

Media Monolit (Monopoli Literasi) Berbasis Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Fifa Erida Trisnasari¹, Aan Nurfahrudianto², Ika Santia³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

fifaeridatrisnasari@unpkdr.ac.id¹, aan@unpkediri.ac.id², ikasantia@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research was motivated by the reading skills of fourth grade students of SDN Mundusewu 1 are still lacking. This is because teachers are less varied in making learning media so that students do not understand the material presented. The purpose of this study is to describe the validity of monolith learning media (monopoly literacy) to improve the reading skills of grade IV students. The development method used in this research is Research and Development (RnD) using the 4D model. The 4D model procedure consists of 4 stages, namely Define, Design, Development and Disseminate. From the results of validation by content experts, media experts, and practitioner experts involved in the monolithic learning media (literacy monopoly), a score of 82%, 82%, and 82% was obtained. Thus, the monolith learning media for grade IV reading skills at SDN Mundusewu 1 is declared valid and can be used in the learning process.

Keywords: monopoly media, reading skills, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterampilan membaca siswa kelas IV SDN Mundusewu 1 masih kurang. Hal tersebut disebabkan karena guru kurang variatif dalam membuat media pembelajaran sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran monolit (monopoli literasi) untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (RnD) dengan menggunakan model 4D. Prosedur model 4D terdiri dari 4 tahapan yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli praktisi yang ada di dalam media pembelajaran monolit (monopoli literasi) didapatkan nilai sebesar 82%, 82% dan 82%. Dengan demikian media pembelajaran monolit untuk keterampilan membaca kelas IV SDN Mundusewu 1 dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: media monopoli, keterampilan membaca, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pada era digital, kemampuan literasi siswa di Indonesia, khususnya di jenjang sekolah dasar, mengalami penurunan yang disebabkan oleh ketergantungan pada teknologi seperti smartphone. Menurut Nurfahrudianto et al., (2022) Pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran tidak dapat digeneralisasi. Hal ini disebabkan karena setiap pembelajaran memiliki karakteristik dan indikator-indikator pembeda yang menyebabkan suatu metode dan media tertentu tidak dapat disamaratakan. Meskipun teknologi memberikan kemudahan, penggunaannya yang tidak bijak dapat menurunkan minat membaca dan kemampuan bernalar siswa.

Menurut Hidayati dkk., (2024) Penurunan literasi ini dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal seperti rendahnya motivasi dan minat belajar dan faktor eksternal seperti kurangnya fasilitas dan dukungan lingkungan belajar. Kedua faktor ini saling berkaitan, misalnya kebiasaan membaca yang minim disebabkan oleh minat belajar yang rendah dan kurangnya ketersediaan buku di sekolah. Santia et al., (2017) menyatakan bahwa siswa juga perlu penguatan kemampuan mengintegrasikan informasi, menarik kesimpulan, serta menggeneralisasikan pengetahuan yang dimiliki ke hal-hal lain. Padahal, pendidikan masa kini seharusnya fokus pada pengembangan literasi generasi muda secara optimal (Hidayati dkk., 2024).

Literasi merupakan kemampuan berpikir kritis yang mencakup proses menganalisis serta mengevaluasi informasi, dan kemampuan ini dapat dikembangkan melalui integrasi dalam kegiatan pembelajaran (Shihab, N., 2019). Fahrianur et al., (2023) menambahkan bahwa literasi adalah kemampuan dasar yang dibutuhkan untuk memecahkan persoalan sehari-hari dan menjadi fondasi dalam keterampilan berbahasa. Artinya, literasi tidak sekadar membaca teks, tetapi juga memahami isi bacaan dan memilah informasi secara cermat sebagai bekal dalam menghadapi situasi kehidupan nyata. Literasi mencakup empat keterampilan utama berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Widiyanti, 2019).

Keterampilan membaca merupakan aktivitas merespons gagasan atau pernyataan yang disampaikan oleh penulis sehingga pembaca dapat memahami isi, ide, maupun pesan yang tersurat maupun tersirat dalam teks (Pipit & Fitriyah, 2018). Menurut Syamsuddin (2021), tujuan utama dari membaca adalah untuk mendapatkan informasi, khususnya informasi yang berkaitan dengan teori-teori pembelajaran yang berguna bagi siswa. Dengan kata lain, membaca adalah sarana untuk memahami bacaan demi memperoleh pengetahuan yang bermanfaat. Sariosa (2015) menyatakan bahwa membaca memiliki peran penting dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan bernalar.

