

EFEKTIVITAS MEDIA MONOPOLI BERBAHASA (MONOSA) DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF DI SD KELAS IV

Sri Suciati¹, Ika Septiana² & Mei Fita Asri Untari³

^{1,2,3}Program Studi PGSD Universitas PGRI Semarang

^{1,2,3}Jalan Sidodadi Timur No. 24 Semarang

¹Email: suciati1965@yahoo.com

²Email: ikawa27@yahoo.co.id

³Email: mei_fita@ymail.com

ABSTRACT	ABSTRAK
<p>After doing research on media Monosa second stage showed the validity of the media after the revision and implementation of media Monosa trials at several schools. Based on the validation results showed that the learning media Monosa feasible to use in the classroom IV. This learning media can also create an atmosphere of fun and do not saturate because the learning is done with playing. Based on observations made during the study, these media have an aspect of media effectiveness, efficiency media, and the media and user interest is the entry criteria. Besides media Monosa able to give meaningfulness in learning, which enhances the value of the character's ability to work together, sportsmanship, individual activeness of learners, learner independence, critical thinking, and caring.</p> <p>Keywords: effectiveness, media Monosa, thematic learning integrative.</p>	<p>Setelah dilakukan penelitian tahap kedua pada media Monosa didapatkan hasil mengenai validasi media setelah dilakukan revisi dan uji coba penerapan media Monosa di beberapa sekolah. Berdasarkan hasil validasi diperoleh hasil bahwa media pembelajaran Monosa layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV. Media pembelajaran ini juga dapat menciptakan suasana menyenangkan serta tidak menjenuhkan karena pembelajaran dilakukan dengan bermain. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pembelajaran, media ini memiliki aspek keefektifan media, keefisienan media, dan ketertarikan pengguna terhadap media adalah masuk kriteria baik. Selain itu media Monosa mampu memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran, yaitu mengembangkan nilai karakter kemampuan bekerja sama, sportifitas, keaktifan individu peserta didik, kemandirian peserta didik, berpikir kritis, dan peduli.</p> <p>Kata Kunci: keefektifan, media Monosa, pembelajaran tematik integratif.</p>

How to Cite: Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. (2016). EFEKTIVITAS MEDIA MONOPOLI BERBAHASA (MONOSA) DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF DI SD KELAS IV. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 136-150. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4253>.

PENDAHULUAN ~ Kurikulum 2013 merupakan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang diterapkan oleh pemerintah mulai tahun 2014. Kurikulum tersebut memiliki ciri khusus yaitu pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran tematik integratif pada semua jenjang. Hal tersebut menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan pembelajaran.

Pembelajaran tematik adalah konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak (Kemendikbud, 2014). Dalam pendekatan tematik ini guru harus mampu mengembangkan tema yang ada di sekitar peserta didik dan sesuai dengan karakter peserta didik.

Media dalam kurikulum 2013 diharapkan media yang dapat diterapkan pada semua mata pelajaran yang ditekankan. Jadi media pembelajaran tidak boleh terpisah-pisah karena tidak lagi pembelajaran berbasis mata pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Suciati, Septiana, & Untari (2015a) diperoleh hasil bahwa kebutuhan awal penelitian yang dilakukan pada peserta didik, guru, dan orang tua mengharapkan adanya pengembangan media pembelajaran. Responden sangat setuju apabila ada media pembelajaran permainan yang memadukan antara proses pembelajaran dan permainan dalam pembelajaran. media pembelajaran yang diharapkan adalah media pembelajaran yang menarik dan inovatif. selama ini responden belum pernah melihat adanya media pembelajaran Monopoli bahasa tetapi untuk permainan monopoli responden sudah mengetahui itu. Berdasarkan hasil kebutuhan awal tersebut maka dibuat media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan awal kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi, media, dan praktisi.

Berdasarkan hasil validator diperoleh hasil bahwa media pembelajaran Monosa sangat bagus dan sangat menarik. media pembelajaran tersebut diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran di SD dan mengaitkan dengan pembelajaran lain. Media pembelajaran yang

dikembangkan sudah sesuai dengan pembelajaran SD yang menggunakan pendekatan tematik. Dengan penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik tidak merasa jenuh atau bosan karena pembelajaran dilakukan dengan bermain. Meskipun dengan bermain kompetensi dan tujuan pembelajaran tetap tercapai karena dengan adanya soal pada lembar dana umum dan kesempatan.

