

Pengembangan Media Monopoli Teks Fiksi (Montisi) untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV

Putri Dwiriza Agesti¹⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Pendidikan Indonesia,
Kampus Cibiru, Bandung

Kurniawati²⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Pendidikan Indonesia,
Kampus Cibiru, Bandung

Fully Rakhmayanti³⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Pendidikan Indonesia,
Kampus Cibiru, Bandung

putridwirizaa@upi.edu¹⁾

Abstract

The existence of the media in the learning process is essential for creating an energetic and interested learning process for students. However, there is still a significant amount to task to be completed. Teachers still conducted learning process in the conventional way, without any variation or presence of media in the classroom. This research was conducted as a form of contributing and developing learning media, particularly for the grade IV Bahasa Indonesia subject. This research designed with utilization of Design and Development (D&D) method with the ADDIE model to develop monopoly fiction text (Montisi) learning media. Participants in the research included media experts, material and language experts, 14 fourth-graders, and a fourth grade teacher at SD Negeri 42 Tanjungpandan, Belitung. According to the validation questionnaire, the assessment of media experts was 93% (Very Good). Assessment from material and language experts got 96% (Very Good) scoring score. The assessment or response from grade IV teachers is 96% (Very Good) and from grade IV students got an average response of Very Good. The outcomes of the observations also demonstrated that students become engaged, enthusiastic, and active while using Montisi media. Based on the data, Montisi's learning media for Indonesian subjects, fiction text material is suitable for fourth grade students of SD Negeri 42 Tanjungpandan, Belitung.

Keywords: Media, D&D, Fiction Text, Bahasa Indonesia, Grade IV Students.

Abstrak

Kehadiran media menjadi hal yang penting untuk terciptanya pembelajaran yang aktif dan menarik bagi siswa. Namun, hal ini masih menjadi tugas besar yang harus diselesaikan. Guru masih melakukan pembelajaran secara konvensional, tanpa ada variasi atau kehadiran media di kelas. Penelitian ini dilakukan sebagai bentuk kehadiran dan pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam subjek pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV. Penelitian ini dirancang dengan metode Design and Development (D&D) dengan model ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi). Partisipan penelitian terdiri dari ahli media, ahli materi dan bahasa, 14 siswa kelas IV, dan seorang guru kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan, Belitung. Berdasarkan angket validasi, penilaian dari ahli media sejumlah 93% (Sangat Baik). Penilaian dari ahli materi dan bahasa didapatkan skor 96% (Sangat Baik). Penilaian atau respons dari guru kelas IV sejumlah 96% (Sangat Baik) dan dari siswa kelas IV mendapatkan respons rata-rata Sangat Baik. Hasil observasi juga menunjukkan selama media Montisi digunakan siswa menjadi aktif, tertarik,



dan antusias. Dengan adanya data tersebut, media pembelajaran Montisi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi layak digunakan bagi siswa kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan, Belitung.

Kata Kunci: Media, D&D, Teks Fiksi, Bahasa Indonesia, IV SD

PENDAHULUAN

Guru sebagai pendidik perlu mengupayakan kegiatan pembelajaran yang mengedukasi dan menyenangkan sehingga pengalaman pembelajaran menjadi semakin bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan menghadirkan media pembelajaran yang berbasis permainan sekaligus berkaitan dengan materi pelajaran (Mulyati, 2019). Santoso, 'Ulum, dan Blitar (2015) berpendapat media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga mendorong rasa ingin tahu untuk menambah pemahaman yang diperoleh. Pembelajaran yang dilakukan dengan tidak menggunakan media pembelajaran akan membuat suasana belajar siswa menjadi bosan (Zurhaida, Nurfitriya, dan Aeni, 2022). Proses pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran membuat siswa menjadi tidak aktif dan tidak cukup kreatif mengembangkan kemampuan berpikirnya. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian dan merangsang minat siswa dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Rohman dan Susilo (2019), penggunaan media pembelajaran akan menstimulasi guru dan berfokus kebermanfaatannya bagi siswa. Kegiatan belajar dengan media pembelajaran termasuk penting karena dapat mempermudah pembelajaran guru, menambah pengetahuan siswa karena media itu pun dapat dijadikan sumber belajar (Nurrita, 2018). Media pembelajaran juga dikatakan penting untuk bisa mengembangkan kemampuan berpikir siswa karena pembelajaran yang dilakukan berpusat pada siswa sehingga membuat pembelajaran menjadi aktif. Media pembelajaran dapat pula hadir dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yang selama ini masih kurang dilakukan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diajarkan di seluruh kelas, di SD kelas rendah maupun kelas tinggi. Pembelajaran ini sering berkaitan dengan kemampuan literasi siswa. Mendikbudristek mengungkapkan pengertian literasi yang tidak hanya berkaitan dengan kegiatan membaca, tetapi berkaitan juga dengan kegiatan analisis bacaan serta memahami maksud bacaan (Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus, 2021). Dengan literasi membaca seseorang bisa memperoleh informasi. Tujuan membaca untuk berliterasi yaitu dapat memahami maksud dari isi bacaan. Membaca berarti mampu menghargai, memahami, dan akan selalu berhubungan dengan bahan bacaan (Nurdiyanti dan Suryanto, 2010). Literasi membaca ini tentu perlu diajarkan sejak usia SD sehingga siswa bisa memahami pokok atau inti informasi yang dapat disimpulkan sendiri. Kegiatan pembelajaran yang baik untuk meningkatkan literasi siswa bisa dilakukan dengan menggunakan teks atau materi ajar yang variatif. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 yang diajarkan secara tematik dengan menghadirkan genre teks memungkinkan adanya kehadiran dan pengembangan variasi media pembelajaran, baik dari segi bentuk maupun konten teksnya. Misalnya dalam materi teks fiksi. Pada subjek materi Bahasa Indonesia kelas IV

