

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA INDONESIA YANG BAIK BAGI SISWA IBTIDAIYAH (MI) MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MONOSA (MONOPOLI BAHASA)

IMPROVING THE ABILITY OF USING GOOD INDONESIA LANGUAGE THROUGH MONOSA LEARNING MEDIA FOR MADRASAH IBTIDAIYAH

Syarifuddin

Syarifuddin

Balai Diklat Keagamaan Medan
Jl. T.B. Simatupang No. 122
061-8456256, 061-8456256
Medan - Sumatera Utara

E-mail :
(radensyarifuddin05@com)

Naskah :
diterima : 25 Pebruari 2018
direvisi : 7 Maret 2018
disetujui 16 Maret 2018

ABSTRACT

This study aims to describe the development of children's media Monosa independence based on learning Indonesian at Madrasah Ibtidaiyah (MI). This study used a qualitative approach with disriptif research methods and using R & D procedures. Based on the results of the initial needs assessment obtained results expected media is media that is not only disposable and made of material that is waterproof , medium-sized and can be placed on the table. Learning media containing material that diversifies and covers all aspects of language skills. Media with images that vary according to the material for Indonesian elementary school in fourth grade. Based on the validation results showed that the learning media Monosa fit for use. It can be used by learners, learning media can also create an atmosphere of fun and do not saturate because the learning is done while playing .

Keywords: *development, media Monosa, Bahasa Indonesia MI*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan media Monosa berbasis kemandirian anak pada pembelajaran bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian diskriptif dan menggunakan prosedur penelitian R & D. Berdasarkan hasil penelitian 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 MI 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.

Kata kunci: pengembangan, media Monosa, pembelajaran Bahasa Indonesia MI

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini guru tidak hanya dituntut untuk bisa memahami penggunaan teknologi, tetapi guru juga dituntut untuk bisa memanfaatkan ataupun menciptakan sendiri media pembelajaran. Banyak usaha yang dapat dilakukan untuk bisa mengembangkan media diantaranya yaitu guru bisa membuat sendiri media yang mudah, murah dan menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan adanya media sebagai saluran dalam menyampaikan pesan diharapkan timbulnya interaksi atau komunikasi antara guru dan siswa dalam membantu keefektifan proses pembelajaran yaitu menyampaikan pesan atau isi pelajaran.

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, tenaga pengajar seperti guru dituntut harus memiliki pengetahuan serta kreatifitas dalam menggunakan dan mengelola media pembelajaran baik segala alat bantu pengajaran maupun sebagai sumber belajar agar materi semakin jelas dan dengan mudah dapat dikuasai oleh siswa. Seorang guru harus mampu menginovasi kegiatan belajar mengajarnya agar siswa tertarik memperhatikan pelajaran dan pelajaranpun menjadi tidak membosankan. Dengan kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan ketidakjelasan bahan pelajaran dengan mudah.

Munir (2008 : 138) Kata "media" berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara (wasail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Endang dan Made (2012 : 61) Kata "media berasal dari kata medium yang artinya perantara atau pengantar". Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan sebagai perantara sampainya pesan belajar (*message learning*) dari sumber pesan (*message resource*) kepada penerima pesan (*message receive*) sehingga terjadi interaksi belajar. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai

arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.

Menurut Rudi dan Cepi (2009 : 7) mengemukakan bahwa: "Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*)". Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar tersebut.

Selanjutnya menurut Endang dan Made (2012 : 61) mengemukakan :
Media Pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian peserta terhadap materi yang sedang dibahas.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu bagi seorang guru dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat membantu menghemat penjelasan guru dan bahan pelajaran akan lebih mudah dimengerti oleh anak didik dan juga dapat menghilangkan kesalahpahaman antara arti materi tersebut. Anjuran agar menggunakan media dalam pengajaran terkadang sukar dilaksanakan, disebabkan dana yang terbatas membelinya.

