

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan peserta didik. Bahasa sendiri dapat dimaknai sebagai sarana komunikasi, sehingga pembelajaran Bahasa sejatinya adalah proses pembelajaran untuk berkomunikasi. Selain fungsinya sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia juga digunakan dalam interaksi sehari-hari. Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sebagai alat komunikasi menjadi aspek fundamental yang sangat berpengaruh terhadap proses perkembangan anak. Oleh karena itu, Bahasa Indonesia diajarkan di seluruh jenjang pendidikan dan menjadi dasar utama dalam proses pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar (Beno et al., 2022). Dengan demikian pentingnya penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berfungsi sebagai wahana untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, yang merupakan sarana utama dalam berkomunikasi dan penerapan bahasa sesuai dengan fungsinya. Secara umum, terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang diajarkan pada jenjang ini, yakni menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Keempat keterampilan tersebut sangat penting karena saling berkaitan dan berkontribusi terhadap penguasaan keterampilan lainnya. Di tingkat sekolah dasar, peserta didik perlu dibekali keterampilan berbahasa agar mampu berkomunikasi secara efektif dengan lingkungan sekitarnya. Kemampuan berkomunikasi ini memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan di lingkungan sekolah, masyarakat,

maupun keluarga (Anjelina & Tarmini, 2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mengarahkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu mereka terhadap berbagai wawasan dan informasi (Afifah et al., 2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan yang sejalan dengan tujuan pembelajaran pada umumnya, yakni untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, serta membentuk sikap peserta didik (Ali, 2020).

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas tinggi sekolah dasar, khususnya kelas 4 hingga kelas 6, kegiatan membaca berperan sebagai proses memahami dan berpikir secara simultan. Membaca tidak lagi sekadar mengenali huruf atau melafalkan kata, melainkan melibatkan pemahaman mendalam terhadap isi bacaan. Dalam tahap ini, kegiatan membaca pemahaman mencakup tiga aspek utama, yaitu: pertama, membaca dengan pemahaman yang menyeluruh; kedua, membaca tanpa menggunakan penunjuk, tanpa menggerakkan bibir atau kepala; dan ketiga, membaca secara diam-diam dalam hati (Azis, 2018). Selanjutnya, keterampilan yang perlu dikuasai oleh peserta didik adalah kemampuan membaca dan menulis. Kedua keterampilan ini berkaitan erat dengan kemampuan literasi. Literasi memegang peranan penting bagi setiap individu, karena melalui literasi seseorang dapat mengembangkan pengetahuan serta memperluas wawasan keilmuannya.

Literasi merupakan kemampuan dasar yang berperan penting dalam menyelesaikan berbagai permasalahan kehidupan sehari-hari serta menjadi landasan bagi penguasaan keterampilan dan kompetensi lainnya. Di tingkat sekolah dasar, literasi umumnya dipahami sebagai kemampuan individu dalam

memahami, mengolah, dan memanfaatkan informasi melalui kegiatan membaca dan menulis (Fahrianur et al., 2023). Literasi memiliki keterkaitan erat dengan berbagai aktivitas yang dilakukan bersama peserta didik di lingkungan sekolah. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, makna literasi mengalami perluasan—tidak lagi terbatas pada kemampuan membaca dan menulis semata, melainkan mencakup aspek yang lebih luas dan menyeluruh. Literasi kini dipahami sebagai kemampuan dalam membaca, menulis, berbicara, serta menyimak. Tujuan dari penguatan literasi dasar adalah untuk mengembangkan keterampilan individu dalam berbagai bidang, seperti literasi baca-tulis, numerasi, sains, digital, keuangan, budaya, dan kewarganegaraan. Upaya awal dalam meningkatkan minat literasi peserta didik dapat dimulai dengan mengenalkan kegiatan membaca sejak usia dini, yang tentu memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat (Rokmana Rokmana et al., 2023). Guru memiliki tanggung jawab dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia kepada peserta didik. Dalam proses tersebut, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang efektif guna meningkatkan minat belajar serta kemampuan literasi peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran yang berperan sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memberikan dampak positif yang signifikan dan berkontribusi besar dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga menjadi elemen pendukung yang esensial dan berperan dalam menunjang keberhasilan

pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan. (Harsiwi & Arini, 2020). Guru menggunakan media sebagai perantara untuk menyampaikan suatu isi agar peserta didik dapat memahaminya secara utuh. Pemanfaatan media pendidikan dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, menciptakan motivasi, serta memberikan rangsangan yang positif dalam kegiatan pembelajaran. Bahkan, penggunaan media dapat memiliki dampak psikologis yang signifikan terhadap peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang efektif bagi guru untuk menyampaikan materi pendidikan, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan dengan lebih mudah (Lestari, 2023).