Tampilan media tersebut sangat beragam karena menggunakan gambar yang beragam pada lembar Monosa. Selain itu soal yang ada pada dana umum dan kesempatan juga beragam sehingga diharapkan tidak membuat peserta didik bosan dalam menjawab soal. Berdasarkan hasil pengamatan ketiga aspek yang telah dideskripsikan dapat disimpulkan bahwa media Monosa sangat efektif dan efisien digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena melalui media Monosa anak diajarkan untuk belajar. Peserta didik sangat tertarik dengan menggunakan media Monosa karena peserta didik nyaman, senang, dan aktif ketika pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media Monosa. Berdasarkan hasil keefektifan media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Monosa berbasis kemandirian anak efektif pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian tahap pertama yang telah dilaksanakan oleh Suciati, Septiana, & Untari (2015b) pada tahap uji terbatas di SD Kota Semarang ada beberapa hal yang masih perlu tindak lanjut dan perbaikan untuk mendapatkan hasil produk yang maksimal dan layak pakai sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Berdasarkan hasil uji efektivitas prototipe secara terbatas masih ada yang perlu diperbaiki sesuai masukan dari guru Bahasa Indonesia setelah menggunakan media Monosa. Berikut masukan dari guru Bahasa Indonesia setelah uji produk. 1) Bank soal yang ada pada dana umum dan kesempatan ditambah, baik dalam bentuk gambar, soal pertanyaan, maupun cerita. 2) Bank soal tidak hanya pada dana umum dan kesempatan tetapi pada setiap kolom atau kotak yang ada pada lembar Monosa. 3) Bank soal yang ada dana umum dan kesempatan atau yang lainnya ditambah keterampilan menulis sehingga dapat mencakup empat keterampilan berbahasa. 4) Perangkat permainan ditambah sehingga dapat digunakan lebih dari lima orang. Hal tersebut dikarenakan jumlah peserta didik pada masing-masing kelas berbeda. Selain itu dengan harapan semua peserta didik dapat mengikuti atau mengalami pembelajaran dengan bermain menggunakan media Monosa. 5). Sediakan lembar jawab atau kartu jawaban untuk permainan. Hal tersebut berdasarkan pada media Monosa tahap pertama yang belum ada lembar jawab

atau kartu jawaban sehingga guru masih mengalami kesulitan untuk mengevaluasi kebenaran jawaban peserta didik dalam pembelajaran kelompok dengan menggunakan media Monosa. Lembar jawab yang disediakan pada perangkat Monosa dapat digunakan untuk melengkapi empat keterampilan berbahasa yang belum terpenuhi yaitu keterampilan menulis. Dengan lembar jawab yang disediakan maka keterampilan menulis dapat terpenuhi.

Berdasarkan penelitian tahap pertama tersebut maka perlu dilakukan penelitian tahap kedua untuk mendapatkan produk pembelajaran media Monosa yang berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di seluruh SD se Indonesia.

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut ini rumusan masalah penelitian.

1. Bagaimanakah produk pengembangan media Monosa berbasis kemandirian anak pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD?
2. Bagaimanakah keefektifan pengembangan media Monosa berbasis kemandirian anak pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD?

Pembelajaran Tematik Integratif

Pembelajaran Tematik Terpadu (PTP) atau *Integrated Thematic Instruction (ITI)* dikembangkan pertama kali pada awal tahun 1970-an. Belakangan PTP diyakini

sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif (*highly effective teaching model*) karena mampu mawadahi dan menyentuh secara terpadu dimensi emosi, fisik, dan akademik peserta didik di dalam kelas atau di lingkungan sekolah. PTP pada awalnya dikembangkan untuk anak-anak berbakat dan bertalenta (*gifted and talented*), anak-anak yang cerdas, program perluasan belajar, dan peserta didik yang belajar cepat. PTP ini pun sudah terbukti secara empirik berhasil memacu percepatan dan meningkatkan kapasitas memori peserta didik (*enhance learning and increase long-term memory capabilities of learners*) untuk waktu yang panjang (Kemendikbud, 2014).