Menyadari akan hal itu, disarankan kembali agar tidak memaksakan diri untuk membelinya, tetapi cukup membuat media pendidikan yang sederhana yang dapat meningkatkan motivasi belajar serta mengembangkan daya imajinasi anak dalam menggunakan bahasa tutur. Pengembangan kemampuan berbahasa anak di sekolah dilakukan dengan tujuan agar 1] anak dapat mengolah kata secara komprehensif, 2] anak dapat mengekspresikan kata-kata dalam bahasa tubuh yang dapat dipahami oleh orang lain, 3] anak mengerti setiap kata yang didengar dan diucapkan, mengartikan dan menyampaikan secara utuh kepada orang lain, dan 4] anak dapat berargumentasi, meyakinkan orang melalui kata-kata yang diucapkannya (Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2007).

Berdasarkan hasil penelitian Harjito, dkk. (2011) ditunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami guru dalam inovasi, teknik, dan metode perencanaan pembelajaran bahasan dan sastra Indonesia di MI yang meliputi 1) penguasaan materi kebahasaan dan kesastraan Indonesia, 2] pengembangan perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra secara inovatif dan edukatif, 3] pengembangan materi bahasa dan sastra berdasarkan perkembangan dan kompetensi peserta didik, 4] penggunaan media dalam pembelajaran bahasa dan sastra berdasarkan tujuan pembelajaran dan kondisi sekolah, dan 5] penggunaan sumber belajar sastra yang mutakhir dan terbaru. Selain kendala tersebut, juga diperoleh hasil penelitian yang ditunjukkan bahwa ada beberapa guru MI yang tidak pernah melakukan atau memahami kegiatan pembelajaran bahasa dan sastra yang mengarah pada inovasi, teknik, dan metode perencanaan pembelajaran sastra yang meliputi 1] pemahaman kompetensi pembelajaran, 2] pengembangan metode bahasa dan sastra berdasarkan kondisi peserta didik dan kelas, 3] penggunaan media dalam pembelajaran sastra berdasarkan tujuan pembelajaran dan kondisi sekolah, 4] penggunaan sumber belajar sastra

yang mutakhir dan terbaru, dan 5] penentuan strategi pembelajaran berdasarkan perkembangan dan kompetensi peserta didik.

Peningkatan keterampilan berbahasa anak dalam pembelajaran bahasa di MI dapat dilakukan dengan strategi bermain. Pembelajaran dengan kegiatan permainan dapat pula dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut sebagai sarana pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri, menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan cara bermain, dan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kemandirian peserta didik perlu ditingkatkan dalam segala proses pembelajaran, salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia. Peserta didik melakukan proses pembelajaran secara mandiri dan menanamkan sikap mandiri untuk kehidupan di sekolah dan bermasyarakat.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan guru dalam penanaman kemandirian anak, pembelajaran yang menarik, mendidik, dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli Bahasa (Monosa).

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan (<http://id.wikipedia.org/monopoli>, diunduh Kamis, 3 Agustus 2017).

Monosa (monopoli bahasa) merupakan media pembelajaran monopoli dengan memasukkan unsur bahasa dan gambar edukatif yang digunakan dengan cara bermain atau permainan seperti permainan monopoli untuk mengasah keterampilan dan pengetahuan berbahasa peserta didik.

Permainan dalam pembelajaran dapat mendukung terciptanya rangsangan pada anak dalam berbahasa salah satunya dengan media pembelajaran berupa gambar yang

terdapat pada buku atau poster. Kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan anak dalam berbahasa dapat diciptakan pendidik sesuai kebutuhan dan kondisi peserta didik maupun kondisi sekolah.

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut ini rumusan masalah penelitian. [1] Apa sajakah kebutuhan awal pengembangan media Monosa berbasis kemandirian anak pada pembelajaran bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah [MI] ? [2] Bagaimana prototipe pengembangan media Monosa berbasis kemandirian anak pada pembelajaran bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah [MI] ?