semester genap, materi teks fiksi terdapat dalam Tema 8: Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 1: Lingkungan Tempat Tinggalku, dengan KD 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual (Subekti, 2016).

Melalui kompetensi dasar tersebut dan kaitannya dengan peningkatan literasi siswa, kehadiran dan pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan. Dalam meningkatkan literasi siswa, materi pelajaran dapat dikaitkan dengan lingkungan siswa, seperti budaya. Budaya menjadi hal yang melekat dan terus tumbuh di masyarakat. Hal ini dapat menjadi cara untuk meningkatkan literasi siswa dalam memahami teks (lisan dan tulisan) pada materi yang dekat dengan kehidupannya. Materi cerita rakyat yang merupakan salah satu teks fiksi dapat dikembangkan dan dihadirkan dalam media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan yakni permainan monopoli. Permainan ini bisa dijadikan sebuah media pembelajaran dengan materi teks fiksi di dalamnya. Media berbasis permainan dapat menghadirkan kerja sama dan kolaborasi antarsiswa dalam menyelesaikan masalah/tantangan agar tujuan pembelajaran tercapai. Monopoli dapat dimodifikasi dengan muatan literasi membaca, khususnya untuk pembelajaran teks fiksi.

METODE

Penelitian yang akan dilakukan menerapkan metode penelitian *Design and Development (D&D)*. *Design and Development (D&D)* merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk melalui proses desain, dikembangkan, dan kemudian dievaluasi. Richey dan Klein (2007) berpendapat bahwa penelitian D&D ini berisi desain dan pengembangan produk, alat yang digunakan pada pengembangan, validasi, dan model desain serta pengembangan. Metode D&D akan digunakan guna merancang dan membuat sebuah media pembelajaran monopoli yang diberi nama Montisi sebagai media untuk membantu penyampaian materi teks fiksi kelas IV SD. Penelitian D&D ini berfokus pada analisis, perencanaan, produksi, dan evaluasi. Pengembangan media monopoli menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri atas tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Adapun hal-hal yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut.

Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan pada penelitian ini terdiri dari ahli media, ahli materi dan bahasa, siswa kelas IV SD, dan guru kelas IV SD. Ahli media dan ahli materi dan bahasa merupakan dosen aktif Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang akan menilai dari segi desain, manfaat, kesesuaian penulisan dan warna pada media serta dari segi materi, bahasa, dan karakteristik siswa. Guru dan siswa kelas IV SD merupakan pengguna dari media yang akan dikembangkan. Pengguna media ini merupakan guru dan siswa SD Negeri 42 Tanjungpandan Kabupaten Belitung. Guru dari kelas IV ada satu orang dengan siswa yang berjumlah 14 orang



Pengumpulan Data Penelitian

Wawancara

Wawancara yang dilakukan merupakan wawancara langsung, karena akan ditanyakan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan tanggapan atau respons guru dan siswa terkait media pembelajaran Montisi yang telah dibuat.

Observasi

Observasi yang dilakukan di SD Negeri 42 Tanjungpandan ini meliputi observasi pada proses pembelajaran yang terlaksana.

Angket

Pada penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui penilaian kelayakan rancang media pembelajaran Montisi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV SD. Angket yang dibuat diperuntukkan untuk ahli media dan ahli materi dan bahasa terkait uji kelayakan media serta diperuntukkan juga untuk guru dan siswa terkait respons mereka terkait media Montisi yang telah dibuat dan digunakan.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian rancang bangun media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV SD ini, akan menggunakan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif akan digunakan untuk menganalisis data dari kritik, saran atau hasil penilaian ahli media dan ahli materi dan bahasa serta respons atau tanggapan guru dan siswa terkait media pembelajaran Montisi yang sudah dibuat. Adapun pada analisis data kuantitatif, data akan dianalisis dengan menggunakan rumus skala likert dari instrumen yang telah diisi oleh ahli materi dan bahasa, ahli media, guru, dan siswa.

