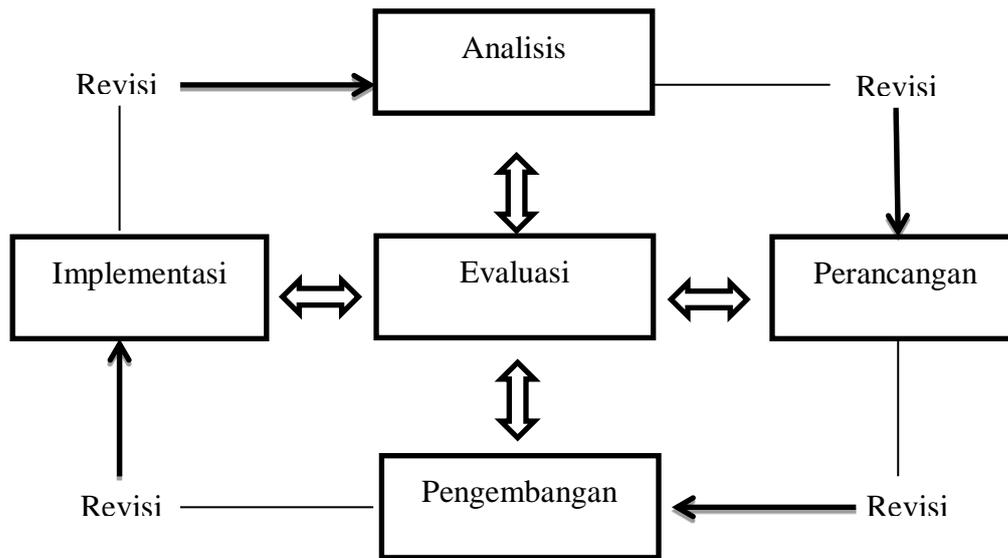
METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk atau meningkatkan produk yang sudah ada. Penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) adalah proses yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, yaitu tidak hanya bersifat materi seperti buku pelajaran, film pembelajaran, dan lain-lain, tetapi juga mencakup prosedur dan proses, seperti metode pengajaran atau metode pengelolaan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan pendidikan meliputi beberapa tahapan yang didalamnya menjadi produk dikembangkan, diuji, dan direvisi sesuai dengan hasil uji lapangan (Rosdiana, 2018).

Pada jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang telah dipaparkan di atas, penelitian dan pengembangan yang akan penulis lakukan ini dikembangkan dari model ADDIE (Dick & Carey, 1996) dengan tujuan untuk mempersiapkan sistem pembelajaran (Suryani, 2019). Model pengembangan ADDIE merupakan proses intruksional yang sudah umum digunakan. Ada lima langkah yang harus dilaksanakan dalam pengembangan ini yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Model pengembangan yang digunakan oleh penulis adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu : analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Cahyadi, 2019).

Model pengembangan ADDIE digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan suatu produk yang akan dihasilkan sesuai dengan tahapan yang harus diikuti. Tujuan penting yang perlu dicapai dalam melakukan tahapan pengembangan ADDIE ini yaitu dengan memproduksi bahan ajar atau produk yang valid, praktis dan efektif digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Gambar 1 Bagan Pengembangan Model ADDIE



Sumber: (Hidayat & Nizar, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan media monosa (monopoli bahasa) pembelajaran bahasa Indonesia materi Bab III lihat sekitar yang telah dikembangkan, maka diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada tahap *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (ADDIE). Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD N 095/VIII Karang Dadi dengan jumlah peserta didik 15 orang pada tahun ajaran 2022/2023 pada semester genap. Proses dimulai dari uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut di deskripsikan sebagai berikut :

1. Hasil Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap paling awal yang harus dilakukan oleh seseorang dalam mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap analisis ini digunakan untuk menentukan kebutuhan peserta didik dan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran. Adapun tahap-tahap dalam analisis yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pada tahap analisis kebutuhan peserta didik ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Maka dari itu, peserta didik sangat membutuhkan sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

b. Analisis karakteristik

Pada tahap analisis karakteristik peserta didik ini digunakan untuk mengetahui karakteristik peserta didik kelas IV yang masih suka bermain sambil belajar, dan lebih menyukai media pembelajaran kreatif. Sehingga dengan adanya media pembelajaran kreatif ini peserta didik akan mampu memahami materi pada pelajaran bahasa Indonesia.

c. Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum ini peserta didik kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, karena adanya peralihan dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka. Kurikulum yang digunakan pada saat ini sudah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran agar peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik.

d. Analisis Materi

Pada tahap analisis materi merupakan kegiatan dalam memilih materi dari keseluruhan materi suatu pelajaran yang dikuasai. Materi yang akan disampaikan harus dianalisis terlebih dahulu dengan cara mengidentifikasi, merinci dan menyusun materi berdasarkan CP, TP dan ATP. Analisis materi ini terdiri dari analisis materi lihat sekitar dengan pokok pembahasan membaca dan berdiskusi.

2. Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil tahap perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Validitas

Di dalam lembar validasi ada 3 aspek yang dinilai yaitu aspek media, aspek materi dan aspek bahasa.

Tabel 1. Validasi Uji Coba Media Monosa

Validator	Keterangan	Penilaian	Kategori
Moh Rosyid Mahmudi, M.Si	Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{25}{28} 100\%$ $= 89,28\%$	Sangat Valid

Melisa Anggrayni, M.Pd	Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{33}{40} 100\%$ = 82,5%	Sangat Valid
Aprimadedi, M.Pd	Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{30}{32} 100\%$ = 93,75%	Sangat Valid
Rata-Rata		$V = \frac{89,28\% + 82,5\% + 93,75\%}{3} 100\%$ = 88,51%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator yaitu validator Moh Rosyid Mahmudi, M.Si dengan hasil 89,28% dikategorikan sangat valid, validator Melisa Anggrayni, M.Pd dengan hasil 82,5% dikategorikan sangat valid, validator Aprimadedi, M.Pd dengan hasil 93,75% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil penelitian validasi media monosa yang dibuat oleh peneliti mendapatkan rata-rata 88,51% yang dikategorikan sangat valid karena dari media, materi dan bahasa sudah sesuai dan bisa diterapkan di kelas IV Sekolah Dasar.

b. Praktikalitas

Lembar praktikalitas diberikan kepada wali kelas IV dan peserta didik kelas IV berjumlah 15 orang. Lembar ini berupa angket yang akan diisi oleh wali kelas IV terdapat 10 pertanyaan yang akan di isi oleh wali kelas IV dan 10 pertanyaan yang akan di isi oleh seluruh peserta didik kelas IV.

Tabel 2. Data Praktikalitas Media Monosa

No	Praktisi	Penilaian	Kategori
1	Wali Kelas IV SD N 095/VIII Karang Dadi	93,75%	Sangat Praktis
2	Peserta Didik Kelas IV SD N 095/VIII Karang Dadi	89,99%	Sangat Praktis
Rata-Rata		91,87%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa praktikalitas media monosa yang dinilai oleh Wali Kelas IV Maryani, S.Pd dengan hasil 93,75% dikategorikan sangat praktis.

Peserta didik kelas IV dengan hasil 89,99% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil rata-rata kepraktisa media monosa ini adalah 91,87% dikategorikan sangat praktis.

c. Efektifitas

Lembar efektifitas berupa soal tes yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang materinya tentang Bab 3 Lihat Sekitar.

Tabel 3. Data Efektifitas Media Monosa

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persen	Kategori
1	Siswa yang tuntas	10	79%	Sangat Efektif
2	Siswa yang tidak tuntas	5	64%	Tidak Efektif

Dari tabel hasil belajar peserta didik yang sudah mencapai KKTP yaitu 75, terdapat 10 peserta didik dengan ketuntasan hasil belajar 79% dikategorikan sangat efektif. Sedangkan 5 peserta didik dengan hasil belajar 64% dikategorikan tidak efektif.

3. Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap pengembangan ini yaitu menghasilkan media monosa pembelajaran bahasa indonesia materi lihat sekitar yang valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kesesuaian hasil produk media monosa yaitu dengan melihat media yang sesuai dengan CP, TP, model pembelajaran, karakteristik peserta didik, alokasi waktu, dilengkapi dengan materi serta prosedur penyampaian materi yang sesuai dengan kurikulum. Media monosa ini dikembangkan untuk kelas IV SD N 095/VIII Karang Dadi, dengan jumlah peserta didik 15 orang.

4. Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah media monosa dinyatakan valid oleh validator (tim ahli), maka media monosa tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba ini akan menjadi acuan untuk merevisi kembali media monosa pembelajaran bahasa indonesia materi lihat sekitar yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba media monosa pembelajaran bahasa indonesia materi lihat sekitar dilakukan di SD N 095/VIII Karang Dadi dengan subjek penelitian kelas IV. Media monosa ini diikuti oleh peserta didik kelas IV dengan jumlah 15 orang pada tanggal 25-26 Mei 2023.

5. Hasil Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis media monosa pembelajaran bahasa Indonesia dari validator (tim ahli) oleh dosen. Kemudian, kepraktisan media monosa pembelajaran bahasa Indonesia dilihat dari data angket respon guru. Sedangkan, analisis data hasil efektivitas dilihat pada lembar efektivitas yang diisi oleh peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media monosa pembelajaran bahasa Indonesia untuk diterapkan di kelas IV SD N 095/VIII Karang Dadi.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media monosa (monopoli bahasa) pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bab 3 lihat sekitar kelas IV SD N 095/VIII Karang Dadi Kabupaten Tebo, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media monosa pembelajaran Bahasa Indonesia materi lihat sekitar dengan menggunakan model ADDIE dapat diuji cobakan di kelas IV SD N 095/VIII Karang Dadi.
2. Validitas media monosa pembelajaran Bahasa Indonesia materi lihat sekitar yang dinilai oleh 3 validator, menunjukkan bahwa media monosa memperoleh presentase 88,51% dengan kategori sangat valid.
3. Praktikalitas yang dinilai dari angket respon guru dan angket respon peserta didik terhadap media monosa pembelajaran Bahasa Indonesia materi lihat sekitar yang diisi oleh wali kelas IV dan peserta didik kelas IV SD N 095/VIII Karang Dadi memperoleh presentase 91,87% dengan kategori sangat praktis.
4. Efektivitas berasal dari hasil lembar efektivitas yang diisi oleh peserta didik terhadap media monosa pembelajaran Bahasa Indonesia materi lihat sekitar, memperoleh rata-rata 74% dengan kategori efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Angrayni, A. (2019). Problematika pendidikan di Indonesia. *Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon* /2, 1–10. <https://core.ac.uk/download/pdf/229361428.pdf>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa:*

Islamic Education Journal, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

Harlina; Wardarita, R. (2020). PERAN PEMBELAJARAN BAHASA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR Harlina 1) Ratu Wardarita 2) 1). *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63–68. <http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/bisastra/index>

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Khoirurrijal; Fadriati; Sofia; Makrufi, Anisa Dwi; Gandi, Sunaryo; Muin, Abdul ; Fakhrudin, T., & Suprapno, A. H. (2022). *PENGEMBANGAN KURIKULUM MERDEKA* (1st ed.). CV. Literasi Nusantara Abadi. www.penerbitlitnus.co.id

Masnarati, C. (2020). Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 53(9), 1689–1699.

Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Basicedu*, 6(5), 9118. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>

Rosdiana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 87–100. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.95>

Safitri, A., Rusmiati, M. N., Fauziyyah, H., & Prihantini. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9333–9339.

Silalahi, W. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 106815. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(4), 512–519. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v7i4.10319>

Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah*

Dasar, 2(2), 175–188. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>

Suryabi, C. L. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Sikap Tubuh Yang Benar. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(0), 11.

Suryani, I. R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Naskah Drama Berbasis Pendekatan Kontekstual di FKIP Universitas Jambi. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 80–92. <https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6565>