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan di kelas 4 SDN Mundusewu 1 di Kabupaten Jombang didapatkan bahwa dari 12 siswa kelas 4 terdapat 2 siswa yang belum lancar membaca. Beberapa siswa kelas 4 sudah mahir membaca namun kemampuan membaca mereka sangat kurang seperti sulit memahami isi bacaan dan masih mengeja perkata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yaitu siswa kurang dalam keterampilan membaca terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Seperti siswa yang masih mengeja perkata. Selain itu kurang adanya pengembangan media pembelajaran yang interaktif. Guru memang sudah menggunakan media pembelajaran seperti, penggunaan LCD/Proyektor, Kartu, dan beberapa media sederhana. Namun hal tersebut masih belum cukup untuk membuat siswa memiliki motivasi belajar. Guru juga mengatakan

bahwa sudah sering menggunakan media gambar sebagai pendukung saat mengajar. Namun media tersebut membuat siswa juga mudah bosan dengan jenuh. Siswa juga pasif dalam pembelajaran sehingga kurang fokus saat guru menyampaikan materi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran menarik yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan keterampilan membaca yaitu berupa media monopoli literasi. Menurut Umayah & Harmanto, (2019) Media monopoli merupakan permainan papan dimana peserta berkompetisi mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan cara mengambil giliran dan melempar dadu dan bergerak pada petak yang tersedia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media monolit (monopoli literasi) dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV di SDN Mundusewu 1. Diharapkan bahwa penggunaan media monopoli literasi akan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dengan adanya media monolit ini diharapkan siswa dapat memahami

METODE

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). R&D merupakan proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Okpatrioka, 2023). Dalam pengembangan media monolit ini peneliti menggunakan model 4D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

Penelitian ini dilakukan di SDN Mundusewu 1 Kabupaten Jombang, dengan subjek penelitian siswa kelas IV. Subjek uji coba produk melibatkan seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 12 peserta didik. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket digunakan untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan. Dalam hal ini, angket yang digunakan terdiri dari angket validasi media dan angket validasi materi pada media monolit. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini teknik analisis kuantitatif. Data ini berupa data skor angket (Angket validasi ahli media dan ahli materi). Analisis data hasil validasi media dan materi adalah sebagai berikut.

1. Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli dengan kriteria penilaian menurut Nur Azizah (2016).

Tabel 1. Kriteria penilaian angket validasi

Skor	Kriteria
1	Tidak tepat
2	Kurang tepat
3	Cukup tepat
4	Tepat

Skor	Kriteria
5	Sangat tepat

- Menurut Menurut Sugiyono (2016) presentase validasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang dipilih}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

- Presentase kriteria skor penilaian media untuk instrumen angket ahli menurut Nur Azizah (2016) terdapat pada tabel berikut.

Tabel 2. Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase

Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
85% - 100%	Sangat valid	Tidak Revisi
69% - 84%	Valid	Tidak Revisi
53% - 68%	Cukup Valid	Sebagian Revisi
37 % - 52%	Kurang Valid	Revisi
20% - 36%	Tidak Valid	Revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Uji ahli materi dilakukan untuk mengetahui kevalidan materi yang ada pada media monolit pada mata pelajaran bahasa indonesia yang telah dikembangkan. Materi dalam media pembelajaran monolit divalidasi oleh ahli materi yaitu salah satu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Validasi ahli materi dengan pengisian angket berskala 1-5 terkait beberapa aspek penilaian yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi materi. Berikut data yang diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli materi.

Tabel 3. Uji Ahli Materi

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Keseluruhan	Persentase	Kriteria
Pembelajaran	12	37	82%	Valid
Isi Materi	25			

2. Hasil Validasi Ahli Media

Uji validasi media dilakukan untuk menilai kelayakan media monolit dalam pembelajaran. Produk media monolit divalidasi oleh ahli media yaitu salah satu satu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Validasi ahli materi dengan pengisian angket berskala 1-5 terkait beberapa aspek penilaian yaitu aspek pewarnaan, aspek pemakaian kata dan bahasa, aspek tampilan, aspek desain tampilan, dan kualitas

media monopoli. Berikut data yang diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli media.

Tabel 4. Uji Ahli Media

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Keseluruhan	Persentase	Kriteria
Pewarnaan	8	58	82%	valid
Pemakaian Kata dan Bahasa	13			
Tampilan	12			
Desain Tampilan	9			
Kualitas Media Monopoli	16			

3. Hasil Validasi Ahli Praktisi

Uji validasi ahli praktisi dilakukan untuk memastikan media yang dikembangkan layak dan efektif diterapkan dalam praktik pembelajaran nyata. Uji validasi dilakukan oleh wali kelas IV SDN Mundusewu 1. Validasi ahli praktisi dengan pengisian angket berskala 1-5 terkait beberapa aspek penilaian yaitu aspek kemenarikan media, aspek kemudahan penggunaan media, aspek kesesuaian bahasa, dan aspek ketepatan materi dan media. Berikut data yang diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli praktisi.