METODE

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran bahasa di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Desain penelitian ini dirancang dengan menggunakan penelitian Research dan Development (R & D). "Desain penelitian Research and Development adalah penelitian dan pengembangan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan" (Sukmadinata, 2008 : 164). Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Prosedur penelitian pada tahap pertama ini melalui empat tahap sebagai berikut.

1) Pengumpulan data

Analisis kebutuhan awal menggunakan angket dan wawancara. Pengumpulan data untuk analisis kebutuhan awal ini dilakukan dengan menyebarkan angket kebutuhan kepada siswa MI kelas IV, guru, dan orang tua siswa MI.

2) Perencanaan

Menyusun prototipe media pembelajaran Monosa berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal.

Subjek dalam penelitian ini adalah (a) analisis kebutuhan siswa, yaitu 150 siswa MI, 6 guru kelas, dan 6 orang tua siswa (dari 3 sekolah MI yang berbeda di kabupaten Langkat Propinsi Sumatera Utara).

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode pengumpulan data berupa angket, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dari lapangan. Instrumen penelitian ini berupa angket.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang akan dilaporkan meliputi tiga hal, yaitu 1) kebutuhan awal pengembangan media Monosa pada pembelajaran bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah (MI); 2) prototipe pengembangan media Monosa berbasis kemandirian anak pada pembelajaran bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Berikut hasil penelitian yang telah dilakukan.

1. Kebutuhan Awal

Pengembangan Media Monosa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah (MI)

a. Kebutuhan awal guru

Pengumpulan data kebutuhan awal guru menggunakan teknik non tes yaitu berupa angket. Indikator yang ada dalam angket analisis kebutuhan guru meliputi profil pembelajaran bahasa Indonesia di MI dan profil media monopoli bahasa (monosa). Profil pembelajaran bahasa Indonesia di MI meliputi 15 pertanyaan. Profil media monopoli bahasa (monosa) meliputi 4 aspek yaitu 1] tampilan media, 2] profil monopoli bahasa, 3] profil penggunaan media monosa, dan 4] penunjang. Penyebaran angket untuk kebutuhan awal dilakukan di MIN Securai Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat, MIN Gebang Kecamatan Pekan Gebang Kabupaten Langkat, dan MIN Paloh Nipah Kecamatan Tanjung Pura Kabupaten Langkat.

Berdasarkan penelitian awal diperoleh hasil bahwa kebutuhan guru MI dalam

pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media monopoli bahasa berbasis kemandirian anak dapat diketahui melalui profil pembelajaran bahasa Indonesia MI. Pernyataan satu, pembelajaran bahasa Indonesia sudah dilakukan sesuai dengan kompetensi dasar berjumlah 23 responden. Pernyataan dua, pembelajaran bahasa Indonesia saat ini sudah menyenangkan bagi peserta didik berjumlah 21 responden.

Pernyataan tiga, dalam mengajarkan materi Bahasa Indonesia pada setiap KD mudah berjumlah 13 responden. Pernyataan empat, dalam pembelajaran bahasa Indonesia tidak mengalami kendala dalam penyediaan materi berjumlah 12 responden. Pernyataan lima, dalam pembelajaran bahasa Indonesia tidak mengalami kendala dalam memilih metode yang menyenangkan berjumlah 16 responden. Pernyataan enam, dalam pembelajaran bahasa Indonesia tidak mengalami kendala dalam memilih media yang menyenangkan berjumlah 14 responden.

Hasil penelitian pada indikator profil pembelajaran bahasa Indonesia di MI menunjukkan bahwa masih ada kendala yang dihadapi guru dalam menyiapkan materi pembelajaran, menentukan metode pembelajaran, dan menentukan media pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu guru juga kadang-kadang menyelenggarakan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode permainan yang berbasis kemandirian anak.

Kebutuhan guru MI dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media monopoli bahasa berbasis kemandirian anak selain dapat diketahui melalui profil pembelajaran bahasa Indonesia MI, juga dapat diketahui melalui profil media monopoli bahasa (monosa). Profil media monopoli bahasa terdiri atas tampilan media, profil monopoli bahasa, profil penggunaan media monosa, dan penunjang.

