

## PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS ANDROID UNTUK MATERI TEKS FABEL KELAS V SEKOLAH DASAR

Jelian Wahyu

Universitas Negeri Surabaya ([jelian.20130@mhs.unesa.ac.id](mailto:jelian.20130@mhs.unesa.ac.id))

Hendratno

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([hendratno@unesa.ac.id](mailto:hendratno@unesa.ac.id))

### Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa terdapat rendahnya minat siswa pada pembelajaran yang berhubungan dengan suatu bacaan. Tidak hanya itu, kurangnya media yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks fabel juga menjadi perhatian. Penelitian ini bertujuan membuat media pembelajaran yang valid, praktis, efektif yang memungkinkan siswa dapat dengan optimal dalam belajar teks fabel. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Tahapan tersebut di antaranya adalah *Analysis* (menganalisis), *Design* (mendesain), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (mengimplementasikan), dan *Evaluation* (mengevaluasi). Penelitian ini menjadikan tiga puluh siswa kelas V SD Dumas Surabaya sebagai subjek uji coba. Dalam penelitian ini, media dan materi dinilai valid sebesar 94% dan 86%, praktis sebesar 93% dan 100%, serta efektif sebesar 88% dan 95,8%. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media Monoid sangat valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran materi teks fabel kelas V sekolah dasar.

**Kata Kunci:** pengembangan, teks fabel, model ADDIE, Monopoli Berbasis Android, Monoid.

### Abstract

*This research is based on the fact that there is low student interest in learning related to reading. Not only that, the lack of media used in learning Indonesian language fable text material is also a concern. This research aims to create valid, practical, effective learning media that allows students to optimally learn fable text. The type of research used is development research using the ADDIE model which has five stages. These stages are Analysis (analyzing), Design (designing), Development (developing), Implementation (implementing), and Evaluation (evaluating). This study made thirty fifth grade students of SD Dumas Surabaya as test subjects. In this study, the media and materials were rated as valid by 94% and 86%, practical by 93% and 100%, and effective by 88% and 95.8%. Based on these results, it can be concluded that Monoid media is very valid, practical, and effective for learning fable text material in grade V elementary school.*

**Keywords:** development, fable text, ADDIE model, Android-based Monopoly, Monoid.

### PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah untuk secara sadar dan terencana merancang proses pembelajaran dan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mewujudkan potensi mereka secara maksimal. Sesuai UU No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, hal ini mencakup pengembangan kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sesuai undang-undang tersebut, pendidikan bertujuan guna menciptakan manusia yang bermoral tinggi. Dengan pendidikan, manusia dapat belajar mengenal diri mereka dan lingkungan sekitar, serta memahami cara untuk berperan dalam masyarakat dan menjadi bermanfaat bagi komunitas tersebut (Karisma & Hendratno, 2022). Pendidikan sekolah dasar menjadi tahap pertama dalam pembentukan karakter pada setiap

siswa. Potensi anak berkembang saat mereka menduduki usia di pendidikan dasar. Tak hanya itu, pendidikan dasar juga menjadi pilar dasar dalam kemampuan belajar untuk menuju ke jenjang pendidikan selanjutnya sesuai kurikulum yang ada (Djabba & Ilmi, 2022).

Pendidikan dapat diartikan sebagai tahap yang mampu mengubah pola pikir atau sikap seseorang, dengan meningkatkan kesadaran diri dan pengetahuan tentang peradaban manusia. Di Sekolah Dasar (SD), pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana sosialisasi, tetapi juga berperan dalam mengembangkan potensi siswa yang kelak akan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia di SD menghadapi beberapa kendala yang disebabkan oleh pengalaman atau kemampuan berbahasa Indonesia siswa (Mau et al., 2022).

Saat ini Indonesia menerapkan kurikulum merdeka yang membebaskan siswa, guru maupun pihak sekolah memberlangsungkan proses pembelajaran. Pada kurikulum ini memuat harapan pada capaian agar siswa memiliki kemahiran di bidang kebahasaan, khususnya bahasa Indonesia. Jamilah (2020) memaparkan bila bahasa Indonesia juga diperlukan sebagai fasilitas pengasah kemampuan untuk berpikir dan pengembangan kemampuan pada diri siswa sekolah dasar. Pada tingkat pendidikan sekolah dasar, bahasa Indonesia pun merupakan rujukan dan indikator dalam meningkatkan sumber daya manusia.

Mata pelajaran bahasa Indonesia termasuk mata pelajaran penting, tak terkecuali pada sekolah dasar sehingga sudah mengalokasikan waktu secara mencukupi dalam setiap pembelajaran, di dalamnya termuat pengetahuan maupun keterampilan berbahasa, seperti berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Seluruh elemen tersebut diharapkan siswa memperoleh pengetahuan sehingga cakap dalam mengutarakan pikiran dan perasaan serta pengalamannya, baik tertulis maupun lisan. Mata pelajaran bahasa Indonesia juga mendukung siswa untuk meningkatkan kemampuan berbahasa. Tidak sekadar untuk kepentingan komunikasi, tetapi guna memahami bermacam nilai kehidupan dan pengetahuan yang siswa pelajari saat proses pembelajaran (Rahayu et al., 2022). Saat ini, pembelajaran Bahasa Indonesia menghadapi beberapa masalah terkait keterampilan bercerita siswa. Misalnya, guru cenderung belum menerapkan metode yang kreatif, lebih sering mempergunakan metode ceramah, dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang bisa melibatkan siswa secara langsung. Masalah-masalah ini dapat membuat siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas (Ameilia & Hendratno, 2021).