Fungsi media adalah untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Selain itu, pemanfaatan media juga dapat mendukung keberhasilan pembelajaran, meningkatkan efisiensi, serta menambah daya tarik dalam proses belajar mengajar (Miftah, 2013). Penyebabnya adalah karena pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup beragam pengetahuan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi, seperti penggunaan media pembelajaran, untuk membantu peserta didik meningkatkan literasi serta memperoleh pengetahuan. Dengan adanya media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru dapat menyajikan tahapan pembelajaran yang menarik, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik secara lebih interaktif. Selain itu, guru juga memiliki peran penting dalam memanfaatkan media pembelajaran untuk memastikan peserta didik aktif dan dapat memaksimalkan manfaat media tersebut dalam meningkatkan minat literasi mereka.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V pada hari Senin, 28 Oktober 2024, menunjukkan bahwa SDN Dadaprejo 01 Batu telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Dalam proses pembelajaran, guru kelas V menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas, dan diskusi. Selama kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, hampir seluruh peserta didik menunjukkan sikap tidak fokus, lambat dalam memahami penjelasan guru, kurangnya pengetahuan, dan rendahnya motivasi untuk berliterasi. Ketidak fokusan peserta didik terhadap materi yang disampaikan disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang relevan dengan topik yang dibahas.

Guru telah menerapkan pembuatan jurnal membaca untuk membantu meningkatkan literasi peserta didik, namun hasilnya belum sesuai dengan harapan. Penerapan bahan ajar oleh guru didasarkan pada referensi dari buku paket dan LKS yang diperoleh melalui kolaborasi di sekolah. Meskipun buku paket dan LKS dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik, materi Bahasa Indonesia yang disediakan dalam bahan ajar tersebut terbatas hanya pada rangkuman pokok-pokok materi dan minimnya gambar visual. Hal ini menyebabkan pembelajaran Bahasa Indonesia tidak optimal, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi Teks Eksplanasi pada bab "Sayangi Bumi", serta merasa malas berliterasi akibat kurangnya daya tarik dari buku paket dan LKS tersebut.

Di kelas, guru menggunakan media berupa video dari YouTube dan gambar. Gambar yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah poster. Namun,

meskipun media berupa video dan gambar telah diberikan, peserta didik masih kurang memperhatikan materi yang disampaikan.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh dari permasalahan di atas, pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN Dadaprejo 01 Batu memerlukan media pembelajaran yang lebih konkret. Media pembelajaran yang sesuai dan relevan untuk digunakan di sekolah tersebut adalah Monopoli Pop Up (*Board Game*) sebagai media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan atau kartu lipatan yang memiliki elemen gerakan atau unsur tiga dimensi. Media ini menampilkan materi dengan daya tarik visual yang kuat, di mana elemen gerakan dan tiga dimensi akan muncul ketika halaman dibuka, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran, baik secara mandiri maupun dalam kelompok. Dengan bentuk media yang inovatif ini, diharapkan dapat meningkatkan minat literasi peserta didik, karena tampilan tiga dimensi pada Monopoli Pop Up (*Board Game*) akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Monopoli Pop Up (*Board Game*) dikembangkan di kelas V SDN Dadaprejo 01 Batu karena di sekolah ini belum pernah menggunakan media pembelajaran konkret. Media yang tersedia selama ini hanya sebatas gambar dan video dari YouTube. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru belum memanfaatkan media konkret yang dapat mendorong peserta didik untuk saling berinteraksi dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, guru juga belum mengembangkan media pembelajaran konkret yang dapat mendukung materi yang diajarkan. Penggunaan media berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pun belum pernah diterapkan, sehingga Monopoli

Pop Up (*Board Game*) diharapkan dapat menjadi solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik.

