PENGEMBANGAN MEDIA MONOLIT (MONOPOLI LITERASI) TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS IV SDN MUNDUSEWU 1

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD

OLEH :

FIFA ERIDA TRISNASARI

NPM: 2114060218

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

FIFA ERIDA TRISNASARI

NPM. 2114060218

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA MONOLIT (MONOPOLI LITERASI) TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS IV SDN MUNDUSEWU 1

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 23 Juni 2025

Pembimbing 1	**Pembimbing 2**
Dr. Aan Nurfahrudianto M.Pd.	**Dr. Ika Santia, M.Pd.**
NIDN. 0724077901	**NIDN. 0702018801**

Skripsi oleh:

FIFA ERIDA TRISNASARI

NPM. 2114060218

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA MONOLIT (MONOPOLI LITERASI) TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS IV SDN MUNDUSEWU 1

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 15 Juli 2025

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua	**: Dr. Aan Nurfahrudianto M.Pd.**	.....
2. Penguji I	**: Frans Aditia Wiguna, M.Pd.**	.....
3. Penguji II	**: Dr. Ika Santia, M.Pd.**	.....

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama	: Fifa Erida Trisnasari
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir	: Kediri. 7 Juli 2002
NPM	: 2114060218
Fak/Prodi	: FKIP/PGSD

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya tulis atau pendapat orang lain yang pernah diterbitkan, kecuali secara tertulis telah diacu dalam naskah ini dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2025

FIFA ERIDA TRISNASARI

NPM: 2114060218

MOTTO

"Setiap perjalanan dimulai dengan satu langkah maju yang berani."

– **Kaedehara Kazuha (Genshin Impact)**

"Dunia ini penuh dengan kemungkinan dan kita bisa mencapai apapun yang kita tuju. Jangan pernah menyerah pada impianmu"

-Nahida (Genshin Impact)

"Perpisahan akan membawa kita lebih dekat ke pertemuan berikutnya"

-Carlotta (Wuthering Waves)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Teristimewa kedua orang tua saya Bapak Sutris dan Ibu Netin dan gelar sarjana ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta, yang selalu memberikan dukungan penulis berupa moral maupun materil yang tak terhingga serta doa yang tidak ada putusnya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sarjan hingga selesai, semoga rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupanmu yang barokah, senantiasa diberi kesehatan dan panjang umur.
2. Keluarga Besar yang telah memberikan penulis dukungan dan pengingat bagi penulis agar menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Sekolah Dasar FKIP UNP Kediri yang telah membimbing dan mendukung saya sehingga bisa menyelesaikan skripsi sesuai target.
4. Teman-teman "Avengers" Erva Angelia Putri, Rika Wahyu Alisanti, Almira, Raissa Zahraswari terima kasih atas kurang lebih 4 tahun ini selalu menjadi teman, saudara, pendengar, pensehat dan apapun peranmu selama proses perkuliahan ini. Terima kasih telah menemani penulis dalam suka maupun duka yang dialami. Semoga harapan, doa dan mimpi-mimpi baik yang pernah kita ucapkan di kemudian hari menjadi kenyataan.
5. Teman sekelompok Kampus Mengajar Angkatan 6 Hikam dan Retno yang telah menemani penulis saat menjadi satu kelompok hingga menemani penulis untuk melakukan penelitian. Terima kasih atas kemurahan dan kebaikan hati kalian dan selalu memberi semangat kepada penulis. Semoga Allah membalas segala kebaikan kalian.
6. Seluruh Keluarga Besar SDN Mundusewu 1, terima kasih telah memberikan izin, dukungan, serta kesempatan untuk melaksanakan penelitian. Dukungan dari kepala sekolah, guru, dan seluruh civitas sekolah telah menjadi bagian penting dalam kelancaran proses penelitian ini. Semoga hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya di lingkungan sekolah yang telah berkenan membuka pintu bagi penulis.
7. Teman-teman sepembimbingan tanpa kalian penulis tidak akan bisa menyelesaikan karya tulis ini dengan cepat. Terima kasih atas kebaikan kalian semoga Allah SWT selalu mempermudah langkah perjuangan kalian.