Savitri & Manuaba (2022) menyampaikan, ada beberapa aspek yang dapat memengaruhi proses pembelajaran di sekolah dasar, yaitu pendidik atau guru, siswa, lingkungan, serta fasilitas dan alat atau media yang digunakan. Meskipun sebagai faktor eksternal, media pembelajaran juga ikut andil dalam memengaruhi proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat atau media bantu atau perantara yang efisien dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga bisa tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat diterapkan untuk membantu guru dalam memaksimalkan proses belajar mengajar.

Masalah yang muncul dalam proses pembelajaran, antara lain, rendahnya motivasi belajar yang membuat siswa tidak mampu memahami materi yang guru sampaikan. Perihal ini diakibatkan lingkungan belajar yang membosankan dan kurang menyenangkan.

Untuk mencegah terjadinya duplikasi penelitian dengan topik yang sama, maka penelitian yang sesuai sudah tercantum dalam penelitian ini sebagai rujukan bagi penelitian yang hendak terlaksana (Hendratno, 2021). Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif mampu memaksimalkan minat belajar siswa. Minat ialah perasaan tertarik pada sesuatu secara konstan diikuti dengan perasaan senang untuk memerhatikan dan mengingatnya. Sedangkan minat belajar dapat tercipta saat siswa melakukan pembelajaran yang lebih aktif dan melakukan hal baru. Minat belajar mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar sehingga mampu memaksimalkan hasil belajarnya.

Sesuai penjelasan Hajar et al. (2023), minat belajar perlu diperhatikan karena merupakan pendorong keberhasilan siswa dalam belajar. Jika siswa berminat dan tertarik pada pelajaran, inti pelajaran akan terekam oleh siswa dengan benar dan sepenuh hati. Lain hal apabila tidak berminat untuk belajar, maka siswa cenderung acuh pada materi yang guru sampaikan. Siswa yang berminat pada suatu pelajaran akan bersemangat dan lebih giat belajar bahkan aktif dalam proses pembelajaran dan penguasaan materi yang baik sesuai penjelasan/penyampaian dari guru.

Proses pembelajaran bisa dianggap sukses bila guru mempunyai kemampuan untuk merancang media pembelajaran yang menarik. Pada dasarnya siswa masih menyukai kegiatan bermain sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat berupa sebuah game atau permainan. Perihal dilaksanakan supaya siswa tertarik dan menyukai suatu pembelajaran. Kegiatan belajar sambil bermain dapat dijadikan alternatif guna memberi motivasi bagi siswa dalam belajar supaya mudah dalam pemahaman suatu materi (Mahesti & Koeswanti, 2021).

Kemajuan teknologi yang pesat di berbagai negara dan daya saing internasional yang semakin tinggi di bidang ekonomi, politik, sosial budaya maupun pendidikan menjadi ciri khas abad ke-21. Kesulitan yang dihadapi para pendidik adalah merancang kurikulum yang memungkinkan para lulusan mengintegrasikan pengetahuan dan kemampuan mereka untuk menjadi orang yang kompetitif dan mudah beradaptasi di pasar global (Fajarianti, 2022). Perkembangan teknologi sekarang ini kian pesat sehingga mampu menggiring perubahan yang signifikan bagi majunya pendidikan. Dengan adanya perkembangan itu, pembelajaran mengalami kemajuan, baik metode maupun media yang digunakan. Perkembangan teknologi yang terjadi dan diterapkan pada dunia pendidikan adalah bentuk pembaruan yang berkontribusi cukup besar bagi perubahan saat proses belajar mengajar berlangsung. Siswa bukan sekadar mendengar materi yang disampaikan guru, melainkan ikut beraktivitas seperti mengamati,

mengidentifikasi, mempresentasikan hasil karyanya, dan sebagainya. Materi juga bisa disampaikan dalam visual yang lebih interaktif sehingga siswa terdorong untuk belajar.

Tidak hanya itu, sesuai penjelasan Novitasari et al. (2022) perkembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi memotivasi masing-masing insan untuk selalu mengembangkan diri di berbagai bidang. Tak terkecuali para calon guru dan guru yang ingin mengajak siswa untuk tertarik belajar serta untuk mengurangi rasa jenuh saat pembelajaran berlangsung lama. Sumber daya manusia akan menjadi faktor yang memengaruhi kemajuan pendidikan Indonesia di era industri 4.0 ini. Mutu pendidikan di Indonesia juga dituntut untuk meningkat seiring dengan perkembangan abad yang cukup pesat. Salah satu cara untuk mengimbangi kemajuan teknologi dengan pelaksanaan pendidikan adalah dengan cara mempergunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam proses belajar mengajar.

Sesuai penelitian Syafitri & Hendratno (2021) berjudul Pengembangan Media Monopoli untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, memperlihatkan bila media monopoli layak dipergunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan mendapatkan validasi ahli media sejumlah 88% berkategori sangat valid. Melalui hasil angket tanggapan siswa sejumlah 94% dan angket tanggapan guru sejumlah 100% dinilai bahwa media monopoli merupakan media pembelajaran yang sangat praktis diaplikasikan sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Penelitian Fitriani (2021) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember, mendapat predikat valid dengan nilai rata-rata 87% dari tiga ahli, yaitu dua dosen sebagai ahli media maupun seorang wali kelas IV sebagai ahli materi di tempat penelitian. Media monopoli tersebut efektif dan layak diterapkan pada pembelajaran dengan hasil presentase ketercapaian hasil belajar siswa menyentuh angka 83,33%, serta presentase respons siswa yaitu 80%.

Dengan menyadari bila media pembelajaran cukup berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Penulis memilih judul penelitian “Pengembangan Media Monopoli Berbasis Android untuk Materi Teks Fabel Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang berbentuk permainan berbasis android dengan maksud guna mengoptimalkan pembelajaran di era digital ini.