Keunggulan media Monopoli Pop Up (*Board Game*) terletak pada tampilan tiga dimensinya yang menarik dan penggunaan QR-Code yang memungkinkan peserta didik mengakses panduan aplikasi. Setiap kartu dalam permainan ini berisi materi sesuai dengan tema "Sayangi Bumi" dan mengusung materi Teks Eksplanasi. Pembuatan media ini menggunakan aplikasi Flip Builder, dicetak dengan mesin Maxipro, dan berbahan kertas ivory laminasi glossy. Monopoli Pop Up (*Board Game*) memiliki berbagai keuntungan, seperti kemudahan dibawa dan dipelajari kapan saja, mengembangkan keterampilan motorik peserta didik, serta dapat menarik perhatian mereka sehingga meningkatkan literasi. Selain itu, media ini juga membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik, mendorong mereka berpikir kritis dengan gambaran visual yang sesuai tema, serta memotivasi kreativitas mereka. Kepraktisan dan tampilan tiga dimensi menjadikan Monopoli Pop Up (*Board Game*) pilihan menarik dalam mengeksplorasi literasi dan membaca.

Monopoli Pop Up (*Board Game*) menjadi media pembelajaran yang menarik dengan desain yang unik, baik dari segi ukuran, bentuk, maupun warna. Desain yang menarik ini dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka terhadap penjelasan guru, serta mendorong minat berliterasi. Bagi guru, media ini memiliki potensi besar untuk memudahkan dalam mengajar, menjadikan pembelajaran lebih interaktif, dan mempermudah penyampaian materi. Selain itu, media ini juga memanfaatkan permainan pendidikan dan teknologi, serta berbagai

alat pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar. Potensi Monopoli Pop Up (*Board Game*) terhadap peserta didik kelas V di SDN Dadaprejo 01 Batu juga sangat positif, mengingat peserta didik cenderung menyukai gaya belajar berbasis visual dan video. Dengan adanya media ini, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, serta dapat mengatasi masalah kurangnya literasi. Selain itu, fasilitas yang tersedia di sekolah, seperti LCD dan proyektor, turut mendukung kelancaran proses pembelajaran.

Mengacu pada uraian di atas, permasalahan yang dihadapi di sekolah dasar dapat diatasi dengan menyediakan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat menarik perhatian peserta didik, memotivasi mereka untuk belajar, serta memudahkan dalam memahami materi dan meningkatkan literasi. Materi yang disajikan dalam bentuk animasi memiliki makna yang jelas, menarik bagi peserta didik, sederhana, dan mudah dimengerti, serta dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar. Monopoli Pop Up (*Board Game*) hadir sebagai media yang mampu menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan minat mereka terhadap materi Bahasa Indonesia, khususnya pada topik Teks Eksplanasi dalam bab "Sayangi Bumi" untuk kelas V jenjang sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Monopoli Pop Up (*Board Game*) sebagai solusi untuk meningkatkan keterlibatan dan literasi peserta didik.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fenny Anindya (2022) dengan topik "Pengembangan Media Pembelajaran Pukabuja (Pop-Up Monopoli Kegaraman Budaya Pulau Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV," peneliti mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah

sangat terbatas dan kurang berinovasi. Guru hanya mengandalkan buku siswa dan buku guru sebagai sumber belajar, yang mengakibatkan peserta didik cepat merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa pengembangan media PUMKABUJA untuk mengajarkan materi tentang Keragaman Budaya di Pulau Jawa. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang mencakup lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian tersebut adalah Pop-Up Monopoli dengan tema Keberagaman Budaya Pulau Jawa, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Penelitian terdahulu oleh (Yusuf et al., 2023) yang berjudul *Pengembangan Media Monopoly Pop-Up pada Materi Keberagaman Budaya Jawa Timur Kelas IV SDN Tiron 4*, dijelaskan bahwa media pembelajaran jarang digunakan dalam proses pemberian materi pelajaran, yang menyebabkan siswa cepat merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Terbatasnya fasilitas yang tersedia di sekolah juga menghambat kelancaran proses belajar mengajar. Selain itu, mayoritas siswa cenderung pasif apabila hanya diberikan materi tanpa didampingi oleh media yang dapat menarik perhatian mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan dalam mata pelajaran IPS, salah satunya adalah media permainan Monopoly Pop-Up yang dapat menampilkan visualisasi lebih menarik dengan elemen dimensi tiga.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoli Pop Up (*Board Game*) yang diharapkan dapat memudahkan pembelajaran, menarik minat peserta didik, serta meningkatkan pemahaman materi Bahasa Indonesia. Dengan adanya media ini, diharapkan peserta didik