Tabel 1. Tabel Skala Likert

Kriteria Nilai	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber: Menurut Sugiyono (dalam Rockyane dan Sukartiningsih, 2018)

Riduwan (dalam Rockyane dan Sukartiningsih, 2018) merumuskan perhitungan yang digunakan untuk melihat presentase penilaian:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Angka presentase atau skor penilaian



f = Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah frekuensi/skor maksimal

Persentase penilaian yang didapatkan disimpulkan ke dalam kriteria, sebagai berikut:

81% - 100%: Sangat Baik (SB)

61% - 80%: Baik (B)

41% - 60%: Cukup (C)

21% - 40%: Kurang (K)

0% - 20%: Sangat Kurang (SK)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Montisi dirancang menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini sudah dilakukan sesuai dengan lima tahap model tersebut. Hasil dan pembahasan yang telah diperoleh sebagai berikut.

Melakukan Analisis

Penelitian didasarkan pada analisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pembelajaran. Di dalam Buku Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” kelas IV (buku tematik terpadu kurikulum 2013) revisi 2016. Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dijadikan sebagai materi teks fiksi pada media Montisi sebagai berikut.

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

Dari Kompetensi Dasar (KD) yang sudah ditetapkan tersebut diturunkan menjadi indikator pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Berikut indikator pembelajaran.

3.9.1 Membaca teks fiksi berupa fabel, cerita rakyat, dan legenda yang terdapat pada media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi).

3.9.2 Menggali informasi pada teks fiksi berupa fabel, cerita rakyat, dan legenda mengenai tokoh-tokoh.

4.9.3 Mengemukakan hasil identifikasi atas informasi yang terdapat pada teks fiksi berupa fabel, cerita rakyat, dan legenda sebagai jawaban dari pertanyaan pada media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) mengenai tokoh-tokoh, sifat tokoh, dan dari mana cerita berasal atau latar tempat cerita.

Mendesain atau Merancang Media Pembelajaran Monopoli Teks Fiksi (Montisi)

Pembuatan media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) harus dirancang sesuai dengan konsep yang sudah direncanakan. Konsep-konsep yang direncanakan ini didasarkan pada pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM).



Garis Besar Program Media (GBPM) dibuat sebagai pedoman untuk membuat produk media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) dan dapat memudahkan dalam proses pengembangan media. Selain itu, sebelum melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media monopoli teks fiksi (Montisi) perlu dibuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) merupakan acuan seorang guru untuk melakukan pembelajaran di kelas yang berisi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Mengembangkan Media Pembelajaran Monopoli Teks Fiksi (Montisi)

Rancangan media monopoli teks fiksi (Montisi) didasarkan dari model ADDIE, observasi, dan wawancara di lapangan dengan beberapa penyesuaian pada media Montisi seperti, jumlah kotak pada media, pemilihan warna, gambar, dan tulisan yang didasarkan dengan karakteristik konkret siswa kelas IV. Pembuatan media Montisi diperuntukkan bagi siswa untuk terlibat langsung secara fisik dengan aktivitas pembelajaran. Materi teks fiksi yang tersedia terdiri atas fabel, legenda, dan cerita rakyat.

Media monopoli teks fiksi (Montisi) merupakan modifikasi dari permainan monopoli yang didesain dengan menggunakan aplikasi *CorelDRAW X7* dengan 22 kotak yang saling terhubung, 15 materi teks fiksi yang terbagi menjadi masing-masing tiga macam fabel, legenda, dan cerita rakyat, serta terdapat kotak *start* dan *finish*, kotak bernilai +2, +5, -5, +3, dan dua kotak tantangan. Judul-judul teks fiksi berupa cerita fabel: 1) “Kebaikan Tikus”; 2) “Bangau dan Kepiting”; 3) “Anak Katak dan Anak Ular”; 4) “Tupai dan Kacang Kenari”; 5) “Harimau dan Kambing”. Judul-judul teks fiksi berupa cerita legenda: 1) “Asal Mula Danau Laut Tawar”; 2) “Asal Mula Danau Toba”; 3) “Legenda Pulau Kapal”; 4) “Situ Bagendit”; 5) “Rara Jonggrang”. Judul-judul teks fiksi berupa cerita rakyat: 1) “Malin Kundang”; 2) “Si Penyumpit”; 3) “Si Pitung”; 4) “Timun Mas”; 5) “Batu Belah”. Materi Teks Fiksi ini bersumber dari buku *Cerita Rakyat Populer 34 Provinsi* karya Widya Ross (2019) dan buku *60+ Dongeng Fabel Sepanjang Masa* karya Husna Widayani (2020).