8. Teman-teman Kos “Griya Aleea” yang telah menjadi tempat berbagi cerita, tawa, dan semangat di tengah segala kesibukan dan tantangan. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan doa yang senantiasa menguatkan.
9. Teman-teman sehobi Haera dan Jepa yang telah menemani penulis. Terima kasih telah menghibur penulis dengan tingkah kalian dan memberikan warna dalam perjalanan hidup penulis. Semoga pertemanan ini terus menginspirasi dalam setiap perjalanan hidup.
10. Teman Virtual Kak Riri, terima kasih telah hadir di ruang yang tak terlihat, namun terasa dekat. Dalam diam dan jarak telah menjadi penyemangat, pendengar setia, dan pengingat bahwa kebaikan bisa hadir dari siapa saja. Dukungan dan kata-katamu telah memberi arti dalam proses ini, menjadikannya lebih ringan dan penuh makna. Semoga rasa terima kasih ini sampai, meski hanya lewat tulisan sederhana.
11. Semua pihak yang tidak tercantum namanya saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas penyelesaian tugas akhir ini.
12. Jodoh penulis kelak lamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, meskipun saat ini penulis tidak mengetahui kebedaradaanmu. Karena penulis yakin bahwa sesuatu yang ditakdirkan menjadi milik kita akan menuju kepada kita bagaimanapun caranya.
13. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada satu sosok yang selama ini diam-diam berjuang tanpa henti, seorang perempuan sederhana dengan impian yang tinggi, yang selalu memendam semua masalah sendiri, namun sering kali sulit ditebak isi pikiran dan hati. Terima kasih kepada penulis karya ilmiah ini yaitu diriku sendiri, Fifa Erida Trisnasari. Anak tunggal yang sedang melangkah menuju dewasa yang dikenal dengan mood swing namin terkadang sifatnya seperti anak kecil pada umumnya. Terima kasih telah turut hadir di dunia ini, telah bertahan sejauh ini, dan terus berjalan melewati segala tantangan yang semesta hadirkan. Terima kasih karena tetap berani menjadi dirimu sendiri. Terimakasih telah bertahan walaupun cobaan terus datang baik yang kecil maupun besar. Aku bangga atas setiap langkah kecil yang kau ambil, atas semua pencapaian yang mungkin tak selalu dirayakan orang lain. Aku bangga padamu walaupun tidak punya tempat cerita dan mengadu, tapi kau selalu mengadu kepada-NYA. Walau terkadang harapanmu tidak sesuai dengan apa yang semesta berikan, tetaplah belajar menerima dan mensyukuri apapun yang kamu dapatkan. Jangan pernah lelah untuk tetap berusaha, berbahagialah dimanapun kamu berada. Rayakan apapun dalam dirimu dan jadikan dirimu bersinar dimanapun tempatmu bertumpu. Aku berdoa, semoga langkah dari kaki kecilmu selalu diperkuat, dikelilingi oleh orang orang yang hebat, serta mimpimu satu persatu akan terjawab.

ABSTRAK

Fifa Erida Trisnasari. Pengembangan Media Monolit (Monopoli Literasi) Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SDN Mundusewu 1. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci: media pembelajaran, monopoli, keterampilan membaca.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca siswa dan kurangnya motivasi siswa dalam membaca. Selain itu, Guru kurang menyediakan media pembelajaran yang menarik. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Mengetahui validitas media pembelajaran MONOLIT (Monopoli Literasi), (2) Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran MONOLIT (Monopoli Literasi), serta (3) Mengetahui peningkatan keterampilan membaca setelah penggunaan media pembelajaran MONOLIT (Monopoli Literasi).