kelas V di SDN Dadaprejo 01 Batu dapat mengatasi kekurangan pemahaman dan minat literasi mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana pengembangan Media Monopoli Pop Up (*Board Game*) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

Mengembangkan media Monopoli Pop Up (*Board Game*) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Media Monopoli Pop Up (*Board Game*) untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Sekolah Dasar, dengan rincian spesifikasi sebagai berikut:

1. Kontruksi Produk

Dalam konstruksi media ini, Monopoli Pop Up (*Board Game*) menggunakan kertas ivory dengan GSM 310 dan ukuran A2, yang memiliki desain gambar menarik yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Monopoli Pop Up dilengkapi dengan box berukuran 42 x 60 cm yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan permainan. Latar belakang halaman Monopoli berwarna hijau, yang dipilih untuk mencocokkan tema

materi Bahasa Indonesia pada bab "Sayangi Bumi". Media ini memiliki bentuk 3D, di mana gambar tema "Sayangi Bumi" akan muncul ketika halaman dibuka. Di dalam monopoli tersedia pion, dadu, dan kartu monopoli yang berisi materi sesuai dengan tema pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni Teks Eksplanasi dalam Bab "Sayangi Bumi".

Proses pembuatan Monopoli Pop Up (*Board Game*) ini dirancang menggunakan aplikasi Flip Builder dan dicetak dengan mesin Maxipro. Monopoli ini dilengkapi dengan pion, dadu, rumah untuk pemain, serta uang mainan. Selain itu, Monopoli Pop Up juga dilengkapi dengan QR-Code yang memungkinkan peserta didik untuk mengakses video pembelajaran dan petunjuk penggunaan media ini melalui ponsel mereka. QR-Code ini membantu peserta didik memahami cara menggunakan Monopoli Pop Up (*Board Game*) secara efektif.

2. Konten Produk

Media Monopoli Pop Up (*Board Game*) yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif yang dirancang sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran pada materi Teks Eksplanasi dalam Bab "Sayangi Bumi". Dalam kegiatan pembelajaran ini, terdapat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Elemen dan Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menulis	Peserta didik mampu menulis teks eksplanasi, laporan, dan eksposisi persuasif dari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi; menjelaskan hubungan kausalitas, serta menuangkan hasil pengamatan untuk meyakinkan pembaca. Peserta didik mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan kesastraan untuk menulis teks sesuai dengan konteks dan norma budaya; menggunakan kosakata baru yang

Elemen	Capaian Pembelajaran
	memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif.

Tabel 1. 2 Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tujuan Pembelajaran	Indikator Pembelajaran
Peserta didik mampu menulis teks eksplanasi, laporan, dan eksposisi persuasif dari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi; menjelaskan hubungan kausalitas, serta menuangkan hasil pengamatan untuk meyakinkan pembaca.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui media Monopoli Pop Up peserta didik mampu menjelaskan pengertian, tujuan, dan ciri-ciri teks eksplanasi dengan tepat (C2) 2. Melalui media Monopoli Pop Up peserta didik mampu menulis struktur dan contoh teks eksplanasi dengan tepat (C3) 3. Melalui media Monopoli Pop Up peserta didik mampu menelaah contoh teks eksplanasi beserta strukturnya dengan tepat (C4)

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Manfaat dari penelitian beserta pengembangan yaitu:

1. Secara Teoritis

Pengembangan media Monopoli Pop Up (*Board Game*) diharapkan mampu meningkatkan literasi dan pemahaman siswa terhadap materi Teks Eksplanasi dalam Bab "Sayangi Bumi". Selain itu, media ini juga berperan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi pelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran dapat mendorong peningkatan minat belajar peserta didik sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman. Melalui media ini, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan literasi serta memperdalam pemahaman

terhadap materi Teks Eksplanasi dalam Bab "Sayangi Bumi" pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Keberadaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia, khususnya Teks Eksplanasi pada Bab "Sayangi Bumi", sehingga penyampaian materi dapat dilakukan secara runtut dan lebih optimal.