#### **METODE**

Pendekatan penelitian yang dikenal sebagai *Research and Development* digunakan untuk menciptakan produk dan mengevaluasi keampuhannya. Tujuan dari

proyek ini, yaitu pengembangan materi pendidikan berdasarkan permainan monopoli yang dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi di kelas dan menjadi lebih aktif terlibat dalam pendidikan mereka. Metodologi penelitian yang dipergunakan, yaitu *Research and Development* (RnD) didukung oleh desain model pengembangan ADDIE. Proses pengembangan dalam model ADDIE dipecah menjadi lima tahap, yaitu menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi.

Desain uji coba yang dipakai, yaitu one group pretest posttest, atau pemberian tes sebelum maupun sesudah terapi. Setelah pembelajaran dan upaya untuk memvalidasi produk, tahap uji coba dilaksanakan. Tiga puluh siswa berpartisipasi dalam tes tersebut. Berikut ini adalah penjelasan dari desain satu kelompok pretest posttest.

#### **O1 x O2**

Penjelasan:

O1 : Nilai pretest siswa sebelum dilakukan perlakuan

O2 : Nilai posttest siswa sesudah dilakukan perlakuan

X : Pemberian perlakuan

Pada penelitian ini, siswa yang dipergunakan, yaitu murid kelas VC di SD Dumas Surabaya yang sejumlah 30 siswa. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Juni 2024 di SD Dumas Surabaya yang beralamat di Jl. Dupak Masigit III No. 1, Kelurahan Bubutan, Surabaya.

Untuk menilai kualitas produk, penelitian ini menggabungkan data kuantitatif. Smart PLS digunakan untuk menyampaikan data kuantitatif dalam bentuk angka yang diperoleh dari perhitungan reaksi pengguna. Setelah itu, temuan ideal dari angket akan dihitung untuk memastikan apakah pengembangan produk layak dilakukan.

Untuk memvalidasi penilaian ahli materi dan ahli media terhadap kevalidan media Monoid (Monopoli Berbasis Android), maka dibuatlah lembar angket sebagai bagian dari instrumentasi penelitian. Angket respon pengguna yang diisi oleh guru dan siswa sebagai pendamping, kemudian digunakan untuk menilai kualitas, kegunaan, dan kepraktisan produk. Selain itu, terdapat lembar kerja pretest dan posttest yang akan diisi oleh siswa sebagai pengguna media Monoid (Monopoli Berbasis Android) untuk memperkuat hasil pengembangan produk.

Data dari hasil evaluasi penelitian yang telah selesai digunakan untuk menginformasikan teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini. Angket reaksi pengguna dan hasil perhitungan ahli media dan materi merupakan data kuantitatif. Data hasil validasi media dan materi oleh penilai yang dinilai mempergunakan skala likert kisaran satu hingga empat. Terlampir tabel skala likert yang dipergunakan.

*Tabel 1 Skala Likert*

Kriteria	Skor
Sangat valid	4
Valid	3
Tidak valid	2
Sangat tidak valid	1

(Sugiyono, 2021)

Dari hasil penilaian produk kemudian akan dihitung mempergunakan rumus berikut.

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

Penjelasan:

P : Persentase

f : Jumlah skor yang didapat

N : Skor maksimal

Hasil skor yang telah didapat kemudian dapat diketahui dengan tabel kriteria kevalidan produk di bawah ini:

**Tabel 2 Kriteria Hasil Validasi**

Kriteria	Nilai (%)
Sangat valid	75% - 100%
Valid	50% - 75%
Kurang valid	25% - 50%
Tidak valid	0% - 25%

(Sugiyono, 2021)

Analisis data hasil angket dilakukan untuk mengetahui keefektifan, kepraktisan, dan kualitas media dari siswa. Data hasil angket merupakan tanggapan dari siswa yang telah menerima pembelajaran menggunakan media. Teknik perhitungan menggunakan panduan penilaian skala Likert.

Kriteria	Skor
Sangat valid	4
Valid	3
Tidak valid	2
Sangat tidak valid	1

(Sugiyono, 2019)

Kemudian hasil perhitungan dapat diketahui kriterianya melalui tabel di bawah ini.

**Tabel 3 Penilaian Angket Peserta Didik**

Kriteria	Skor
Sangat praktis	81% - 100%
Praktis	61% - 80%
Cukup praktis	41%-60%
Kurang praktis	21% - 40%
Tidak praktis	0% - 20%

(Arikunto &amp; Jabar, 2014)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasar pada penelitian pengembangan yang dilakukan di SD Dumas Surabaya diperoleh hasil yang akan dijelaskan secara rinci sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah dilaksanakan. Pada penelitian ini mempergunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap: analisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasi, dan mengevaluasi. Tahap Menganalisis (Analysis)

Tahap pertama penelitian pengembangan ini yaitu tahap menganalisis (Analysis). Hal awal yang dilakukan peneliti adalah menganalisis kurikulum yang digunakan sekolah. Sekolah Dasar Dumas Surabaya menggunakan kurikulum Merdeka sehingga pengembangan media Monoid telah disesuaikan dengan kurikulum tersebut. Materi yang akan disampaikan dalam penggunaan media Monoid adalah sebagai berikut.

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Fase/Kelas : C/V

Bab : Buku Jendela Dunia

Topik : Teks Fiksi (Teks Fabel)

Elemen : Membaca

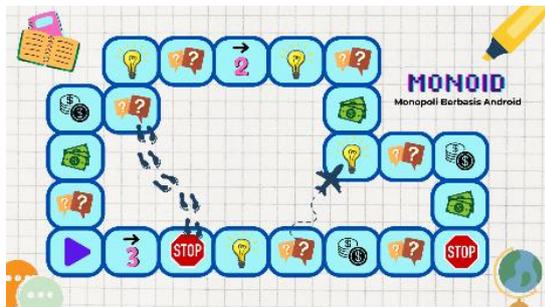
Capaian Pembelajaran : Siswa memperlihatkan minat dengan teks, bisa memahami, mengolah, serta menginterpretasikan informasi maupun pesan dari paparan lisan dan tulis mengenai topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif.