Pembelajaran tematik terpadu berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik.

Tujuan pembelajaran tematik terpadu adalah:

- a. mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu;
- b. mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pelajaran dalam tema yang sama;

- c. memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;
- d. mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai muatan pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik;
- e. lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain;
- f. lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas;
- g. guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan; dan
- h. budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Ciri-ciri Pembelajaran Tematik Integratif adalah a) Berpusat pada anak; b) Memberikan pengalaman langsung pada anak; c) Pemisahan antar muatan pelajaran tidak begitu jelas (menyatu dalam satu pemahaman dalam kegiatan); d) Menyajikan konsep dari berbagai pelajaran dalam satu proses pembelajaran (saling terkait antar muatan

pelajaran yang satu dengan lainnya); e) Bersifat luwes (keterpaduan berbagai muatan pelajaran); f) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak (melalui penilaian proses dan hasil belajarnya).

Media Monopoli Bahasa

Untari & Saputra (2016) menyebutkan bahwa media berasal dari kata latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah'. Media digunakan dalam rangka upaya untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran. Oleh karena itu, media harus memenuhi syarat umum, yaitu 1) media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, 2) media yang digunakan adalah media yang dapat dilihat atau didengar, 3) media pembelajaran yang digunakan dapat merespon peserta didik belajar, 4) media pembelajaran harus sesuai dengan kondisi individu peserta didik, dan 5) media pembelajaran merupakan perantara dalam proses pembelajaran peserta didik (Sadiman, 2002).

Mujtaba (2013) menyebutkan bahwa monopoli berasal dari bahasa Yunani, yaitu *Monos* dan *Polein*. *Monos* berarti sendiri, sedangkan *Polein* berarti penjual. Jika kedua kata tersebut digabung, secara garis besar dapat dimaknai bahwa monopoli adalah "menjual sendiri" yang berarti bahwa seseorang atau suatu badan/lembaga menjadi penjual tunggal (penguasaan pasar atas penjualan atau

penawaran barang ataupun jasa). Monopoli adalah suatu penguasaan pasar yang dilakukan oleh seseorang atau perusahaan atau badan untuk menguasai penawaran pasar (penjualan produk barang dan atau jasa di pasaran) yang ditujukan kepada para pelanggannya.

Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Permainan monopoli diharapkan mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif untuk memecahkan masalah yang ada dan berkompetensi menjadi pemenang dalam permainan.

Media monopoli ini juga memotivasi peserta didik agar memperoleh pengetahuan sebanyak-banyaknya, karena peserta didik yang menjawab banyak soal benar maka akan mendapatkan uang mainan sehingga nantinya kelompoknya akan memenangkan permainan tersebut.

Permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran karena secara umum peserta didik sudah mengenal permainan tersebut sehingga kegiatan belajar mengajar yang dilakukan akan lebih menarik dan suasana akan menjadi santai namun juga memperoleh banyak pengetahuan. Media monopoli termasuk

dalam media pembelajaran dua dimensi atau grafis. Suciati, Septiana, & Untari (2015c) menjabarkan bahwa media Monosa dapat digunakan secara berkelompok, perlu diadakan media monopoli bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Suciati, Septiana, & Untari (2015a) menyatakan bahwa kebutuhan awal diperoleh hasil media yang diharapkan adalah media yang tidak hanya sekali pakai dan terbuat dari bahan yang anti air, berukuran sedang dan dapat diletakkan di meja. Media pembelajaran memuat materi yang beragam dan mencakup semua aspek keterampilan berbahasa. Media disertai gambar yang beragam sesuai dengan materi Bahasa Indonesia SD kelas IV. Berdasarkan hasil validasi diperoleh hasil bahwa media pembelajaran Monosa layak digunakan. Selain dapat digunakan oleh peserta didik, media pembelajaran ini juga dapat menciptakan suasana menyenangkan serta tidak menjenuhkan karena pembelajaran dilakukan dengan bermain.