Media Montisi dicetak dengan ukuran 2 x 2 m sehingga berukuran besar. Siswa dapat memainkan media secara langsung di atas Montisi dengan berdiri dikotak yang ada. Siswa diibaratkan sebagai pion yang berjalan mengelilingi kotak. Dalam penggunaan media Montisi, diperlukan tempat yang lebar sehingga dapat membentangkannya dan membuat siswa leluasa dalam bergerak.

Media montisi ini terdapat kartu yang didesain dengan menggunakan aplikasi *Canva* yang tersedia menjadi tiga buah kartu dan disebut juga kartu Montisi antara lain kartu jubar (judul, gambar, asal dan latar), kartu bercerita, dan kartu misi. Kartu-kartu ini memiliki isi yang berbeda-beda, seperti kartu jubar yang berisi judul, gambar, asal, dan latar, kartu bercerita berisi cerita dari fabel, legenda, dan cerita rakyat, dan kartu misi berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia dengan materi teks fiksi. Pertanyaan-pertanyaan ini berkaitan dengan pokok-pokok teks fiksi yaitu tokoh, sifat, latar, dan asal cerita. Tokoh pada teks fiksi dikatakan penting disebabkan turut andil untuk merampungkan jalan isi cerita. Tanpa tokoh, alur cerita sulit untuk ditangkap. Sifat tokoh pada teks fiksi juga berkaitan erat dengan perilaku yang dilakukan tokoh pada

cerita. Dengan mengetahui sifat pada tokoh, pembaca dapat menyimpulkan peran tokoh dalam cerita. Selain itu, latar atau asal cerita dapat menambah pengetahuan mengenai di mana latar cerita dan dari mana cerita berasal. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan akan diberikan nilai sesuai dengan ketentuan yaitu kartu jubar bernilai 2, kartu bercerita bernilai 5, dan kartu misi bernilai 3. Ketiga kartu ini dicetak dengan ukuran kertas A5 dengan terdiri dari 15 kartu jubar, 15 kartu bercerita, dan 15 kartu misi.

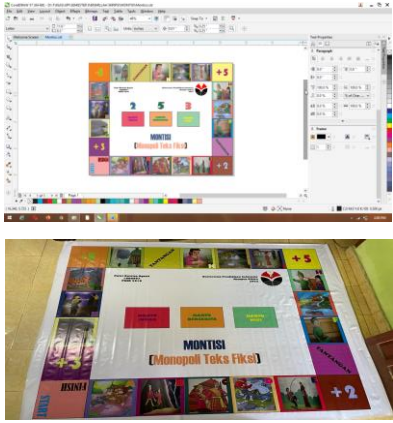
Di kotak media Montisi, terdapat kartu tantangan yang meminta siswa untuk mampu menghadapi tantangan atau menjawab pertanyaan mengenai menceritakan kembali teks fiksi, baik cerita fiksi yang sudah dibacakan kelompok atau dari kelompok lain. Siswa yang mampu berhasil menghadapi tantangan akan diberikan nilai 5. Selain itu, terdapat kartu petunjuk permainan media Montisi. Kartu tantangan dan kartu petunjuk permainan juga didesain dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan dicetak dengan masing-masing 2 buah menggunakan ukuran kertas A5.

Media Montisi menggunakan dadu yang terbuat dari kain flanel. Dadu yang digunakan hanya satu dengan angka mata dadu 6 paling besar dan angka mata dadu 1 paling kecil. Dadu yang digunakan pada media Montisi ini berukuran 15 x 15 cm. Media Montisi menggunakan papan penilaian yang terbuat dari *sterefoam* yang dibungkus dengan karton. Papan penilaian ini dijadikan sebagai alas untuk menempelkan perolehan nilai siswa berdasarkan kelompok dengan menggunakan pin. Nilai siswa disimbolkan dengan menggunakan bintang yaitu satu bintang bernilai satu angka.