Berdasarkan materi dan capaian pembelajaran yang telah dipilih, media pembelajaran Monoid untuk materi teks fabel dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran yang ada. Berdasarkan hasil observasi di sekolah, pada pembelajaran Bahasa Indonesia pendidik tidak menggunakan media pembelajaran. Hasil asesmen diagnostik juga menjelaskan bahwa siswa belum paham mengenai materi teks fabel seperti ciri, struktur, unsur intrinsik, dan ide pokok. Atas dasar itulah, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran Monoid agar pembelajaran materi teks fabel lebih inovatif dan menyenangkan. Media Monoid dikembangkan berdasar pada kebutuhan maupun karakteristik siswa. Siswa kelas V SD berada dalam masa perkembangan operasional

konkret sehingga dapat diatasi dengan menggunakan sebuah media pembelajaran di dalam proses pembelajaran.

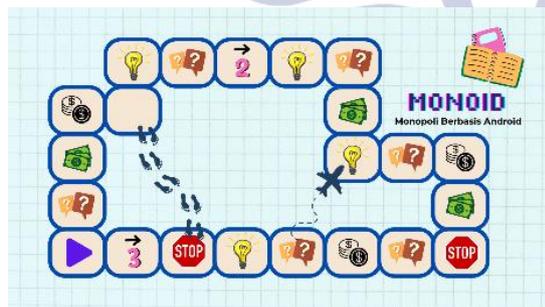
Tahap kedua penelitian pengembangan ini adalah tahap mendesain (Design). Proses desain mencakup perancangan desain media Monoid yang akan digunakan sebagai media pembelajaran teks fabel. Desain tersebut disesuaikan untuk siswa kelas V SD baik dari animasi, lagu, gambar, isi, dan warna aplikasi. Adapun desain media Monoid yang digunakan dalam materi teks fabel sebagai berikut.

**Gambar 1** Desain Awal Monoid



Tahap ketiga merupakan tahap untuk mengembangkan (Development) media Monoid. Proses pengembangan dilakukan setelah melalui tahap perencanaan desain media. Desain yang telah dibuat kemudian diedit dan diperbaiki menggunakan aplikasi Canva serta diprogram menggunakan Adobe Air Animate. Adapun desain akhir media Monoid yaitu sebagai berikut.

**Gambar 2** Desain Monoid Setelah Revisi



Setelah desain akhir Monoid telah ditetapkan, kegiatan selanjutnya yaitu menyusun perangkat pembelajaran yang memuat aktivitas pembelajaran dari awal sampai akhir. Perangkat pembelajaran dirancang sesuai dengan materi dan capaian pembelajaran yaitu Bab Buku Jendela Dunia dengan berfokus pada topik teks fiksi (teks fabel). Adapun perangkat pembelajaran yang dirancang selain media pembelajaran Monoid yaitu modul ajar, bahan ajar, LKPD, dan lembar evaluasi.

Peneliti juga memastikan bahwa rancangan yang dibuat berkontribusi dalam memperoleh tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Untuk mengetahui layak tidaknya media yang dikembangkan peneliti melakukan validasi materi dan validasi media melalui validator. Media dan materi harus menunjukkan nilai kevalidan agar

bisa dipergunakan dalam pembelajaran dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Untuk mengetahui nilai kevalidan media dan materi maka dilakukan validasi pada ahli berdasarkan saran pembimbing peneliti, yaitu Ibu Dr. Nurul Istiqfaroh, M.Pd. selaku validator media dan validator materi. Hasil validasi media yang telah didapatkan dari validator ahli media.

**Tabel 4** Persentase Validasi Ahli Media

No.	Keterangan	Persentase	Kategori
1.	Validasi Media	94%	Sangat Valid

Berdasar pada tabel di atas, memperjelas bila temuan persentase validasi media sejumlah 94% atau berkategori sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran materi teks fabel. Validator memberikan saran penambahan logo Universitas Negeri Surabaya pada bagian sampul aplikasi. Kemudian validator juga memberi masukan agar bidak yang digunakan lebih kontras lagi dengan papan monopoli. Oleh karena itu, penulis mengganti warna papan monopoli agar lebih netral dan tidak terlalu mencolok sehingga bidak yang digunakan masih bisa terlihat. Sedangkan hasil dari validasi materi yang dilakukan oleh validator materi yaitu sebagai berikut.

**Tabel 5** Persentase Validasi Ahli Materi

No.	Keterangan	Persentase	Kategori
1.	Validasi Materi	86%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa hasil validasi materi yaitu sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Validator materi memberikan saran atau masukan untuk menambahkan logo Universitas Negeri Surabaya pada bahan ajar.

Tahap keempat adalah tahap mengimplementasikan (Implementation) atau penerapan. Tahap ini dapat dilakukan ketika media Monoid telah melewati tahap validasi oleh validator ahli materi dan media. Pelaksanaan dalam penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 24 Juni 2024 di SD Dumas Surabaya. Adapun rincian kegiatan penerapannya adalah sebagai berikut.

**Tabel 6** Rincian Kegiatan Penelitian

Tanggal	Kegiatan
20 Juni 2024	Penyerahan surat izin penelitian dan surat perjanjian kerja sama.
21 Juni 2024	Dilaksanakan Pretest siswa sebelum penerapan media
24 Juni 2024	Pengambilan data terhadap media Monoid.