Media pembelajaran merupakan sarana penting yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah pemahaman siswa melalui pendekatan yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Prinsip penggunaannya menekankan interaktivitas, kesenangan, kolaborasi, dan umpan balik langsung, dengan berbagai jenis media seperti visual, audio, audio-visual, dan permainan edukatif seperti monopoli literasi. Selain itu, keterampilan membaca juga menjadi bagian penting dalam pembelajaran, yang bertujuan meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan minat terhadap literasi.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 SDN Mundusewu 1 Kabupaten Jombang. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respon, dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan Skala Linkert dengan skor penilaian 1-5 meliputi analisis data kevalidan, kepraktisan dan Normalize Gain (N-gain) untuk menghitung keefektifan.

Hasil validasi ahli menunjukkan media MONOLIT valid dengan skor rata-rata 82%. Hasil Respon siswa termasuk kategori baik dengan rata-rata siswa 84,5%. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan nilai pre-test 76,04 menjadi post-test 90,62. Kemudian dihitung menggunakan *N-gain* dengan skor 0,72 dan termasuk dalam kategori peningkatan "tinggi". Apabila diubah menjadi presentase diperoleh skor 72% yang termasuk dalam kategori "cukup efektif".

Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) Media pembelajaran MONOLIT (monopoli Literasi) dinyatakan valid dan layak digunakan dengan skor 82%, (2) Media MONOLIT (Monopoli Literasi) mendapatkan respon baik dari siswa kelas IV dengan skor 84,5%, (3) Media MONOLIT(Monopoli Literasi) dinyatakan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV dengan skor N-gain 72% dengan kategori cukup efektif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas kehendak-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri, dengan judul skripsi **"Pengembangan Media Monolit (Monopoli Literasi) Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SDN Mundusewu 1".**

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi I.
5. Dr. Ika Santia, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

7. Ucapan terima kasih disampaikan pula kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur, sapa, kritik dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhir kata, diharapkan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua.

Kediri, 15 Juli 2025

FI[illegible]ARI

NPM. 2114060218

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN i
LEMBAR PENGESAHAN ii
PERNYATAAN iii
MOTTO iv
PERSEMBAHAN v
ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Rumusan Masalah 6
D. Tujuan Pengembangan 6
E. Sistematika Penulisan 6
BAB II LANDASAN TEORI 9
A. MEDIA PEMBELAJARAN 9
B. MEDIA MONOPOLI 22
C. MONOLIT (MONOPOLI LITERASI) 23
D. KETERAMPILAN MEMBACA 24
E. BAHASA INDONESIA KELAS IV 26

F. MATERI RAMBU LALU LINTAS 29
G. KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU 31
H. KERANGKA BERPIKIR 32
BAB III METODE PENGEMBANGAN 35
A. Metode Pengembangan 35
B. Prosedur Pengembangan 36
C. Lokasi dan Subjek Penelitian 40
D. Uji Coba Model/Produk 41
E. Validasi Model/Produk 42
F. Instrumen Pengumpulan Data 43
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN 54
A. Hasil Studi Pendahuluan 54
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan 54
2. Interpetasi Hasil Studi Lapangan 55
3. Desain Awal (draft) Model 55
B. Pengujian Model Terbatas 57
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi 57
2. Uji Coba Terbatas 59
C. Pengujian Model Perluasan 63
1. Deskripsi Uji Coba Luas 63
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas 64
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas 65
3. Model Hipotetik 67
D. Validasi Model 67
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi 67