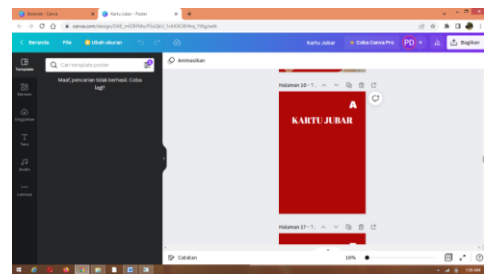
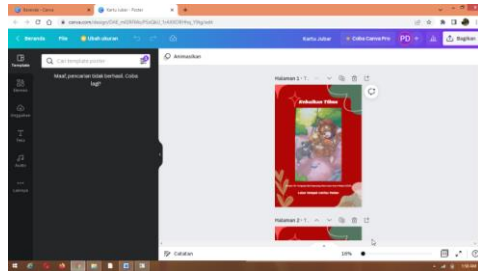
TAHAP PENGEMBANGAN MONOPOLI TEKS FIKSI (MONTISI)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : IV/Empat
Pokok Bahasan : Teks Fiksi
Penulis : Putri Dwiriza Agesti

Tabel 2. Tahap Pengembangan Monopoli Teks Fiksi (Montisi)

No	Tampilan	Keterangan
1.		Media Monopoli Teks Fiksi (Montisi)

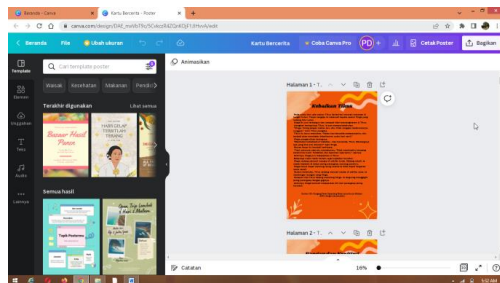
2. a. Kartu Jubar

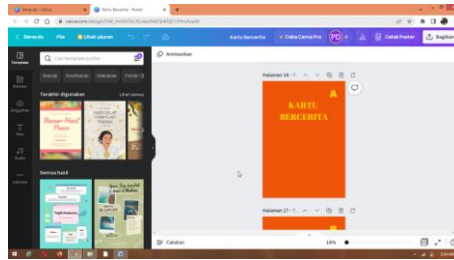


Kartu Montisi:

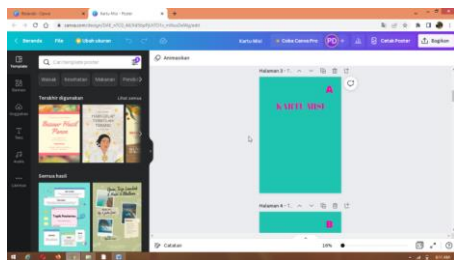
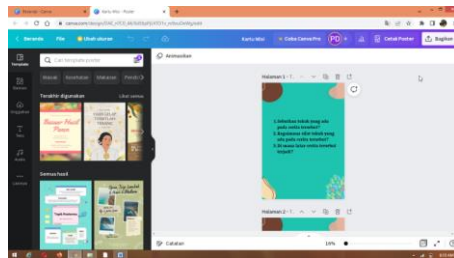
- a. 15 lembar Kartu Jubar
- b. 15 lembar Kartu Bercerita
- c. 15 lembar Kartu Misi

b. Kartu Bercerita



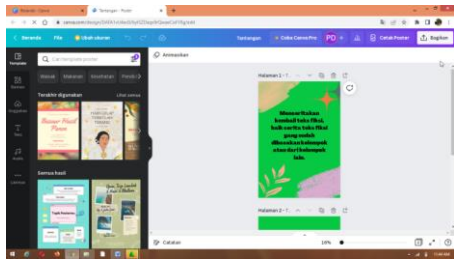


c. Kartu Misi

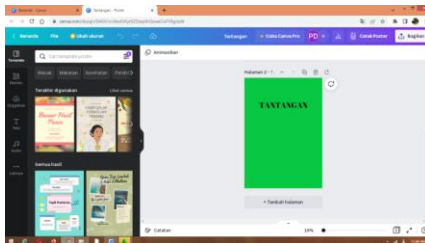




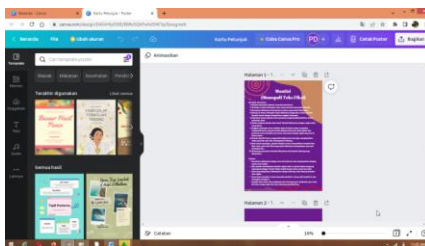
3.



Kartu Tantangan

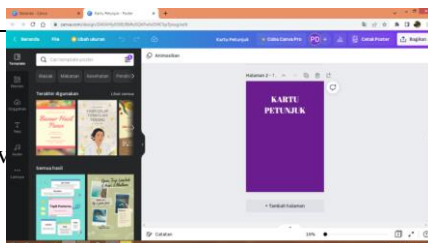


5.



Kartu Permainan

Petunjuk





6.



Dadu

7.



Bintang (sebagai penilaian)

8.



Sterefoam untuk menjadi papan penilaian

9.