METODE

Desain penelitian ini dengan menggunakan penelitian *Research dan Development (R & D)*, yaitu penelitian dan pengembangan suatu proses atau langkah-langkah mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2008, p. 164). Pendekatan penelitian ini

adalah kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif.

Prosedur penelitian lanjutan ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu:

1. Revisi produk
Produk yang telah diuji coba direvisi berdasarkan hasil observasi dan masukan dari guru. Revisi mempertimbangkan kelemahan penggunaan media Monosa di sekolah.
2. Uji ahli (validasi)
Setelah direvisi, media Monosa diuji validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan kelayakan suatu media pembelajaran. Ahli yang memberikan penilaian adalah Prof. Dr. Astini dari UNNES dan Dr. Suhartono, M.Pd. dari UNNESA.
3. Uji keefektifan di SD
Uji keefektifan dilakukan di enam SD, yaitu SD Al-Mawadah Semarang, SD Barunawati Semarang, SD N Langse 02 Pati, SD N Sukoharjo 01 Pati, SD N Mororejo 01 Kendal dan SD N Mororejo 02 Kendal.

HASIL

Uji Kelayakan Produk

Uji kelayakan produk media Monosa dilakukan kepada dua ahli yaitu ahli pembelajaran Bahasa Indonesia dan ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia. Uji kelayakan produk mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia oleh Dr. Suhartono, M.Pd. Dosen Fakultas Bahasa dan Seni Prodi Pendidikan Bahasa dan

Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya. Uji kelayakan produk mengenai Media pembelajaran Bahasa Indonesia oleh Prof. Dr. Astini Dosen Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang.

Berikut ini hasil uji kelayakan produk oleh Dr. Suhartono, M.Pd. Dosen Fakultas Bahasa dan Seni Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya.

Tampilan/wujud media Monosa, warna media Monosa menarik untuk peserta didik SD, bahan yang digunakan dalam pembuatan media Monosa aman untuk peserta didik SD, media Monosa dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan lainnya, media Monosa dapat digunakan peserta didik SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan lainnya, dan media Monosa sesuai dengan Kompetensi Dasar atau materi yang disajikan mendapat penilaian sangat menarik dan sangat dapat digunakan dalam pembelajaran.

Media Monosa mencerminkan wawasan nusantara untuk menambah pengetahuan peserta didik mendapat penilaian jelas. Maksudnya media tersebut dapat dikaitkan dengan materi yang berkaitan dengan wawasan nusantara. Hal tersebut diharapkan dapat menambah pengetahuan peserta didik

ketika mempelajari Bahasa Indonesia. Saran yang disampaikan adalah perlu penambahan atau pengayaan isi, formasi kewawasan nusantara. Meskipun sudah ada yang mengaitkan materi dengan wawasan nusantara diharapkan lebih diperjelas bagian materi yang mencerminkan atau mengaitkan materi wawasan nusantara dengan menggabungkan materi pelajaran lain. Pada dasarnya hal tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik dengan memadupadankan pelajaran Bahasa Indonesia dengan pelajaran PKn atau IPS.

Simpulan media Monosa (Monopoli Bahasa) dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Hasil penilaian uji ahli menyimpulkan media ini layak digunakan dan ada revisi pada materi yang digunakan ketika proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media Monosa. Materi yang digunakan lebih terinci dan sesuai dengan indikator pembelajaran sehingga ada kejelasan materi yang nantinya akan dicapai peserta didik. Revisi media meliputi materi yang ada pada dana umum dan kesempatan jika memang dikaitkan wawasan nusantara dapat dikaitkan dengan pelajaran lain yang lebih spesifik PKn atau IPS hal itu dapat diterapkan dalam pembelajaran SD yang menggunakan pendekatan tematik dan terpadu.

Penilaian media pembelajaran meliputi aspek indikator kesesuaian, kelayakan produk, dan kontribusi produk.