2. Interpetasi Hasil Uji Validasi 68
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model 68
4. Desain Akhir Model 71
5. Disseminate (Penyebaran) 73
E. Pembahasan Hasil Penelitian 73
1. Spesifikasi Model 73
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model 75
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model 77
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN 80
A. Simpulan 80
B. Implikasi 81
C. Saran 82
DAFTAR PUSTAKA 84
LAMPIRAN 88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran & Tujuan Pembelajaran 29
Tabel 2. 2. Penelitian Terdahulu 31
Tabel 3. 1. Instrumen Lembar Observasi 43
Tabel 3. 2. Instrumen Lembar Wawancara 43
Tabel 3. 3. Instrumen Tes 44
Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian Ketuntasan Membaca 45
Tabel 3. 5 Kriteria Presentase Ketuntasan Tes Keterampilan Membaca 45
Tabel 3. 6 Kriteria Gain Ternormalisasi 46
Tabel 3. 7 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan 46
Tabel 3. 8 Kriteria penilaian angket respon siswa 47
Tabel 3. 9 Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase 47
Tabel 3. 10 Lembar validasi ahli media 48
Tabel 3. 11 Kriteria penilaian angket validasi 49
Tabel 3. 12 Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase 49
Tabel 3. 13 Lembar validasi ahli materi 50
Tabel 3. 14 Kriteria penilaian angket validasi 50
Tabel 3. 15 Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase 51
Tabel 3. 16 Lembar validasi praktisi 51
Tabel 3. 17 Kriteria penilaian angket validasi 52
Tabel 3. 18 Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase 53
Tabel 4. 1 Desain awal media monolit 56
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi 57
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media 58
Tabel 4. 4 Hasil Angket Praktisi 59
Tabel 4. 5 Angket Hasil Respon Siswa 61
Tabel 4. 6 Hasil ketuntasan uji coba terbatas 62
Tabel 4. 7 Hasil Tes Uji Coba Terbatas (N-gain) 62
Tabel 4. 8 Hasil ketuntasan uji coba luas 66
Tabel 4. 9 Hasil Tes Uji Coba Luas (N-gain) 66
Tabel 4. 10. Tabel Desain Akhir Model 71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 34

Gambar 3. 1. Model 4D dikembangkan oleh S. Thiagarajan 36

Gambar 3. 2 Gambaran Media Monopoli Literasi 39

Gambar 4. 1. Kritik/Saran dari Ahli Materi 58

Gambar 4. 2 Kritik/Saran dari Ahli Materi 58

Gambar 4. 3. Kritik/Saran dari Ahli Praktisi 59

Gambar 4. 4. Model 4D 67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengajuan Judul 90
Lampiran 2. Lampiran Berita Acara 92
Lampiran 3. Surat Izin penelitian 94
Lampiran 4. Lembar Observasi 95
Lampiran 5. Pedoman Wawancara 97
Lampiran 6. Validasi Ahli Materi 99
Lampiran 7. Validasi Ahli Media 102
Lampiran 8. Validasi Ahli Praktisi 105
Lampiran 9. Angket Respon Siswa 107
Lampiran 10. Hasil Angket Respon Siswa 108
Lampiran 11. Modul Pembelajaran 109
Lampiran 12. Bahan Ajar 114
Lampiran 13. LKPD 120
Lampiran 14. Soal Pre-Test 123
Lampiran 15. Soal Post-Test 125
Lampiran 16. Kisi-Kisi 127
Lampiran 17. Penilaian 130
Lampiran 18. Hasil *Pretest-Posttest* (Ketuntasan) 134
Lampiran 19. Hasil Pretest-Posttest (N-Gain) 135
Lampiran 20. Surat Pemanfaatan Produk 136
Lampiran 21. Surat Keterangan Bebas Plagiasi 138
Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian 139
Lampiran 23. Berita Acara 141
Lampiran 24. Lembar Revisi 142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era digital saat ini, Indonesia mengalami penurunan kemampuan literasi (Badan Bahasa, 2021). Hal ini disebabkan dengan perkembangan teknologi yang pesat (Kominfo, 2023). Terutama pada siswa sekolah dasar, mereka memanfaatkan teknologi seperti smartphone untuk memudahkan menyelesaikan soal-soal. Penggunaan smartphone memang sangat membantu untuk menyelesaikan segala masalah (Direktorat Sekolah Dasar, 2021). Namun dibalik kemudahan tersebut mereka mulai bergantung pada teknologi smartphone. Hal tersebut berpengaruh terhadap menurunnya kemampuan literasi siswa.