Pin

Implementasi Media Pembelajaran Monopoli Teks Fiksi (Montisi) di Kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan

Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli teks fiksi (Montisi), siswa berpartisipasi aktif bersama kelompoknya masing-masing. Siswa kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan berjumlah 14 orang yang kemudian dibagi menjadi lima kelompok. Pembagian kelompok diacak dengan cara menghitung satu sampai lima dan kemudian diulang lagi. Urutan kelompok ditentukan dari angka yang disebut ketika menghitung. Siswa menggunakan media monopoli teks fiksi (Montisi) sesuai dengan petunjuk permainan yang sudah ditetapkan. Siswa bermain secara sportif dan saling bekerja sama dalam menjawab pertanyaan dan tantangan yang ada di media Montisi. Antusias siswa terlihat karena mereka bisa belajar sambil bermain dengan bergerak aktif mengelilingi media Montisi. Masing-masing kelompok mendapatkan nilai yang disimbolkan bintang sesuai dengan kemampuan mereka menjawab pertanyaan dan tantangan. Jumlah akhir bintang setiap kelompok merupakan hasil akhir yang menentukan pemenang permainan. Permainan dilakukan dengan satu kali putaran. Permainan Montisi di kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan dimenangkan oleh kelompok 3 sebagai juara I dengan memperoleh 28 bintang, juara II oleh kelompok 1 dengan memperoleh 25 bintang, juara III oleh kelompok 5 dengan memperoleh 22 bintang, juara harapan I oleh kelompok 4 dengan memperoleh 20 bintang, dan juara harapan II oleh kelompok 2 dengan memperoleh 18 bintang.

Setelah penggunaan media Montisi dilakukan, guru dan siswa diminta untuk mengisi angket respons untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa terkait media tersebut. Pertemuan selanjutnya dilakukan pembagian hadiah untuk pemenang dengan perolehan bintang terbanyak. Selain itu, dilakukan wawancara kepada guru dan siswa kelas IV terkait tanggapan dan respons mengenai media pembelajaran Montisi.

Melakukan Evaluasi terkait Media Pembelajaran Monopoli Teks Fiksi (Montisi)

Setelah semua tahap dilakukan, tahap ini merupakan tahap terakhir yang dapat memberikan kesimpulan terkait media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) yang telah dibuat. Penilaian yang dilakukan yaitu dimulai dari penilaian kelayakan ahli materi dan bahasa serta ahli media oleh dosen aktif Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, penilaian secara langsung terkait proses implementasi media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) di SD Negeri 42 Tanjungpandan, dan penilaian dari angket respons serta wawancara guru dan siswa mengenai tanggapan penggunaan Montisi. Penilaian yang telah dilakukan ini mampu menjawab pertanyaan terkait rumusan masalah pada penelitian.

Kelayakan Media Monopoli Teks Fiksi (Montisi) bagi Siswa Kelas IV SD dari Ahli Materi dan Bahasa serta Ahli Media

Uji kelayakan media oleh ahli materi dan bahasa serta ahli media dilakukan sebagai bentuk penilaian sesuai atau tidak media monopoli teks fiksi (Montisi) digunakan di lapangan. Materi teks fiksi pada media monopoli teks fiksi (Montisi) sudah tepat atau belum berdasarkan ketentuan yang sudah ditetapkan di dalam

angket validasi materi dan bahasa oleh ahli materi dan bahasa. Begitu juga media monopoli teks fiksi (Montisi) itu sendiri sudah sesuai atau belum dengan karakteristik siswa kelas IV berdasarkan angket validasi media oleh ahli media. Ahli materi dan bahasa serta ahli media merupakan dosen aktif Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Ahli materi dan bahasa yaitu Bapak Dr. Yunus Abidin, M.Pd. dan ahli media yaitu Bapak Feri Hidayatullah Firmansyah, S.Pd., M.MT.

Tabel 3. Hasil Penilaian Angket Validasi Para Ahli

	Ahli Materi dan Bahasa	Ahli Media
Skor yang diperoleh	43	28
Skor Maksimal	45	30
Presentase atau Skor Penilaian	96%	93%
Kriteria	Sangat Baik (SB)	Sangat Baik (SB)
Kesimpulan	Layak diujicobakan tanpa revisi	Layak diujicobakan tanpa revisi

Berdasarkan hasil dari angket validasi ahli materi dan bahasa, penilaian yang didapatkan yaitu 96% dengan kriteria “Sangat Baik” (SB). Kesimpulan yang diperoleh bahwa materi dan bahasa pada media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV SD “layak diujicobakan tanpa revisi”. Kritik dan saran dari ahli materi dan bahasa mengenai media monopoli teks fiksi (Montisi) yaitu tulisan/ukuran huruf pada tulisan di kartu Montisi berukuran kecil tetapi masih bisa terbaca.