	
Siswa Mengerjakan <i>Pretest</i>	Siswa Mengerjakan <i>Pretest</i>
	
Peneliti Menjelaskan Penggunaan Monoid dan Pengerjaan LKPD	Peneliti Menjelaskan Penggunaan Monoid dan Pengerjaan LKPD
	
Siswa mengerjakan LKPD dengan Bantuan Media Monoid	Siswa mengerjakan LKPD dengan Bantuan Media Monoid
	
Siswa Mengerjakan <i>Posttest</i>	Siswa Mengerjakan <i>Posttest</i>
	
Siswa Mengisi Angket	Siswa Mengisi Angket

No	Inisial Nama Siswa	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>
1.	AY	50	95
2.	AD	20	80
3.	AZ	10	80
4.	AL	20	90
5.	AO	10	80
6.	AU	25	90
7.	BQ	50	95
8.	BN	30	90
9.	CL	30	85
10.	DI	10	75
11.	DM	20	80
12.	FR	30	85
13.	FT	40	90
14.	FB	10	90
15.	HL	5	90
16.	IR	15	85
17.	KN	40	90
18.	LZ	30	90
19.	MA	5	90
20.	MD	25	90
21.	ND	50	90
22.	QR	45	100
23.	RC	20	85
24.	RF	35	85
25.	RY	20	80
26.	RA	40	90
27.	RD	50	95
28.	TS	10	50
29.	WD	50	95
30.	ZH	40	90

Untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media, siswa mengerjakan lembar tes dan berikut hasil tes uji.

**Tabel 7** Hasil Pretest dan Posttest

Sumber: Peneliti

Berdasarkan perolehan data tersebut, dapat diketahui bahwa jumlah nilai pretest dari 30 siswa yang menjadi subjek uji coba penelitian yaitu sebesar 835 dengan rata-rata 27,5 dan jumlah nilai posttest sebesar 2600 dengan rata-rata 86,6. Nilai maksimal yang dapat diperoleh yaitu sebesar 3000 dengan 30 siswa yang terlibat. Untuk mengetahui peningkatan hasil test siswa digunakan rumus n-Gain sebagai berikut:

$$(G) = \frac{(skor\ posttest - skor\ pretest)}{(skor\ ideal - skor\ pretest)}$$

$$(G) = \frac{(2600 - 835)}{(3000 - 835)}$$

$$(G) = \frac{1765}{2165}$$

$$(G) = 0,81$$

Dari perolehan hasil skor pretest dan posttest tersebut diketahui bahwa nilai n-Gain dari data uji coba sebesar 0,81 atau berkategori peningkatan tinggi. Berdasarkan hasil data uji coba disimpulkan bahwa media Monoid efektif dipergunakan dalam pembelajaran. Perihal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan yang tinggi dari hasil pretest dan posttest.

Dalam tahap ini peneliti juga memberikan lembar angket bagi siswa, pendidik, dan teman sejawat peneliti setelah penggunaan media Monoid. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui respon setelah penggunaan media Monoid. Jawaban hasil angket dijadikan acuan sebagai perhitungan kelayakan media yang terdiri atas keefektifan dan kepraktisan terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 8 Hasil Angket Siswa

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				Total Skor
			1	2	3	4	
<b>A. Kepraktisan</b>							
1.	Kemudahan penggunaan	Media Monoid mudah digunakan	1	1	1	27	114
2.	Kemudahan pemahaman	Media Monoid dapat mempermudah memahami materi	2	0	3	25	111
3.	Efisien	Media Monoid mudah digunakan dan dioperasikan di lokasi mana pun	1	1	5	23	110
<b>Total Skor</b>			<b>335</b>				
<b>B. Keefektifan</b>							
4.	Tampilan	Tampilan media Monoid tidak menarik (pertanyaan negatif)	23	6	0	1	111
5.	Penggunaan media	Pembelajaran dengan media Monoid tidak menyenangkan (pertanyaan negatif)	21	8	1	0	103
6.	Materi pada media	Media Monoid membantumu dalam belajar teks fabel	1	0	14	15	103
<b>Total Skor</b>			<b>317</b>				
<b>C. Kualitas Media</b>							
7.	Konten	Konten media membantumu memahami materi	1	0	2	27	115
8.	Ukuran	Ukuran aplikasi media tidak memakan banyak memori	1	2	9	18	79
9.	Warna	Pemilihan warna media Monoid terlihat menarik	1	0	3	26	114
<b>Total Skor</b>			<b>308</b>				

Hasil persentase kepraktisan media Monoid	$p = \frac{\sum f}{\sum N} \times 100\%$ $p = \frac{335}{360} \times 100\%$ $p = 93\%$
Hasil persentase keefektifan media Monoid	$p = \frac{\sum f}{\sum N} \times 100\%$ $p = \frac{317}{360} \times 100\%$ $p = 88\%$
Hasil persentase kualitas media Monoid	$p = \frac{\sum f}{\sum N} \times 100\%$ $p = \frac{308}{360} \times 100\%$ $p = 85\%$

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon siswa di atas, yang berperan sebagai pengguna media Monoid, diperoleh persentase sebesar 93% terhadap kepraktisan produk. Hasil ini masuk dalam kategori “sangat praktis” sesuai dengan kriteria skala penilaian persentase. Kemudian untuk keefektifan produk, diperoleh nilai sebesar 88%. Hasil ini masuk dalam kategori “sangat efektif” sesuai dengan kriteria penilaian persentase. Dari kedua hasil tersebut menunjukkan belajar menggunakan media Monoid dapat memberikan rasa kesenangan dan meningkatkan motivasi belajar kepada siswa khususnya dalam belajar materi teks fabel. Sedangkan untuk hasil perhitungan angket terhadap kualitas media, didapatkan hasil sebesar 85%. Perihal ini memperlihatkan media Monoid berkualitas tinggi dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Ketiga persentase di atas menunjukkan bahwa, khususnya di SD Dumas Surabaya, hasil belajar siswa kelas V SD dapat dimaksimalkan dengan penggunaan media Monoid untuk materi teks fabel.