Menurunnya literasi terjadi karena beberapa faktor. Menurut Hidayati dkk., (2024) faktor yang mempengaruhi menurunnya kemampuan literasi siswa ada 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor Internal meliputi rendahnya motivasi belajar siswa, rendahnya kemampuan inteligensi siswa, dan rendahnya minat belajar siswa. Lalu faktor eksternal meliputi fasilitas dan infrastruktur, faktor lingkungan, dan kemampuan guru. Dari beberapa faktor yang telah dijelaskan, faktor internal dan ekternal memiliki keterkaitan. Seperti Minimnya kebiasaan membaca yang disebabkan oleh rendahnya minat belajar siswa dan kurangnya sarana prasarana buku di sekolah. Padahal pendidikan saat

ini harus menekankan upaya untuk mengembangkan generasi muda dengan kemampuan literasi yang kuat (Hidayati et al., 2024).

Literasi merupakan kemampuan bernalar yang berkaitan dengan kemampuan menganalisa dan mengevaluasi informasi yang bisa ditumbuhkan dengan terintegrasi dalam pelajaran (Shihab, N., 2019). Menurut Fahrianur dkk., (2023) Literasi merupakan kemampuan dasar memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai dasar untuk keterampilan berbahasa. Artinya literasi tidak hanya sekedar membaca namun juga siswa diharapkan dapat memahami isi bacaan dan memilih informasi dengan cermat sebagai dasar untuk memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari. Literasi merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Kemampuan literasi meliputi seluruh keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Widiyanti, 2019).

Keterampilan membaca merupakan kegiatan yang memberikan respon terhadap segala ungkapan penulis sehingga mampu memahami isi, ide atau gagasan baik yang tersurat maupun tersirat dalam bahan bacaan (Pipit & Fitriyah, 2018). Tujuan dari membaca yaitu untuk memperoleh informasi (Syamsuddin, 2021). Informasi yang dimaksud adalah mengenai teori-teoripembelajaran yang bermanfaat bagi siswa. Dengan kata lain Membaca merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi dengan memahami isi bacaan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang bermanfaat. Menurut Sariosa, (2015) Peranan membaca sangat penting bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan bernalar dan berpikir.

Berdasarkan kegiatan observasi di SDN Mundusewu 1 keterampilan bahasa yang difokuskan pada penelitian ini adalah keterampilan membaca. Permasalahan dominan yang ditemui di kelas 4 SDN Mundusewu 1 yaitu siswa belum terampil membaca dan kurang minat dalam membaca. Padahal keterampilan membaca sangat penting bagi siswa. Beberapa siswa kelas 4 di SD tersebut memang sudah dapat membaca. Namun, kemampuan membaca mereka sangat kurang. Seperti ada siswa yang dapat menulis namun jika disuruh membaca masih dieja dan belum lancar membaca. Hal tersebut juga dikarenakan proses pembelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas 4 SDN Mundusewu 1, diketahui bahwa ada 2 siswa dari 12 siswa yang belum lancar membaca. Salah satu diantara 2 siswa tersebut dapat membaca namun masih terbata-bata terkadang juga masih dieja. Kemudian, 1 siswa lainnya tersebut belum lancar membaca dan perlu dieja satu-persatu. Beberapa siswa kelas 4 di SD tersebut sulit untuk memahami isi bacaan. Hal tersebut juga disebabkan dari faktor lingkungan keluarga. Melalui pendekatan intens dengan siswa secara langsung, mereka mengaku bahwa lingkungan keluarga yang tidak mendukung, seperti kurangnya perhatian orang tua terhadap pendidikan dan minimnya akses terhadap bahan bacaan di rumah.

Di sisi lain faktor di lingkungan sekolah juga berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam belajar. Salah satunya yaitu guru kurang menyediakan media pembelajaran yang menarik. Keterbatasan media pembelajaran interaktif yang digunakan saat ini juga kurang variatif dan interaktif, sehingga tidak

mampu menarik perhatian siswa. Guru cenderung hanya menjelaskan dengan buku bacaan. Terkadang memang guru menggunakan LCD/Proyektor, kartu dan beberapa media sederhana, namun hal tersebut masih kurang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru perlu menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar siswa dapat memiliki motivasi belajar. Hal tersebut perlu untuk diatasi karena dapat berdampak pada kemampuan belajar siswa. Salah satu caranya yaitu dengan membuat pembelajaran berbahasa yang menyenangkan (Munawir, dkk,. 2024).