Media monopoli teks fiksi (Montisi) pernah mengalami revisi oleh ahli media, karena pada awal desain media Montisi terdapat foto diri pembuat media yang tidak perlu ada dan bisa diganti dengan identitas diri saja. Selain itu, dadu yang awalnya didesain dengan menggunakan karton yang tebal dan ditempelkan dengan menggunakan *double tip* disarankan oleh ahli media untuk diganti dengan dadu yang terbuat dari bahan elastis sehingga memudahkan dalam proses melempar. Selain itu, pemilihan bahan dadu dipertimbangkan berdasarkan keamanan penggunaan serta supaya dadu tidak mudah rusak. Produk final untuk kartu Montisi juga disarankan untuk dicetak dengan memperhatikan kualitas kertas yang baik, sehingga bisa nyaman untuk digunakan dan tidak mudah rusak. Media Montisi mendapatkan penilaian dari ahli media melalui angket validasi dengan skor 93% dengan kriteria “Sangat Baik” (SB). Kesimpulan yang diperoleh bahwa media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV SD “layak diujicobakan tanpa revisi”. Kritik dan saran dari ahli media mengenai media monopoli teks fiksi (Montisi) yaitu pada media pembelajaran Montisi (monopoli teks fiksi) tidak perlu menggunakan *storyboard* karena media pembelajaran Montisi termasuk ke dalam permainan yang tidak memiliki alur. Kemudian, foto diri yang ada pada media pembelajaran Montisi (monopoli teks fiksi) dihilangkan cukup diisi dengan identitas diri. Untuk dadu bisa

diganti dengan bahan yang elastis sehingga memudahkan pelemparan serta dadu tidak mudah rusak. Produk final, sebaiknya dicetak dengan baik, supaya saat uji coba bisa nyaman untuk digunakan.

Proses Implementasi Media Pembelajaran Monopoli Teks Fiksi (Montisi) di SD Negeri 42 Tanjungpandan

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli teks fiksi (Montisi) ini dilakukan dengan cara menentukan jumlah kelompok dan anggota kelompok yang akan bermain serta urutannya dalam bermain. Kemudian membaca peraturan permainan Montisi terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan bergiliran melempar dadu sesuai urutan kelompok bermain dan pemain bergerak secara bergantian untuk mengelilingi papan. Setelah itu, pemain harus mengambil tiga buah kartu yang dimulai dari kartu jubar, lalu kartu bercerita, dan kartu misi sesuai dengan abjad yang terdapat pada kotak Montisi yang menjadi tempat pemain berhenti. Setiap kartu memiliki perintah yang harus dilakukan sekaligus menentukan jumlah nilai yang akan didapatkan. Di dalam media Montisi, terdapat kotak tantangan yang juga memiliki nilai tersendiri jika pemain bisa menghadapi tantangan itu. Pemenang dilihat dari jumlah nilai yang terbanyak dan kelompok yang paling cepat mencapai *finish*.

Respons Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Media Monopoli Teks Fiksi (Montisi) di Kelas IV SD

Wawancara

1. Hasil Wawancara terhadap Guru Wali Kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan
Wawancara dilakukan pada hari kedua penelitian yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan atau respons guru dan siswa kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan mengenai penggunaan media pembelajaran Montisi. Hasil wawancara guru wali kelas IV yaitu penggunaan media monopoli belum pernah digunakan dalam penyampaian materi di kelas IV. Penggunaan media monopoli teks fiksi (Montisi) menjadi yang pertama kali digunakan di kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan dalam memberikan pembelajaran terkait materi teks fiksi. Media Montisi ini bisa digunakan siswa kelas IV dengan materi teks fiksi yang sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Materi teks fiksi yang dihadirkan sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Tidak terdapat kesulitan dalam penggunaan media Montisi. Tulisan pada media Montisi jelas dan mudah terbaca serta tidak terdapat masalah pada warna yang ada di media. Masukan atau kekurangan dalam penggunaan media Montisi ini yaitu guru menyarankan untuk menggunakan *microphone* menyiasati masalah teknis yakni apabila siswa memiliki suara yang kecil saat membacakan teks atau menceritakan kembali. Selain itu, siswa kurang bisa menceritakan kembali dengan kata-kata sendiri atau kurang kreatif.
2. Hasil Wawancara terhadap Siswa Kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan
Wawancara dengan semua siswa kelas IV dilakukan secara bergantian sehingga diperoleh kesimpulan dari hasil wawancara yaitu siswa sebelumnya tidak pernah menggunakan permainan monopoli dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media Montisi menjadi pertama kalinya siswa kelas IV SD Negeri

42 Tanjungpandan gunakan dalam pembelajaran terkait materi teks fiksi. Media Montisi membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Dalam penggunaan media Montisi, tidak terdapat kesulitan yang dialami siswa. Tulisan pada media Montisi mudah terbaca dan warna pada media juga nyaman untuk dilihat. Materi teks fiksi pada media Montisi dapat dipahami oleh siswa, tetapi ada juga yang membuat siswa tidak mengerti kemudian menjadi kekurangan dari media Montisi yaitu teman yang membacakan cerita fabel, legenda, dan cerita rakyat tidak dengan suara yang keras sehingga sebagian siswa kesulitan dalam mendengarkan.