Aspek indikator kesesuaian. Kesesuaian penerapan media Monosa pada materi Bahasa Indonesia, kesesuaian penerapan media Monosa pada dengan indikator pembelajaran, kesesuaian media Monosa dengan karakteristik peserta didik SD kelas IV sangat baik. Maksudnya media Monosa sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat diterapkan dengan indikator pembelajaran Bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SD kelas IV. Karakteristik peserta didik SD yang dimaksud dalam pembelajaran ini adalah anak SD masih suka bermain oleh karena itu dalam pembelajaran dengan media Monosa peserta didik diajak bermain dengan menggunakan media Monosa yang didalamnya terdapat materi pelajaran Bahasa Indonesia.

Aspek kelayakan produk meliputi kesesuaian petunjuk penggunaan media Monosa baik mudah dimengerti. Keamanan media Monosa (Monopoli Bahasa) pada materi Bahasa Indonesia, diterapkan untuk pembelajaran peserta didik SD kelas IV dan media Monosa pada materi Bahasa Indonesia memiliki nilai praktis dan efektif untuk peserta didik SD kelas IV sangat baik. Maksud dari penilaian tersebut adalah petunjuk yang ada dalam media Monosa baik dan mudah dimengerti oleh guru dan peserta

didik. Sebelum bermain guru dan peserta didik memahami petunjuk penggunaan media. Media Monosa sangat baik dan aman digunakan peserta didik dan memiliki nilai praktis dan efektif. Guru dapat menambah materi sesuai kebutuhan atau sesuai tujuan yang akan dicapai sehingga dapat diterapkan peserta didik ketika pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media Monosa.

Aspek kontribusi produk meliputi media Monosa pada materi Bahasa Indonesia membantu peserta didik memahami pelajaran, media Monosa pada materi Bahasa Indonesia membantu peserta didik mengetahui langkah-langkah dan memahami konsep. Media Monosa pada materi Bahasa Indonesia menambah konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran, dan media Monosa pada materi Bahasa Indonesia menjadikan peserta didik aktif dan antusias dalam pembelajaran mendapat penilaian sangat baik. Hal tersebut maksudnya media sangat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu dengan media ini peserta didik dapat mengetahui langkah-langkah dan memahami konsep materi Bahasa Indonesia dengan memainkan media sesuai langkah-langkah yang ada dalam petunjuk media. Peserta didik juga diasah konsentrasinya dalam pembelajaran meskipun saat menggunakan media Monosa dengan metode bermain. Dengan media ini peserta didik akan lebih antusias dan aktif

dalam pembelajaran karena pembelajaran dengan bermain. Oleh karena itu berdasarkan penilaian media Monosa sangat baik digunakan ketika pembelajaran Bahasa Indonesia.

Selain memberikan penilaian uji ahli juga memberikan masukan untuk kelayakan media Monosa. Saran yang diberikan adalah diperlukan contoh atau model penerapan media. Tanpa contoh atau model, diperlukan waktu yang lama untuk memahami petunjuk penggunaan media. Harapannya didalam petunjuk menggambarkan bagaimana penggunaan media tersebut. Contoh dapat diberikan sebelum proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media Monosa. Contoh yang diberikan dapat berupa simulasi langsung yang dimulai dari guru atau melalui intruksi atau petunjuk langsung dari guru. Model yang diberikan sebelum pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami penggunaan media sehingga dapat mengurangi kebingungan atau salah tafsir tim permainan satu dengan yang lain.

Uji Keefektifan

Keefektifan media diperoleh dengan menggunakan teknik non tes yaitu lembar pengamatan penggunaan media.

Keefektifan media yang diuraikan dalam hasil penelitian ini meliputi aspek keefektifan produk, aspek keefesienan produk, aspek ketertarikan penggunaan

terhadap produk. Berikut hasil penelitian mengenai keefektifan media.

Pertama, aspek keefektifan media yang digunakan. Data tersebut diperoleh dari indikator pada aspek keefektifan media. Berdasarkan data yang diperoleh peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru, dapat memainkan Monosa dengan baik, mengikuti peraturan monopoli dengan benar, bekerja sama dengan anggota kelompok lain dalam bermain, dapat menceritakan kembali proses permainan yang dilakukan, media Monosa dapat digunakan dalam pembelajaran memahami penggunaan media Monosa, dan media Monosa digunakan dalam kelompok atau tim.