Pembelajaran berbahasa akan sangat menyenangkan jika menggunakan media yang mendukung untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satunya Permainan Monopoli. Media monopoli merupakan permain papan dimana peserta berkompetisi mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan cara mengambil giliran dan melempar dadu dan bergerak pada petak yang tersedia (Umayah & Harmanto, 2019). Dalam permainan monopoli ini sudah banyak modifikasi untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satunya memodifikasi monopoli sistem permainan yang biasanya mengumpulkan kekayaan diubah menjadi mengumpulkan poin. Caranya seperti permainan monopoli pada umumnya, kemudian pada setiap petak akan ada kuis dan pertanyaan yang menghasilkan poin. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Dari beberapa penjelasan di atas, pengembangan media monolit (monopoli literasi) dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Maka penulis akan

melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Monolit (Monopoli Literasi) terhadap keterampilan membaca siswa kelas 4 SDN Mundusewu 1".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang asalah diatas, dapat diidentifikasikan beberapa masalah dalam penelitian ini yaitu (1) Rendahnya kemampuan membaca, banyak siswa menunjukkan minat yang rendah terhadap kegiatan membaca. Siswa juga mengalami kesulitan dalam memamahami teks bacaan, mengidentifikasi informasi penting, dan mengembangkan kosakata. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi siswa dalam kegiatan membaca. Dari permasalahan tersebut juga menyebabkan siswa kurang memiliki motivasi belajar; (2) Kurangnya minat dan motivasi belajar, siswa cenderung pasif dan tidak termotivasi untuk meningkatkan kemampuan membaca. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya teknologi smartphone yang mengakibatkan siswa lebih minat terhadap smarphone daripada belajar; (3) Di sisi lain guru kurang menyediakan media pembelajaran yang menarik. Keterbatasan media pembelajaran interaktif yang digunakan saat ini juga kurang variatif dan interaktif, sehingga tidak mampu menarik perhatian siswa. Guru cenderung hanya menjelaskan dengan buku bacaan. Terkadang memang guru menggunakan LCD/Proyektor, kartu dan beberapa media sederhana, namun hal tersebut masih kurang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru perlu menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar siswa dapat

memiliki motivasi belajar. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat semangat mengikuti pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media monopoli literasi terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas 4 SDN Mundusewu 1?
2. Bagaimana respon siswa kelas 4 terhadap media monopoli literasi?
3. Apakah ada peningkatan keterampilan membaca siswa kelas 4 SDN Mundusewu 1 setelah adanya penggunaan media monopoli literasi?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui adanya kevalidan penggunaan media monopoli literasi terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas 4 SDN Mundusewu 1
2. Untuk mengetahui respon siswa kelas 4 terhadap media monopoli literasi.
3. Untuk mengetahui adanya peningkatan keterampilan membaca siswa kelas 4 SDN Mundusewu 1 setelah adanya penggunaan media monopoli literasi.

E. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN tersusun atas :

A. Latar Belakang Masalah

B. Identifikasi Masalah

C. Rumusan Masalah

D. Tujuan Pengembangan

E. Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI berisi tentang kajian teori yang terdiri atas :

A. Media Pembelajaran

B. Media Monopoli

C. Monolit (Monopoli Literasi)

D. Keterampilan Membaca

BAB III METODE PENGEMBANGAN berisi tentang :

A. Model Pengembangan

B. Prosedur Pengembangan

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

D. Uji coba model/produk

E. Validasi Model/Produk

F. Instrumen Pengumpulan Data

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN berisi tentang :

A. Hasil Studi Pendahuluan

B. Pengujian Model Terbatas

C. Pengujian Model Perluasan

D. Validasi Model

E. Pembahasan Hasil Penelitian

BAB V PENUTUP berisi tentang :

A. Simpulan

B. Implikasi

C. Saran

DAFTAR PUSTAKA

Andi Ibrahim, Asrul Haq Alang, Madi, Baharuddin, M. A. A., & Darmawati. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN* (M. S. Dr. H. Ilyas Ismail, M.Pd. (ed.)). GUNADARMA ILMU.

Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(10), 4207-4213.

Azizah Nur.2016.Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalamah Tajinan Malang,Skripsi

Badan Bahasa. (2021). Badan Bahasa Sikapi Rendahnya Tingkat Literasi di Indonesia. Diakses dari https://badanbahasa.kemendikdasmen.go.id/berita-detail/984/badan-bahasa-sikapi-rendahnya-tingkat-literasi-di-indonesia

Cyntia, A. A., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, *1*(2), 77–84. https://doi.org/10.23887/jmt.v1i2.39840

Direktorat Sekolah Dasar. (2021). Minat Baca Tulis Netizen Turun di Era Digital, Lebih Banyak Komen dan Update Status. Diakses pada 1 Mei 2024, dari https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/minat-baca-tulis-netizen-turun-di-era-digital-lebih-banyak-komen-dan-update-status.

Ernawati, N. F. (2018). Pengembangan media monopoli pada pembelajaran bentuk molekul di SMA Negeri 10 Abdya (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh)

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.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

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

Hendratno, H., & Syafitri, W. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jpgsd, 9(9), 3335-3344.

Husain, R. (2020). Penerapan Model Kolaboratif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri …*, *1*(2012), 12–21. http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSI/article/download/396/359

Ibrahim, M. A., Fauzan, M. lufti Y., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, *4(2)*, 106–113. https://ummaspul.e-journal.id/Al-Mirah/article/view/5287

Kominfo. (2023). Teknologi Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos. Diakses dari https://www.komdigi.go.id/berita/sorotan-media/detail/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.

Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *6*(3), 275–282. https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219

Mazna, U., Nazirah, F., Farhana, I., & Marsitah, I. (2024). Perencanaan Pembelajaran Yang Interaktif Dalam Menumbuhkan Critical Thinking Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(4), 10. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.793

Membaca. 2020. Pada KBBI Daring. Diambil 1 Juni 2024, dari https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/membaca

Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, 9(1), 63-71.

Nukman, Eva Y.,Setyowati, Cicilia E., dkk. (2021). Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia SD Kelas IV. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100.

Pagarra H & Syawaludin, dkk. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

Pipit, & Fitriyah, H. (2018). *Ketrampilan Membaca*. Bangkalan, Indonesia: STKIP PGRI Bangkalan

Pradiani, N. P. W. Y., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran pop-up book materi bangun ruang pada muatan pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8(3), 1456-1469.

Qalit, M. I., Ihsan, A. M., & Gusmaneli, G. (2025). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial, 3(3), 66-80.

Risma, R., Bua, A. T., & Annisa, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran

Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 3(2), 92-100.

Sari, L. K., Komalasari, R., & Hakim, M. F. (2024). *Integrasi Pengajaran Interaktif Melalui Ino<vasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. *6*(2), 10–12.

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*. Ciputat, Indonesia: Lentera Hati.

Sugiono, (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta Bandung.

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.

Syamsuddin, R. (2021). Buku keterampilan berbahasa indonesia. Makkasar, Indonesia: Universitas Negeri Makassar.

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.

Wahyunita, A. (2017). Penerapan Metode Sas (Struktural Analitik Sintetik) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sd (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)

WIDIYANTI, E. (2019). *HAMBATAN GERAKAN LITERASI SEKOLAH SD NEGERI 1 KARANGGINTUNG.* [UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO.]. https://repository.ump.ac.id:80/id/eprint/9739

Winaryati, E. (2021). Cercular Model of RD & D. In *Kbm Indonesia*. www.penerbitbukumurah.com