Tabel 5. Uji Ahli Praktisi

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Keseluruhan	Persentase	Kriteria
Kemenarikan Media	12	41	82%	valid
Kemudahan Penggunaan Media	12			
Kesesuaian Bahasa	8			
Ketepatan Materi dan Media	9			

B. Pembahasan

Validasi merupakan tahapan krusial dalam proses pengembangan produk untuk memastikan bahwa produk tersebut layak digunakan. Produk yang dikembangkan perlu memiliki validitas terlebih dahulu agar dapat dilakukan pengujian terhadap indikator kelayakan lainnya, seperti kepraktisan dan keefektifan (Hati & Kurnia, 2021). Validasi ahli digunakan untuk mengevaluasi konten materi dan media monolit sebelum dilakukan uji coba, dan hasil validasi akan digunakan untuk merevisi produk awal. Kevalidan media monolit didapatkan berdasarkan hasil validasi materi, hasil validasi media dan hasil validasi praktisi. Validasi materi memperoleh skor sebesar 82% dengan catatan bahwa perangkat pembelajaran sudah layak dipakai. Sedangkan validasi media monolit memperoleh skor sebesar 82% dengan catatan bahwa bahan kertas dapat menggunakan bahan yang lebih tebal, ukuran kartu yang dibuat harus sama, perlunya

papan skoring. Pada validasi praktisi media monolit memperoleh skor sebesar 82% dengan catatan media yang dikembangkan sudah menarik. Berdasarkan kriteria penilaian pada tabel 2 jika persentase 69%-84% maka dapat dikatakan valid, sedangkan analisis data validasi materi, media dan praktisi menunjukkan hasil rata-rata persentase sebesar 82%. Dengan demikian hasil rata-rata validasi media monolit (monopoli literasi) menunjukkan hasil persentase diantara 69%-84% sehingga media monolit dinyatakan valid dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Adapun spesifikasi dari media monolit ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat papan monolit berukuran 40 cm x 40 cm berisi 20 petak.



Gambar 1. Papan Monolit

2. Kartu kuis yang berisi pertanyaan dan kuis cerita singkat. Pada bagian belakang diberikan gambar atau keterangan agar dapat dibedakan.



Gambar 2. Kartu kuis bagian depan



Gambar 3. Kartu kuis bagian belakang

3. Terdapat pion dan dadu



Gambar 4. Pion dan dadu

4. Papan skor yang digunakan untuk mencatat poin



KELOMPOK	SKOR

Gambar 5. Papan Skor

5. Petunjuk permainan agar siswa dapat mengetahui cara bermain



Gambar 6. Petunjuk penggunaan

6. Monolit dan Komponennya



Gambar 7. Media Monolit

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan kevalidan media monolit berbasis keterampilan membaca siswa kelas IV SDN Mundusewu 1 dinyatakan valid karena memperoleh hasil validasi media dengan presentase 82% dengan kriteria valid. Sedangkan penilaian materi mendapatkan presentase 82% dengan kriteria valid. Dengan demikian, media monolit berbasis keterampilan membaca siswa kelas IV SDN Mundusewu 1 dinyatakan valid dan boleh digunakan untuk proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Azizah Nur. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalamah Tajinan Malang, Skripsi
- Fahrianur, Monica, R., Wawan, K., Misnawati, Nurachman. A, Veniaty, S., & Ramadhan, I. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(No.1), 102–113.
- Hati, S. S., Kurnia, I., & Wahyudi, W. (2024, August). Kevalidan Media Pembelajaran E-Puzzle Pada Materi Simbol Pancasila di Kelas 1 Sekolah Dasar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 7, pp. 1127-1135).
- Hidayati, A., Sholeh, M., Fitriani, D., Isratulhasanah, P., Marwiyah, S., Rizkia, N. P., Fitria, D., & Sembiring, A. (2024). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 75–80. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.381>
- Nurfahrudianto, A., & Ratnasari, V. (2022, July). Interaksi Strategi Pembelajaran dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 5, pp. 487-495).
- Pipit, & Fitriyah, H. (2018). *Ketrampilan Membaca*.
- Santia, I., Fiantika, F. R., & Jatmiko, J. (2017). Pengembangan BKS berbasis MCK (mathematical content knowledge) sebagai upaya meningkatkan literasi matematika siswa SMP. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 3(2), 127-134.
- Sariosa, M. (2015). Kemampuan Membaca Dan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas Viii Smp Budi Agung Medan. *Jurnal El-Badan Bahasa*, XIII(1), 45.
- Shihab, N. (2019). *Literasi Menggerakkan Negeri*. Lentera Hati.
- Sugiono, (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta Bandung.
- Syamsuddin, R. (2021). Buku keterampilan berbahasa indonesia. *Universitas Negeri Makassar*, May, 64.
- Umayah, R., & Harmanto. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis PAIKEM dalam Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKN di Kelas VII SMP Negeri 1 Jabon. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 1023–1037.
- Widiyanti, E. (2019). *Hambatan Gerakan Literasi Sekolah SD Negeri 1 Karanggintung*. [Universitas Muhammadiyah Purwokerto.]. <https://repository.ump.ac.id:80/id/eprint/9739>