Indikator yang lain berdasarkan hasil penelitian ditunjukkan peserta didik kesulitan membuat rangkuman materi yang telah dipelajari. Tidak semua peserta didik dapat menjawab soal evaluasi dari guru. Peserta didik mengalami kebingungan dan kesulitan membuat pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan peserta didik asyik memainkan media dan merasa senang dengan media yang digunakan guru.

Aspek keefektifan produk. Peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, karena media yang digunakan lebih menunjang peserta

didik dalam memahami pembelajaran yang disampaikan. Media yang digunakan dalam pembelajaran terhitung baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan memberikan dampak positif bagi peserta didik. Melalui media Monosa peserta didik terdorong lebih aktif belajar.

Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran dengan media Monosa memberikan dampak yang lebih baik bagi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru sekaligus dapat bermain dengan pemain (peserta didik) lain. Melalui media ini pembelajaran Bahasa Indonesia lebih efektif dan menarik untuk dipelajari.

Media Monosa dirancang dengan memadukan antara belajar dan bermain. Selain itu juga menciptakan pembelajaran kemandirian meskipun dilakukan dalam berkelompok. Peserta didik mandiri mempersiapkan media dan menjawab soal secara mandiri.

Sebelum media Monosa dimainkan peserta didik dianjurkan untuk membaca buku pedoman yang berisi petunjuk permainan Monosa. Setelah membaca buku petunjuk mengenai aturan permainan tersebut peserta didik dapat memainkan media Monosa dengan baik dan lancar. Pembelajaran menggunakan media Monosa membuat peserta didik dapat bekerjasama dengan anggota

pemain lain dalam satu tim. Pembelajaran ini peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Peserta didik secara mandiri memainkan permainan sesuai aturan dan dapat saling menghargai dalam menyelesaikan permainan yang dilakukan.

Pembelajaran menggunakan media Monosa membuat peserta didik semangat memainkan Monosa dan memiliki semangat untuk mengikuti pelajaran. Setelah permainan selesai peserta didik dapat menceritakan kembali proses permainan yang telah dilakukan bersama-sama. Hal itu dilakukan sebagai bentuk evaluasi permainan dan pembelajaran. Kemudian guru memberikan refleksi pembelajaran berdasarkan hasil pembelajaran peserta didik dengan menggunakan media Monosa.

Media Monosa membuat peserta didik lebih mudah untuk memahami materi Bahasa Indonesia sesuai tujuan pembelajaran melalui soal yang ada di perangkat media. Materi yang ada disesuaikan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada saat itu. Selain itu materi juga mengaitkan materi lain. Pembelajaran SD lebih cenderung menggunakan pendekatan tematik. Materi yang dimasukkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dikaitkan dengan materi pelajaran lain yaitu IPS dan PKn. Materi yang akan dicapai dibuat menjadi pertanyaan-

pertanyaan atau soal sesuai kompetensi pembelajaran dan kompetensi peserta didik dengan menggunakan pendekatan tematik. Setelah selesai melakukan permainan Media Monosa bahasa peserta didik dapat membuat rangkuman materi yang telah dipelajari.

Setelah peserta didik memahami materi yang disampaikan guru melalui media Monosa, hal tersebut dapat memacu peserta didik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi yang belum kuasai. Maka dari itu guru dan peserta didik dapat membuat pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah diberikan.

Media Monosa dapat menarik perhatian peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang sering disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Media ini membuat peserta didik lebih kreatif dalam belajar dan menjawab pertanyaan-pertanyaan secara tepat ketika permainan berlangsung. Media Monosa dapat menunjang dalam keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Media Monosa mampu memberikan pemahaman dan wawasan yang baru terhadap peserta didik. Selain itu intruksi yang diberikan guru kepada peserta didik dapat membuat peserta didik memahami dengan baik penggunaan media Monosa.