Berdasarkan hasil penelitian ditunjukkan bahwa tampilan media yang diharapkan guru adalah bentuk media berukuran sedang

dan permanen. Hal tersebut diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran yang tidak hanya sekali pakai. Oleh karena itu bahan media yang berbahan permanen diharapkan dapat digunakan juga untuk kurun waktu yang lama dan tidak hanya sekali pakai. Berikut ini hasil penelitian aspek profil monopoli bahasa yang diharapkan guru.

Berdasarkan hasil penelitian ditunjukkan bahwa guru belum pernah melihat monopoli bahasa. Hal itu menunjukkan bahwa monopoli bahasa memang belum ada di masyarakat. Yang dimaksud "ya" pada pernyataan guru pernah melihat media monopoli bahasa adalah bahwa guru pernah melihat permainan monopoli. Sementara itu, untuk pembelajaran bahasa Indonesia belum pernah melihat. Bahan yang diharapkan adalah bahasa yang tahan air atau terbuat dari plastik yang berukuran sedang, bisa ditempel di papan atau tembok, berwarna cerah, ramai, menarik, sederhana, dan bermuatan materi bahasa Indonesia pada setiap kotak media monopoli bahasa.

Media monopoli bahasa dapat digunakan secara berkelompok, perlu diadakan media monopoli bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di MI, bahasa yang digunakan lugas dan sederhana dengan kalimat yang bervariasi. Selain itu, media juga dapat digunakan di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

Dalam rangka pengembangan dan peningkatan pembelajaran bahasa Indonesia di MI, media yang telah dikembangkan perlu ditinjau kembali agar tidak ketinggalan zaman. Hal tersebut dilakukan juga untuk menyesuaikan dengan kurikulum yang digunakan dan perkembangan teknologi.

b. Kebutuhan Awal Siswa

Analisis kebutuhan awal juga diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa. Siswa menyatakan bahwa materi pembelajaran Bahasa Indonesia mudah dipahami jika dilakukan dengan metode pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu metode yang

digunakan adalah bermain. Media permainan monopoli yang ditawarkan adalah media yang menarik dan dapat dilakukan berkelompok.

Tampilan media monopoli bahasa yang diinginkan berdasarkan penelitian awal adalah berukuran sedang, dapat digunakan secara berkelompok, dimainkan dengan diletakkan di meja atau lantai. Gambar dalam monopoli bahasa beragam yang menunjukkan keanekaragaman budaya bangsa Indonesia, berwarna menarik.

Unsur penunjang dalam monopoli bahasa yang diinginkan adalah menggunakan kalimat yang lugas dan sederhana dalam kartu kesempatan dan dana umum. Peninjauan materi dilakukan setiap enam bulan sekali.

c. Kebutuhan Awal Orang Tua

Kebutuhan awal penelitian dalam rangka pengembangan media pembelajaran Monosa selain dilakukan pada guru dan peserta didik juga dilakukan pada orang tua. Hal tersebut dilakukan untuk mendeskripsikan bagai mana perkembangan peserta didik ketika berada di rumah dan untuk mendeskripsikan pengetahuan orang tua mengenai media pembelajaran. Orang tua yang dimaksud dalam kebutuhan awal ini adalah orang tua peserta didik MI kelas IV sesuai dengan objek penelitian.

Orang tua setuju jika ada permainan monopoli yang di dalamnya memuat materi pelajaran. Maka kehadiran monopoli bahasa dibutuhkan siswa untuk mendalami pelajaran di rumah. Profil media dan tampilan media Monosa yang diinginkan orang tua hampir sama dengan yang diinginkan siswa dan guru. Media Monosa berukuran sedang, dapat digunakan secara berkelompok, berwarna cerah, dan memuat gambar tentang wawasan nusantara.