Selain pengisian angket untuk siswa sebagai pengguna, pengisian angket juga dilakukan oleh pendidik sebagai pengamat kegiatan. Pengamat kegiatan uji coba adalah wali kelas yang ikut membantu dalam kegiatan penelitian serta teman sejawat penulis.

Tabel 9 Hasil Angket Pendidik dan Teman Sejawat

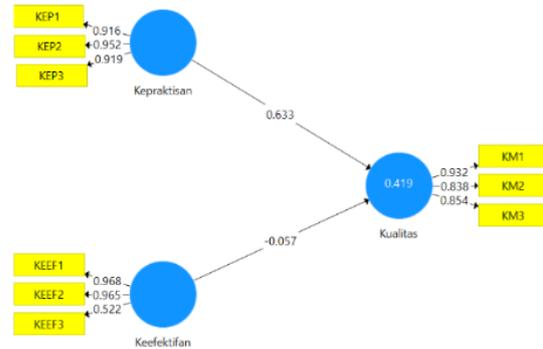
No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				Total Skor
			1	2	3	4	
<b>A. Kepraktisan</b>							
1.	Kemudahan penggunaan	Media Monoid mudah digunakan				2	8
2.	Kemudahan pemahaman	Media Monoid dapat mempermudah memahami materi				2	8
3.	Efisien	Media Monoid mudah digunakan dan dioperasikan di lokasi mana pun				2	8
<b>Total Skor</b>			<b>24</b>				

B. Keefektifan						
4.	Tampilan	Tampilan media Monoid tidak menarik (pertanyaan negatif)	2			8
5.	Penggunaan media	Pembelajaran dengan media Monoid tidak menyenangkan (pertanyaan negatif)	2			8
6.	Materi pada media	Media Monoid membantu dalam belajar teks fabel		1	1	7
<b>Total Skor</b>			<b>23</b>			
C. Kualitas Media						
7.	Konten	Konten media membantu memahami materi		1	1	7
8.	Ukuran	Ukuran aplikasi media tidak memakan banyak memori			2	8
9.	Warna	Pemilihan warna media Monoid terlihat menarik			2	8
<b>Total Skor</b>			<b>23</b>			
Hasil persentase kepraktisan media Monoid			$p = \frac{\sum f}{\sum N} \times 100\%$ $p = \frac{24}{24} \times 100\%$ $p = 100\%$			
Hasil persentase keefektifan media Monoid			$p = \frac{\sum f}{\sum N} \times 100\%$ $p = \frac{23}{24} \times 100\%$ $p = 95,8\%$			
Hasil persentase kualitas media Monoid			$p = \frac{\sum f}{\sum N} \times 100\%$ $p = \frac{23}{24} \times 100\%$ $p = 95,8\%$			

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon pendidik dan teman sejawat di atas, yang berperan sebagai pengamat, diperoleh persentase sebesar 100% terhadap kepraktisan produk. Hasil ini masuk dalam kategori “sangat praktis” sesuai dengan kriteria skala penilaian persentase. Kemudian untuk keefektifan produk, diperoleh nilai sebesar 95,8%. Hasil ini masuk dalam kategori “sangat efektif” sesuai dengan kriteria penilaian persentase. Dari kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa pendidik dapat menggunakan media Monoid untuk menambah motivasi kepada siswa, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Kemudian untuk hasil perhitungan angket terhadap kualitas media, didapatkan hasil sebesar 95,8%. Perihal ini memperlihatkan bila media Monoid berkualitas tinggi dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Ketiga persentase di atas memperjelas bila hasil belajar siswa kelas V SD dapat dimaksimalkan dengan penggunaan media Monoid untuk materi teks fabel.

Dalam studi ini, peneliti menggunakan aplikasi *Smart PLS* untuk menguji validitas dan reabilitas instrumen angket peserta didik. Perhitungan menggunakan aplikasi berdasarkan jumlah indikator pertanyaan, yakni 9 indikator dengan 30 siswa. Hasil perhitungan melalui tahap Outer Model digunakan untuk mengetahui uji validitas. Berikut tampilan Outer Model dengan 9 indikator:

**Gambar 3** Hasil Uji Validitas dengan Outer Model



Uji validitas angket juga dilihat dari hasil outer loading pada PLS- SEM algorithm. Hasil dari perhitungan >0,5 pada outer loading dapat dinyatakan valid karena memenuhi syarat validitas. Tampilan hasil perhitungan outer loading penelitian ini tertera pada tabel:

**Tabel 10** Hasil Perhitungan Outer Loading

Variable	Indikator	Outer loading	Keterangan
<b>Efektif</b>	Keefektifan 1	0.968	Valid
	Keefektifan 2	0.965	Valid
	Keefektifan 3	0.522	Valid
<b>Praktis</b>	Kepraktisan 1	0.916	Valid
	Kepraktisan 2	0.952	Valid
	Kepraktisan 3	0.919	Valid
<b>Kualitas</b>	Kualitas 1	0.932	Valid
	Kualitas 2	0.838	Valid
	Kualitas 3	0.854	Valid

Untuk mengetahui pengukuran uji selanjutnya, hasil perhitungan juga dilihat dari uji Average Variance Extracted (AVE). Pada hasil AVE, nilai yang berada >0,5 dianggap bahwa pada tiap variabel bernilai yang baik pada discriminant validity. Berikut tampilan hasil AVE pada penelitian ini:

**Tabel 11** Tampilan Hasil AVE

	AVE	Keterangan
Efektif	0.714	Valid
Praktis	0.863	Valid
Kualitas	0.767	Valid

Selanjutnya uji reabilitas dengan aplikasi *SmartPLS*. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keakuratan, dan konsistensi pada instrumen. Uji validitas dilihat dari nilai Croanbach Alpha yang terdapat pada PLS-SEM algorithm. Nilai Croanbach Alpha yang mendapat >0,6 dinyatakan bahwa setiap variabel memiliki nilai reabilitas yang tinggi. Berikut tampilan hasil nilai Croanbach Alpha pada penelitian ini:

**Tabel 12** Tampilan Hasil Nilai Croanbach Alpha

	<i>Croanbach</i>	<i>Keterangan</i>
	<i>Alpha</i>	
Efektif	0.821	Reliabel
Praktis	0.921	Reliabel
Kualitas	0.847	Reliabel

Uji reabilitas juga dilihat dari composite reability. Nilai yang dapat diterima pada penilaian ini adalah nilai  $>0,7$ . Nilai yang memenuhi persyaratan membuktikan bahwa variabel memiliki tingkat reabilitas yang baik. Hasil perhitungan composite reability dalam penelitian ini tertera pada tabel:

**Tabel 13** Tampilan Hasil Perhitungan Composite Reability

	<i>Composite reability</i>	<i>Keterangan</i>
Efektif	0.875	Reliabel
Praktis	0.950	Reliabel
Kualitas	0.908	Reliabel

Tahap terakhir yaitu tahapan mengevaluasi yang digunakan untuk meninjau kelayakan media Monoid yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi diperoleh dari saran dan masukan validator media dan materi. Beberapa saran dan masukan terkait media Monoid dari validator untuk menambahkan logo Universitas Negeri Surabaya agar dapat diketahui bahwa media tersebut karya mahasiswa UNESA. Kemudian validator juga memberi masukan untuk mengganti warna bidak agar lebih kontras dengan papan monopoli mengingat detail dari Monoid cukup kompleks dan berwarna. Namun, peneliti memilih untuk mengganti papan monopoli menjadi warna yang lebih netral dan disetujui oleh validator. Kemudian untuk evaluasi materi yang diberikan oleh validator sama dengan validasi terhadap media yaitu agar merevisi bahan ajar untuk ditambahkan logo Universitas Negeri Surabaya.

### Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini menjawab seluruh pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah. Terdapat tiga rumusan masalah pada penelitian ini terkait dengan kevalidan media Monoid untuk materi teks fabel kelas V SD, keefektifan media Monoid untuk materi teks fabel kelas V SD, dan kepraktisan media Monoid untuk materi teks fabel kelas V SD. Rumusan masalah tersebut akan dijawab oleh peneliti sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh.

Hasil penelitian ini yaitu menghasilkan produk berupa media Monoid untuk materi teks fabel kelas V SD. Media Monoid diharapkan dapat menjadi perantara penyampaian materi teks fabel oleh pendidik dan dapat membantu siswa agar lebih bersemangat dalam pembelajaran. Kustandi dan Darmawan (2020:6)

menyampaikan bila media pembelajaran bisa dikatakan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjelaskan makna materi yang ingin disampaikan oleh pendidik. Tujuan pengembangan media Monoid adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis dalam mengajarkan materi teks fabel kepada siswa kelas V SD. Media Monoid ini dikembangkan mengikuti langkah-langkah dalam penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) mempergunakan model ADDIE. Proses pengembangan media Monoid ini juga didasarkan pada penelitian pengembangan sebelumnya yang telah dilakukan oleh para peneliti. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Anwar (2022:55) pengembangan media merupakan rangkaian usaha yang dilakukan untuk merancang sebuah media pembelajaran yang didasarkan pada penelitian pengembangan terdahulu.

Kevalidan media Monoid mendapatkan skor dengan persentase 94% sehingga media Monoid dinyatakan sangat valid atau layak digunakan. Hal ini didukung oleh Riduwan (2012) yang menyatakan bahwa media dengan persentase 81%-100% dikategorikan sebagai media yang sangat valid. Meskipun termasuk ke dalam kategori sangat valid, media Monoid masih terdapat sedikit revisi untuk penambahan logo Universitas Negeri Surabaya dan penggantian warna papan monopoli agar lebih netral mengingat detail Monoid sangat kompleks dan berwarna warni. Kevalidan materi mendapatkan skor dengan persentase 86% dengan kategori sangat valid tanpa revisi. Perihal ini sesuai pemaparan Riduwan (2012), menyampaikan bila materi dengan persentase 81%-100% dikategorikan sebagai materi yang sangat valid. Namun, validator materi memberikan saran atau masukan agar menambahkan logo Universitas Negeri Surabaya.

Uji coba media Monoid dimulai dengan memberikan stimulus mengenai pengertian teks fabel secara umum. Kemudian, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dengan maksimal lima siswa per kelompok. Setelah terbagi menjadi kelompok, siswa diarahkan untuk mengerjakan LKPD sesuai dengan ketentuan. Dalam pengerjaan LKPD, siswa harus memainkan Monoid karena terdapat cerita fabel dan materi yang berhubungan dengan kegiatan di dalam LKPD. Media Monoid mengajak siswa untuk bermain sambil berpikir kritis dalam memecahkan sebuah permasalahan.

Media Monoid memiliki kelebihan dan kekurangan selama proses penggunaan dalam pembelajaran materi teks fabel. Kelebihan dari media Monoid yaitu menggunakan permainan yang sering dimainkan siswa sehingga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, media Monoid juga memiliki kekurangan diantaranya yaitu keterbatasan soal-soal yang

ditujukan untuk siswa karena harus menyesuaikan dengan papan monopoli yang terbatas. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa terlihat antusias dan dapat memahami materi yang disampaikan berupa ciri, struktur, unsur teks fabel serta ide pokok yang termuat dalam suatu paragraf.