Angket Respons Guru Wali Kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan dan Siswa Kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan

Berdasarkan angket respons guru wali kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi memperoleh nilai 96% dengan kriteria “Sangat Baik” (SB). Kritik dan saran dari guru mengenai media monopoli teks fiksi (Montisi) yaitu siswa termotivasi dalam keterampilan membaca fiksi. Adapun berdasarkan angket respons dari 14 siswa kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi yaitu terdapat 3 siswa yang memberikan respons nilai termasuk kriteria “Baik” (B) dengan masing-masing skor penilaian yaitu 78%, 80%, dan 78% dan 11 siswa yang memberikan respons nilai termasuk kriteria “Sangat Baik” (SB) dengan skor penilaian yaitu 85%, 98%, 93%, 93%, 83%, 90%, 88%, 90%, 83%, 98%, dan 90%. Kritik dan saran (komentar) dapat disimpulkan yaitu permainannya bagus, menyenangkan, seru, menambah semangat untuk belajar, dan media pembelajaran Montisi menambah ilmu.

SIMPULAN

Media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) merupakan ide dari pengembangan media pembelajaran yang diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran. Media Montisi dibuat dari hasil modifikasi permainan monopoli. Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media Montisi di kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan, memperoleh simpulan bahwa media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) mendapatkan skor penilaian 96% dari ahli materi dan bahasa dengan kriteria “Sangat Baik” (SB) dengan memperoleh kesimpulan “Layak diujicobakan Tanpa Revisi”. Adapun media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) mendapatkan skor penilaian 93% dari ahli media dengan kriteria “Sangat Baik” (SB) serta kesimpulan “Layak diujicobakan Tanpa Revisi”. Adapun tanggapan guru dan siswa kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan sebagai pengguna media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) yaitu mendapatkan nilai 96% dengan kriteria “Sangat Baik” (SB) dari angket respons guru wali kelas IV. Adapun respons dari 14 siswa kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan terhadap media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) yaitu tiga siswa memberikan nilai

dengan kriteria “Baik” (B) dan 11 siswa memberikan nilai dengan kriteria “Sangat Baik” (SB).

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus. (2021). *Literasi bukan hanya baca dan tulis*. PMPK Kemdikbud.
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan pembelajaran menyenangkan dalam menumbuhkan peminatan anak usia dini terhadap pelajaran. *Journal of Islamic Education*, 1(2), 277-294. [Online]. Diakses dari <https://jurnal.kopertais1.or.id/alim/article/view/150>.
- Nurdiyanti, E., & Suryanto, E. (2010). Pembelajaran literasi mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar. *Paedagogia*, 2, 115-128. [Online]. Diakses dari <https://jurnal.uns.ac.id/paedagogia/article/view/36000>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187. [Online]. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>.
- Richey, R., & Klein, J. (2007). *Design and development research*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc. [Online]. Diakses dari https://books.google.co.id/books?id=kvkJBAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.
- Rockyane, I., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe flash* dalam pembelajaran menulis cerita siswa kelas IV SD. *JPGSD*, 6(5), 767-776. [Online]. Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/23736>.
- Rohman, M., & Susilo, P. (2019). Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) studi kasus di TK Muslimat NU Maslakul Huda. *Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 173-177. [Online]. Diakses dari <https://jurnalpendidikan.unisla.ac.id/index.php/reforma/article/view/140>.
- Ross, W. (2019). *Cerita rakyat populer 34 provinsi*. Jakarta: Sarang Baca.
- Santoso, M., 'Ulum, M., & Blitar, D. (2015). Korelasi penggunaan media, disiplin belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS. *Cendekia*, 9(2), 149-158. [Online]. Diakses dari <https://cendekia.soloclcs.org/index.php/cendekia/article/download/36/42/>.
- Subekti, A. (2016). *Buku guru tema 8 daerah tempat tinggalku kelas IV (Buku tematik terpadu kurikulum 2013) Edisi Revisi 2016*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widyani, H. (2020). *60+ dongeng fabel sepanjang masa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Zurhaida, Nurfitriya, S., & Aeni, A. (2022). Pengembangan *word scramble game* tentang politik Islam sebagai media pembelajaran siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, 2(6), 273-278. doi:

<https://doi.org/10.52436/1.jpti.181>. [Online]. Diakses dari
<https://jpti.journals.id/index.php/jpti/article/download/181/132>.