2. Prototipe Media Monosa (Monopoli Bahasa)

Cukup banyak bahan mentah untuk keperluan pembuatan media pendidikan dan dengan pemakaian keterampilan yang

memadai. Untuk tercapainya tujuan pengajaran tidak mesti dilihat dari kemahalan suatu media, yang sederhana juga bisa mencapainya, asalkan guru pandai menggunakannya. Pemilihan media oleh penulis yaitu media visual berbentuk gambar yaitu media pembelajaran monopoli.

Menurut Mujtaba (2013), 1] Secara bahasa, Monopoli berasal dari bahasa Yunani, yaitu Monos dan Polien. Monos berarti sendiri, sedangkan Polien berarti "penjual". Menurut Putra (2011), 2] Monopoli adalah sebuah permainan yang berbentuk papan yang di atas papan tersebut terdapat kumpulan nama-nama negara atau kota yang siap diperjualkan, disewakan, pembelian berbasis properti yang dilakukan berdasarkan aturan mainnya. Dalam permainan monopoli juga dikenal dengan sistem perbankan, artinya si pemain bisa mendapatkan uang dari Bank baik dengan sistem berhutang, dibagikan di awal permainan dan pemberian berbentuk hadiah atau bonus.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa secara garis besar monopoli adalah permainan yang memberikan kebebasan bagi setiap pemain untuk menggunakan strategi termasuk dalam hak pengaturan keuangan. Di dalam media monopoli kegiatan yang dilakukan dalam permainan ini seolah-olah membawa peserta didik terjun langsung untuk melakukan transaksi di pasar sehingga siswa yang dapat mengatur keuangannya akan dapat menguasai pasar.

Pembelajaran Monosa merupakan media pembelajaran yang menggunakan alat atau media monopoli yang dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran bahasa. Proses penggunaan media pembelajaran Monosa tidak jauh berbeda dengan permainan monopoli. Yang membedakan antara media Monosa dengan permainan monopoli adalah dalam penggunaan media Monosa tidak menggunakan properti seperti rumah dan hotel yang ada di permainan monopoli pada umumnya. Dalam penggunaan media Monosa menggunakan kartu soal yang ada di bagian Dana Umum dan Kesempatan. Sedangkan alas atau papan yang digunakan di media Monosa dikembangkan

dengan menggunakan gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Indonesia di MI. Dalam pelaksanaannya guru dapat menerapkan pembelajaran tematik dengan mengaitkan pembelajaran lain atau materi lain yang ada. Dengan penerapan pembelajaran tematik dalam penggunaan media monosa dapat membantu guru dan peserta didik untuk mengingat maupun mengaitkan dengan materi yang lain sehingga peserta didik akan mengingat kembali materi apa yang telah dipelajari.

Media pembelajaran Monosa yang telah dikembangkan untuk memudahkan penggunaan media disertai cara penggunaan media monosa. Berikut ini cara penggunaan media monosa.

- a. Masing-masing tim/kelompok menerima 1 media pembelajaran Monosa
- b. Peserta didik menentukan pemain 4 orang dan 1 sebagai petugas Bank
- c. Peserta didik bersama-sama membaca buku pedoman penggunaan monosa
- d. Peserta didik melaksanakan petunjuk yang ada di buku pedoman diantaranya
- e. Petugas bank memimpin doa sebelum permainan dimulai.
- f. Petugas bank membagi modal ke pemain.
- g. Peserta memilih alat untuk bermain yaitu hewan-hewan
- h. Petugas bank menata kartu dana umum dan kesempatan di papan atau lembar monosa sesuai tempatnya.
- i. Petugas bank menata sisa uang sebagai simpanan bank
- j. Petugas bank menyimpan label nama
- k. Peserta menentukan urutan pemain dengan cara melempar dadu. Peserta yang dadunya menunjukkan jumlah terbanyak maka mendapat urutan pertama dan seterusnya
- l. Peserta meletakkan alat permainan di kolom STAR
- m. Peserta siap bermain dengan menggunakan alat permainan masing-masing dengan cara melempar dadu dan menjalankan