Temuan selama dilaksanakan penelitian yaitu siswa jauh terlihat lebih aktif dan menyenangkan dalam mengikuti pembelajaran materi teks fabel. Hal tersebut dinyatakan langsung oleh wali kelas yang mengajar di kelas tersebut. Berdasarkan hasil temuan ini, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dampak yang cukup berpengaruh terhadap berlangsungnya sebuah proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan meningkatkan motivasi belajar sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Keefektifan dari media Monoid diperoleh dari hasil pretest dan posttest siswa kelas V SD Dumas Surabaya yang berjumlah 30 siswa. Hal tersebut memengaruhi hasil belajar siswa yang meningkat setelah diterapkannya media Monoid materi teks fabel. Hasil pretest siswa uji coba yang berjumlah 30 siswa dengan rata-rata 27,8 dengan nilai terendah 5 dan nilai tertinggi 50. Hasil posttest dengan rata-rata 86,6 dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 100.

Kepraktisan media Monoid didapat dari hasil angket siswa dan angket pendidik. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil angket siswa dalam uji coba dengan 30 responden yaitu sebesar 93% termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil angket pendidik diperoleh skor dengan persentase 100% dengan kategori sangat praktis.

## PENUTUP

### Simpulan

Pengembangan media Monoid untuk materi teks fabel siswa kelas V SD memperoleh hasil melalui tahapan model pengembangan ADDIE. Data mengenai kevalidan media Monoid dikumpulkan melalui lembar validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media. Keefektifan media Monoid diukur berdasarkan hasil penilaian pretest dan posttest. Sementara itu, data tentang kepraktisan media Monoid diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa, pendidik, serta rekan sejawat. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dan memberikan hasil yang memuaskan berdasarkan tiga aspek utama. Pertama, kevalidan media Monoid dikonfirmasi oleh penilaian ahli media dan materi, yang dilakukan menggunakan instrumen validasi dengan skala likert 1-4, menghasilkan skor validasi tinggi yaitu 94% dari ahli media dan 86% dari ahli materi. Kedua, keefektifan media Monoid juga terlihat dari angket keefektifan yang diisi siswa sebagai pengguna media Monoid yang mendapatkan presentase

sebesar 88% dan dari pendidik sebesar 95,8% dengan kategori sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi teks fabel kelas V sekolah dasar. Ketiga, dari segi kepraktisan, penggunaan media Monoid juga dinilai sangat praktis. Hal ini diperkuat dengan hasil angket yang diisi oleh siswa dan memperoleh nilai 93% serta 100% dari pendidik dan teman sejawat, yang menunjukkan bahwa media ini sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menyatakan bahwa media Monoid merupakan pilihan yang tepat dan layak untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada materi teks fabel di SD Dumas Surabaya.

### Saran

Berdasar pada simpulan yang sudah disampaikan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pembelajaran materi teks fabel kelas V SD dengan menggunakan media Monoid. Pertama, media Monoid perlu dikembangkan dengan cakupan materi yang lebih luas. Materi yang disajikan sebaiknya tidak hanya mencakup satu Capaian Pembelajaran (CP) saja, tetapi juga mencakup materi yang lebih beragam. Selain itu, variasi soal dalam aplikasi ini perlu ditingkatkan karena saat ini kurang bervariasi. Aplikasi Monoid berbasis Android ini juga perlu dikembangkan lebih lanjut menjadi aplikasi online yang dapat dimainkan bersama-sama melalui berbagai perangkat. Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya uji coba dilakukan dengan cakupan yang lebih luas, tidak hanya di satu sekolah atau satu kelas, tetapi juga di beberapa sekolah atau kelas, sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan secara lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ameilia, & Hendratno. (2021). Pengembangan Media Topeng Karakter Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 09(06), 2710–2719.
- Djabba, R., & Ilimi, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Publikasi Pendidikan*, 12(3), 264. <https://doi.org/10.26858/publikan.v12i3.35491>
- Fajarianti, A. C. (2022). *KREASI MINI WATER HEATER DARI BARANG BEKAS: MEDIA BERBASIS I . PENDAHULUAN Abad 21 merupakan abad dengan perkembangan teknologi yang terjadi sangat pesat di berbagai negara , disertai persaingan global yang merambah ke berbagai bidang yaitu ekonomi , pol. 2*, 168–175.
- Fitriani, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku Untuk Siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember. *Digital Repository Universitas Jember*, September 2019, 2019–2022.
- Hajar, O., Kasiyun, S., Umar Susanto, R., & Guru Sekolah

- Dasar, P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404–6413. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3859>
- Hendratno. (2021). *Pengembangan Media Videoscribe Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 3431–3440.
- Jamilah, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif ‘POST’ dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1), 14–23. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.28>
- Karisma, I., & Hendratno. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1113–1126.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>
- Mau, P., Dony, T., Indarti, T., & Subrata, H. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(5), 8992–9006.
- Novitasari, Y., Aka, K. A., & Damariswara, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Dan Kearifan Lokal Terhadap Materi Teks Nonfiksi. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 816. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8915>
- Rahayu, R. S., Universitas Muhammadiyah Tangerang, I., Muttaqijn, M. I., Universitas Muhammadiyah Tangerang, I., Magdalena, I., & Universitas Muhammadiyah Tangerang, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Seri terhadap Kemampuan Bercerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN Cijulangadeg. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(<https://jptam.org/index.php/jptam/issue/view/22>), 19.
- Savitri, K. P. B., & Manuaba, I. B. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL sebagai Media Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 344–354.
- Syafitri, W., & Hendratno, H. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 9(9), 3335–3344.