c. Bagi Sekolah

Sebagai pelengkap sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran siswa kelas V, media ini dimanfaatkan untuk mendukung penyampaian materi Teks Eksplanasi pada Bab "Sayangi Bumi" dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat mengasah kemampuan dalam menganalisis pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam merancang dan mengembangkan media Monopoli Pop Up (*Board Game*) untuk materi Teks Eksplanasi Bahasa Indonesia pada Bab "Sayangi Bumi".

F. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi dalam penelitian pengembangan yaitu:

- a. SDN Dadaprejo 01 Batu sudah menerapkan kurikulum Merdeka pada kelas V.
- b. Kemampuan atau kesiapan guru kepada siswa terkait penggunaan produk yang dikembangkan.

- c. Sekolah ini juga memiliki sarana dan prasarana pendukung, seperti proyektor dan LCD, yang dapat dimanfaatkan dalam penggunaan QR Code pada Media Pembelajaran Monopoli Pop Up (*Board Game*).

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media Monopoli Pop Up (*Board Game*) difokuskan hanya pada materi Teks Eksplanasi Bab "Sayangi Bumi" dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan terbatas penggunaannya untuk siswa kelas V. Pembuatan media ini memerlukan biaya yang lebih besar dibandingkan dengan penggunaan buku pelajaran konvensional.
- b. Proses pengembangan media ini juga memerlukan bahan dan komponen khusus.
- c. Tingkat kerumitan dalam proses pembuatannya berpotensi meningkatkan biaya produksi secara keseluruhan.

G. Definisi Operasional

Sebagai penegasan terhadap makna istilah dalam penelitian, diperlukan definisi operasional konseptual yang menggambarkan secara jelas ciri-ciri yang dikembangkan. Adapun definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berperan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan materi pelajaran. Penggunaan media ini bertujuan untuk menyampaikan informasi dari sumber belajar secara lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa

dalam belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

2. Monopoli Pop Up

Monopoli Pop Up yaitu media yang dirancang untuk membantu meningkatkan literasi peserta didik melalui visualisasi yang menarik dan menghadirkan gambar dan elemen tiga dimensi yang muncul saat dibuka, serta dilengkapi dengan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tema, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami isi materi secara lebih interaktif dan menyenangkan.

3. Board Game

Board Game adalah permainan yang dimainkan oleh sejumlah orang di atas papan permainan, dengan semua pemain berada di tempat yang sama. Permainan ini menggunakan berbagai elemen, seperti papan, dadu, dan objek lainnya. Board Game juga dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk melatih perkembangan anak, salah satunya dalam meningkatkan kemampuan literasi, karena melibatkan aktivitas yang merangsang pemikiran dan interaksi sosial.

4. Literasi

Literasi adalah kemampuan dasar yang penting untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi landasan bagi keterampilan serta kompetensi lainnya. Di tingkat sekolah dasar, literasi umumnya dipahami sebagai kemampuan individu dalam memahami dan mengelola informasi melalui aktivitas membaca dan menulis, yang merupakan keterampilan esensial untuk mendukung proses pembelajaran

dan pengembangan pribadi siswa.

5. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk mengembangkan berbagai keterampilan peserta didik. Mata pelajaran ini mencakup pengajaran keterampilan berbahasa Indonesia dengan baik, termasuk keterampilan dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

6. Karakteristik peserta didik kelas V

Peserta didik kelas V umumnya berusia antara 9 hingga 10 tahun, dan pada usia ini mereka mengalami perkembangan kognitif, sosial, serta emosional yang signifikan. Karakteristik peserta didik kelas V mencakup peningkatan kemampuan dalam membaca, menulis, dan berhitung, serta minat yang berkembang terhadap berbagai topik. Selain itu, pada usia ini, siswa mulai mengembangkan keterampilan sosial, seperti berpartisipasi dalam kelompok, memahami perbedaan pendapat, dan menunjukkan kemandirian dalam menyelesaikan tugas sekolah.