- sesuai jumlah dadu yang dilempar
- n. Petugas bank mengawasi dan mengontrol permainan agar berlangsung lancar dan tertib
- o. Semua peserta didik mentaati tata tertib permainan
- p. Apabila permainan sudah selesai maka masing-masing peserta menghitung sisa uang yang dimiliki dan menentukan nilai sesuai dengan pedoman nilai yang sudah ada
- q. Peserta menyerahkan uang sisa uang dan menyampaikan nilai ke petugas bank
- r. Petugas bank mencatat pada lembar nilai kemudian menyerahkan ke guru
- s. Peserta didik bersama-sama merapikan media dan menyerahkan kembali perangkat media ke guru
- t. Peserta didik bersama guru melakukan evaluasi dan refleksi

Perlengkapan yang ada dalam media pembelajaran Monosa meliputi papan atau alas monopoli, dadu, uang, kartu dana umum, kartu kesempatan, label nama gambar, dan alat untuk bermain.

Pembahasan

Pembelajaran dengan menggunakan media Monosa mengedepankan proses dengan hal yang menyenangkan. Penggunaan media Monosa akan menghasilkan pembelajaran yang maksimal dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Siswa merasa tidak jenuh atau bosan karena pembelajaran dilakukan dengan permainan. Media pembelajaran Monosa sangat membantu guru dalam mengaitkan antar materi yaitu pembelajaran tematik. Materi soal yang disediakan pada dana umum dan kartu kesempatan dapat mengukur kompetensi siswa sesuai dengan materi pembelajaran.

Urgensi atau pentingnya penggunaan media Monopoli Bahasa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MI adalah sebagai alat bantu guru dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia dan meningkatkan

keaktivitas guru dalam melakukan pembelajaran. Guru lebih inovatif dalam menyiapkan media pembelajaran dan alat evaluasi pembelajaran. Selain itu dengan penggunaan media Monosa ini siswa lebih kreatif dan menarik dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran dengan media Monosa ini mengajarkan kepada siswa untuk belajar lebih mandiri dan kreatif. Pembelajaran dilakukan dengan bermain. Siswa melakukan pembelajaran sambil bermain dengan menggunakan media monopoli bahasa. Dalam media monopoli bahasa dilengkapi dengan soal atau tes yang nantinya secara langsung harus dijawab peserta didik. Media monopoli bahasa ini mengkolaborasi antara pembelajaran Bahasa Indonesia dengan permainan monopoli.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data 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 pembelajar tersebut diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran di MI dan mengaitkan dengan pembelajaran lain. Media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan pembeljaran MI yang menggunakan pendekatan tematik. Dengan penggunaan media pembeljaran 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. [α]

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Pembinaan TK dan SD. 2007. Pedoman pembelajaran Bidang Pengembangan Bahasa di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Kemendiknas.
- Endang & Made. 2011. "Pembelajaran Masa Kini". Bandung : CV Wacana Prima
- Harjito, dkk. 2011. Kemampuan Guru SD dalam Perencanaan Intim (inovasi, Teknik, dan Model) Pembelajaran Sastra. Penelitian APBI IKIP PGRI Semarang.
- Kuswidarti, Yuni. 2013. Pengembangan Media Permainan Monopoli "Apresiasi" untuk Meningkatkan Sekolah Dasar dan Kemampuan Apresiasi Cerpen Peserta didik SMA". Skripsi, Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang. (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/> diunduh Rabu, 6 September 2017).
- Maghfuroh, Ainul. 2010. Pengembangan media permainan monopoli untuk pembelajaran IPS kelas IV pokok materi permasalahan sosial di daerah setempat. Universitas Negeri Malang. (<http://library.um.ac.id/> diunduh Kamis, 14 September 2017).
- Mujtaba, Agus. 2013. Pengertian Monopoli dan Ciri-ciri. <http://pendidikan776.blogspot.com/> diunduh Jumat 22 September 2017.
- Rudi & Cepi. 2009. "Media Pembelajaran". Bandung : CV Wacana Prima
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung:Remaja RoMlakarya Offset.