Guru membagi beberapa kelompok dalam satu kelas. Satu tim atau satu

kelompok berjumlah lima orang. Tim tersebut belajar menggunakan media Monosa. Peserta didik terbagi dalam satu tim dan mendapat peran masing-masing. Pembagian dalam satu tim berdasarkan kesepakatan kelompok. Empat orang sebagai pemain dan satu orang sebagai petugas bank. Dalam satu tim masing-masing peserta didik dapat bekerja sama dengan satu tim dan saling menghargai. Masing-masing tim menciptakan keberhasilan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Setiap peserta didik aktif menjawab soal dan berlomba-lomba mendapatkan bonus tambahan dari bank yaitu berupa uang monopoli.

Pembelajaran menggunakan media Monosa membuat peserta didik lebih cepat memahami materi yang diberikan. Selain itu peserta didik lebih aktif dalam menjawab soal. Hal tersebut dikarenakan peserta didik merasa senang dan guru tidak mengulang-ulang materi. Melalui media Monosa guru mengajarkan peserta didik untuk lebih mandiri, bertanggung jawab, dan saling menghargai. Peserta didik belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menyenangkan dan menarik.

Guru menjadi fasilitator dalam pembelajaran. Peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan guru melalui media Monosa. Selain itu peserta didik dapat mengembangkan daya kreatif dan imajinasi melalui pertanyaan-pertanyaan

yang diberikan guru. Maka dari itu dengan media Monosa dapat membantu guru dan peserta didik dalam mengembangkan potensi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Materi pembelajaran lebih mudah diserap peserta didik dengan menggunakan media Monosa. Pembelajaran dalam media ini mengajak peserta didik belajar sekaligus bermain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Media ini menciptakan suasana baru dan menyenangkan, sehingga ketika guru memberikan materi dapat diserap dengan baik oleh peserta didik.

Setiap pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai. Melalui media Monosa dapat mempermudah untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai kompetensi pelajaran Bahasa Indonesia dengan pendekatan tematik. Media tersebut mempunyai tujuan agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang sedang disampaikan oleh guru, sehingga pembelajaran yang berlangsung lebih efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

Media Monosa dirancang dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik dan beberapa pertanyaan yang bervariasi membuat peserta didik lebih antusias untuk belajar dan bermain menggunakan media Monosa. Media tersebut lebih menarik karena terdapat

bonus dalam setiap pertanyaan yang berhasil dijawab oleh peserta didik.

Media Monosa merupakan pengembangan dari permainan monopoli yang sering dimainkan anak-anak yang dirancang sedemikian rupa, sehingga dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran Bahasa Indonesia dan pembelajaran tematik. Media Monosa dimainkan secara berkelompok dan menyenangkan sehingga peserta didik tumbuh kemandirian dan rasa saling menghargai orang lain.

Kesuksesan dalam penggunaan media Monosa membuat peserta didik meminta memainkan Monosa secara mandiri di luar jam pelajaran. Peserta didik merasa senang dan tertarik untuk memainkan kembali. Selain itu peserta didik dapat berkumpul dan bekerjasama dalam memainkan permainan tersebut agar dapat memenangkan permainan yang dilakukan. Peserta didik dapat menggunakan media Monosa di luar jam pelajaran sesuai izin guru.

PEMBAHASAN

Media Monosa membuat daya ingat peserta didik tentang materi yang disampaikan lebih berkembang sehingga mudah untuk dipahami. Peserta didik merasakan manfaat dari media Monosa yang memiliki konsep belajar sambil bermain. Hal tersebut membuat peserta didik mengikuti pembelajaran tidak merasa bosan dan jenuh. Media Monosa

sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik merasa senang dalam pembelajaran dengan media permainan. Secara tidak langsung dapat membuat anak lebih fokus dan mudah dalam menerima materi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar termasuk dalam tahap operasional konkret, yang berarti bahwa anak masih memerlukan contoh, gambar, simbol yang nyata untuk memahami sebuah konsep.

Sebuah media menurut Sudjana (2008) dapat mengatasi hambatan komunikasi pembelajaran, mengatasi keterbatasan fisik kelas, dan sikap pasif peserta didik. Permainan menggunakan media Monosa mampu mengatasi masalah tersebut. Media Monosa membuat peserta didik mandiri dalam menjawab pertanyaan atau soal yang ada di permainan Monosa. Hal tersebut dikarenakan dalam permainan Monosa peserta didik diberikan pertanyaan-pertanyaan yang berbeda dan bervariasi yang harus mereka jawab, perebutkan dan ingin mereka selesaikan. Bonus yang diberikan dalam media Monosa membuat peserta didik berlomba-lomba untuk mendapatkan bonus dari bank sebanyak-banyaknya. Peserta didik berlomba-lomba menjadi juara dalam pembelajaran menggunakan media Monosa dengan cara semangat menjawab setiap soal. Peserta didik saling bersaing menyelesaikan permainan dalam

pembelajaran menggunakan media Monosa. Bonus yang tersedia membuat peserta didik serius dalam menyelesaikan soal yang telah diberikan oleh petugas bank. Permainan Monosa yang sederhana dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih berkembang dan kreatif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Guru dapat mengembangkan soal sesuai tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran menggunakan media Monosa peserta didik terlihat lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk belajar dan mengikuti pembelajaran dengan temannya. Hal tersebut mendukung pendapat Arsyad (2007) bahwa sebuah media yang baik adalah media yang mempertimbangkan motivasi, perbedaan individu, tujuan pembelajaran, organisasi isi, emosi, partisipasi dan memberikan umpan balik. Oleh karena itu, media Monosa dikategorikan sebagai media yang layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar sesuai dengan teori dan hasil uji coba dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tahap kedua, dapat diidentifikasi bahwa media Monosa layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD kelas IV. Pembelajaran SD pada dasarnya menggunakan pendekatan tematik, maka media yang dikembangkan mengaitkan

dengan pelajaran lain. Pendekatan tematik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mengaitkan pelajaran IPS dan PKn atau pelajaran yang lain yang ada di SD kelas IV. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan media Monosa yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bersifat menyenangkan karena bermuatan sebuah permainan. Hal tersebut sesuai dengan karakter anak SD yang masih suka bermain. Selain itu juga bermuatan kemandirian anak dalam pembelajaran yaitu menjawab soal. Sikap yang ditanamkan melalui media Monosa adalah sikap saling menghargai orang lain, bersikap jujur, adil, dan bertanggung jawab. berdasarkan penilaian uji ahli media dan materi dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media Monosa berbasis kemandirian anak layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD kelas IV. Setelah dinyatakan layak maka produk media pembelajaran diujikan keefektifannya di SD kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keefektifan media meliputi aspek keefektifan produk, aspek keefisienan produk, dan aspek ketertarikan penggunaan terhadap produk. Berdasarkan hasil penelitian keefektifan produk diperoleh hasil bahwa media Monosa berbasis kemandirian anak efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas IV.

REFERENSI

- Fitriyawani, (2013). Penggunaan media permainan monopoli melalui pembelajaran kooperatif pada peserta didik fisika fakultas tarbiyah dengan konsep tata surya: Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA, 13 (2), pp. 223-239.
- Kemendikbud. (2014). *Materi pelatihan implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mujtaba, A. (2013). Pengertian monopoli dan ciri-ciri. Diunduh pada 17 Januari 2014, dari <http://pendidikan776.blogspot.com>.
- Sadiman, A. (2002). *Media pembelajaran dan proses belajar mengajar, pengertian pengembangan dan pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo. Persada.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M.. (2015a). *Pengembangan media pembelajaran monosa berbasis kemandirian anak pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Disajikan pada Seminar Internasional PIBSI XXVII. Universitas Ahmad Dahlan: Yogyakarta.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M.. (2015b). *Pengembangan media pembelajaran monosa berbasis kemandirian anak pada pembelajaran bahasa indonesia di Sekolah Dasar*. Laporan Penelitian. Semarang: UPGRIS.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. (2015c). PENERAPAN MEDIA MONOSA (MONOPOLI BAHASA) BERBASIS KEMANDIRIAN DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2). doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>. pp. 178-192.
- Sudjana, N. (2008). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensin.
- Sukmadinata, N. Sy. (2008). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offsed.

Untari, M., & Saputra, A. (2016).
KEEFEKTIFAN MEDIA KOMIK TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN PADA SISWA KELAS IV
SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 26-
36.
doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2354>. pp. 26-36.