



**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI *TRUTH OR DARE* UNTUK KEMAMPUAN BERBICARA SISWA DI KELAS IV SD NEGERI**

Tiyas Ayu Framesti<sup>1</sup>, Wiwy Triyanty Pulukadang<sup>2</sup>, Fidyawati Monoarfa<sup>3</sup>, Rusmin

Husain<sup>4</sup>, Pupung Puspa Ardini<sup>5</sup>

Universitas Negeri Gorontalo<sup>12345</sup>

e-mail: [ayuframesti@gmail.com](mailto:ayuframesti@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoli *Truth or Dare* yang praktis, efektif, dan layak digunakan untuk kemampuan berbicara siswa, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 7 Talaga Jaya. Pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Research & Development*, dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang mencakup *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evalution*. Kelayakan Media Monopoli *Truth or Dare* diuji melalui validasi oleh para ahli, serta pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil dari validasi menunjukkan tingkat kelayakan dengan persentase sebagai berikut: Ahli Media 95% (sangat layak), Ahli Bahasa 87,5% (sangat layak), Ahli Materi 93,75% (sangat layak), Ahli Pengguna 94,23% (sangat baik). Dengan demikian, persentase memperoleh hasil rekapitulasi nilai rata-rata persentase rata-rata keseluruhan 92,62%. Adapun hasil uji coba yang dilaksanakan di kelas IV SDN 7 Talaga Jaya memperoleh hasil kemampuan berbicara dengan nilai rata-rata siswa 91,78% dengan klasifikasi sangat baik. Dari respon siswa terhadap media Monopoli *Truth or Dare* untuk kemampuan berbicara pada siswa mendapatkan skor rata-rata 96,93% dan masuk pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, media Monopoli *Truth or Dare* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kemampuan berbicara siswa di kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Kemampuan Berbicara, Monopoli *Truth or Dare*, Sekolah Dasar

**ABSTRACT**

This study aims to develop practical, effective, and feasible *Truth or Dare* Monopoly learning media for students' speaking skills, in the Indonesian Language subject in grade IV of SDN 7 Talaga Jaya. This study applied the *Research & Development* model, using the ADDIE research model, which included *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The feasibility of *Truth or Dare* Media Monopoly was tested through validation by experts, and data collection used questionnaires, interviews, and documentation. The results of the validation showed that the level of feasibility was as follows: Media Expert for 95% (very feasible), Linguists for 87.5% (very feasible), Material Expert for 93.75% (very feasible), and User Expert for 94.23% (Very Good). Thus, the average value of the overall percentage was 92.62%. Meanwhile, the results of the trial carried out in grade IV of SDN 7 Talaga Jaya obtained the results of speaking skills with an average value of 91.78% of students, with a very good classification. From the student response to the *Truth or Dare* Monopoly media for speaking skills, students obtained an average score of 96.93% and fell into the very good category. In brief, the *Truth or Dare* Monopoly media developed was feasible to be used as a learning medium for students' speaking skills in grade IV of elementary school.

**Keywords:** Speaking Skills, *Truth or Dare* Monopoly, Elementary School

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan yang terorganisir. Tujuan utamanya adalah membentuk



pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap melalui proses yang sistematis. Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam memilih strategi, pendekatan, dan media yang tepat agar siswa termotivasi dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

Salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah kemampuan berbicara. Kemampuan ini mencerminkan keterampilan siswa dalam menyampaikan pikiran, ide, dan perasaan secara lisan dengan jelas dan efektif, baik dalam situasi formal maupun informal. Menurut Agustiani dan Ramadhani (2020), dorongan orang tua dalam berkomunikasi secara intensif sangat berperan dalam mempercepat perkembangan bicara anak. Penguasaan keterampilan berbicara juga mendukung pembentukan kepercayaan diri, kemampuan berinteraksi sosial, serta partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 7 Talaga Jaya pada siswa kelas IV, ditemukan beberapa permasalahan utama terkait keterampilan berbicara. Pertama, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide secara verbal, terbatasnya kosakata, kurang percaya diri saat berbicara di depan kelas, serta belum mampu menyusun kalimat dengan struktur yang baik. Permasalahan ini terutama terlihat saat pembelajaran materi “Meliuk dan Menerjang” pada pelajaran Bahasa Indonesia yang menekankan pada kegiatan menari, bermain, dan bergerak, serta menceritakan dan memperagakan tarian tradisional. Siswa hanya mengandalkan imajinasi terhadap gambar pada buku, yang seringkali tidak lengkap dan kurang kontekstual. Kedua, metode pembelajaran yang digunakan masih dominan bersifat konvensional seperti ceramah dan diskusi sederhana, yang belum cukup merangsang keterlibatan aktif siswa. Ketiga, keterbatasan media pembelajaran konkret dan menarik turut menjadi kendala. Media yang digunakan guru terbatas pada PowerPoint dan video pembelajaran melalui proyektor, yang penggunaannya harus bergantian karena keterbatasan perangkat di sekolah.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti merancang media pembelajaran berbasis permainan, yaitu *Monopoli Truth or Dare*, yang dimodifikasi dari permainan monopoli dan dikombinasikan dengan elemen kartu tantangan (*truth or dare*). Permainan ini dirancang untuk menyelaraskan kegiatan bermain dengan pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna. Media ini diyakini dapat meningkatkan motivasi, memperkaya kosakata, melatih keberanian berbicara, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan komunikatif. Menurut Khoiron dan Rezania (2020), pembelajaran berbasis permainan seperti monopoli mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa karena mereka dapat belajar sambil bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Monopoli Truth or Dare* yang praktis, efektif, dan layak digunakan untuk kemampuan berbicara siswa, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 7 Talaga Jaya.

## METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian ini adalah Siswa kelas IV SD No 7 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo, ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pengguna. Penelitian ini dilaksanakan pada sekolah dasar yang ada di Kabupaten Gorontalo lebih tepatnya di kelas IV SDN 7 Talaga Jaya. Penelitian ini diawali dengan tahap perencanaan yaitu pengajuan judul proposal, mengajukan izin penelitian dan menyusun instrumen serta perangkat penelitian lainnya. Tahap perencanaan dilaksanakan pada bulan Juli 2024.

Jenis Penelitian dalam pengembangan media *Monopoli Truth or Dare* menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), Sedangkan dalam mengembangkan media *Monopoli Truth or Dare* peneliti menggunakan model pengembangan Copyright (c) 2025 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan



ADDIE yang terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE yaitu : analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi(*implementation*), evaluasi(*evaluation*), adapun teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, dan kuesioner angket.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Di SDN 7 Talaga Jaya sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas IV ibu Fatrisie Pembengo, S.Pd., bahwasanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya monoton di buku dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik keberanian siswa dalam berbicara pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru biasanya hanya menggunakan media buku cetak atau video pembelajaran di youtube yang ditayangkan di Lcd. Untuk media permainan seperti Monopoli guru pernah menggunakan tetapi berbeda dengan media yang akan peneliti kembangkan, pada media sebelumnya tampak lebih sederhana, hanya digunakan pada mata pelajaran PPKN, dan desain serta tata cara main berbeda dengan media Monopoli *Truth or Dare* karena peneliti menggabungkan Monopoli ini dengan menggunakan kartu *Truth or Dare* yang didalamnya berisi pertanyaan-pertanyaan yang membuat siswa tertarik dan berbicara dengan berani di depan kelas. Guru wali kelas juga mengakui bahwa pernah menggunakan media ular tangga untuk kemampuan berbicara tetapi masih terbatas karena media tersebut hanya membuat siswa mengucapkan 1 kalimat saja, tidak lebih sehingga sulit untuk menilai sejauh mana kemampuan berbicara siswa di kelas. Selain itu, ibu fat juga mengatakan bahwasanya masih ada beberapa siswa yang masih sulit untuk dipanggil dan memberanikan diri untuk tampil di depan kelas, sehingga diharapkan dengan adanya media Monopoli *Truth or Dare* ini dapat menarik perhatian, dan keberanian siswa untuk berbicara didepan. Menurut peneliti, media ular tangga ini tidak dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa maka dari itu peneliti mengembangkan media Monopoli *Truth or Dare* yang didalamnya berisi pertanyaan-pertanyaan yang dapat membuat siswa berbicara di depan kelas.

### Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbentuk permainan monopoli dan kartu *truth or dare* (jujur) dan (tantangan) yang didalamnya terdapat soal-soal yang harus di jawab oleh siswa. Dalam pengembangan media pembelajaran Monopoli *Truth or dare* ini peneliti menggunakan model penelitian ADDIE dengan lima tahapan dalam pengembangan ADDIE, yaitu: 1) *analysis* (analisis), 2) *Design* (desain), 3) *development* (pengembangan), 4) *implementation* (implementasi), dan 5) *evaluation* (evaluasi). Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatan media monopoli *Truth or Dare* ini antara lain:

#### *Analysis (analisis)*

Tahap analisis bertujuan dalam pembelajaran untuk memahami, mengevaluasi, dan mengembangkan proses belajar agar menjadi lebih efektif. Analisis masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode analisis kebutuhan siswa yaitu dengan melakukan wawancara kepada guru wali kelas IV. Kemudian kebutuhan di kelas IV kurangnya penggunaan media konkret, guru kebanyakan hanya menggunakan media LCD proyektor yang menampilkan video pembelajaran dari youtube, pada kemampuan berbicara siswa juga rendah masih ada siswa yang belum berani tampil di depan kelas, berani dan kurang percaya diri. Sesuai dengan kondisi awal yang sudah peneliti wawancara bahwasanya siswa lebih tertarik jika guru menggunakan media konkret yang dapat dilihat dan diperaktikkan langsung oleh siswa, misalnya media permainan dibandingkan dengan model pembelajaran yang monoton hanya di materi saja sehingga siswa lebih cepat bosan dan kurangnya rasa percaya diri untuk berbicara. dan untuk mengembangkan imajinasi siswa untuk berbicara



peneliti menggunakan media Monopoli *Truth or Dare* ini yang digunakan saat pembelajaran, sehingga siswa bukan hanya bermain tetapi juga belajar. Media ini merupakan gabungan antara permainan Monopoli dan kartu *Truth or Dare* untuk menciptakan pengalaman interaktif dan menyenangkan,

### **Design (desain)**

Tahap design dalam pengembangan model ADDIE ini adalah untuk merancang secara sistematis solusi pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti merancang dan mendesain tampilan yang ada pada monopoli *Truth or dare*. Hal ini dilakukan agar media lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa di dalam kelas yang dimana selain belajar siswa juga akan bermain monopoli *Truth or Dare* sesuai dengan materi yaitu “Meliuk dan Menerjang” pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tahap awal yang dilakukan dalam penelitian media monopoli *Truth or dare* ini adalah mencari ide dan referensi sebagai panduan untuk menentukan desain, merancang tampilan monopoli *Truth or dare* yang menarik, serta menyusun panduan permainan.

Tahap kedua yang dilakukan peneliti adalah mendesain tampilan pada monopoli *Truth or Dare* dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Pada media monopoli ini terdapat petak petak monopoli yang di dalamnya ada gambar tari tarian yang ada di indonesia, serta terdapat petak start, Jalan terus, bebas parkir, dan juga Finish, media ini juga dilengkapi dengan dadu. Selain itu peneliti juga mendesain kartu *Truth or Dare*, kartu ini terdiri atas 10 kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Peneliti juga mendesain buku panduan yang didalamnya berisi tahap-tahap permainan monopoli *Truth or Dare*.

Langkah ketiga yang dilakukan peneliti adalah mendesain stiker yang ditempel di tempat penyimpanan untuk media kartu monopoli *Truth or Dare*, stiker ini di desain menggunakan aplikasi canva agar lebih menarik. Peneliti juga menggunakan tempat penyimpanan monopoli *Truth or Dare* ini dari box plastik yang tebal hal ini agar melindungi media agar lebih tahan dan memudahkan guru dalam penyimpanan media.

### **Development (Pengembangan)**

Tahap selanjutnya dalam model pengembangan ADDIE adalah pengembangan media monopoli *Truth or Dare* dan validasi kelayakan oleh para ahli terhadap produk pengembangan yang telah dibuat. Tujuan tahap pengembangan ini untuk menghasilkan produk akhir yang sudah dilakukan revisi berdasarkan kritik/saran dari para ahli seperti ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli pengguna. Hal ini dilakukan untuk merealisasikan rancangan pembelajaran ke dalam bentuk nyata yang siap digunakan. Tujuan dari validasi media ini adalah untuk menguji kelayakan, kepraktisan dan keefektifan serta kualitas dari media Monopoli *Truth or Dare*, tahap ini sangat penting untuk memastikan bahwa media ini dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien. Desain awal yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pengguna, dalam tahap ini peneliti menerima saran dari para ahli guna memperbaiki bagian-bagian yang kurang untuk memaksimalkan media Monopoli *Truth or Dare*. Revisi yang diberikan oleh beberapa ahli menjadi dasar peneliti untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain dan isi konten media Monopoli *Truth or Dare*.

### **Implementation (Implementasi)**

Implementasi media monopoli *Truth or Dare* sudah melewati uji validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli pengguna. Pada tahap implementasi ini peneliti melakukan uji coba terbatas yang dilakukan di SDN NO. 7 Telaga Jaya pada siswa kelas IV. Siswa yang hadir pada saat uji coba media berjumlah 14 orang, dari 17 siswa kelas IV. Penelitian ini dilakukan



pada 25 April 2025 pukul 09:00 s/d 11:30 WITA. Sekolah tersebut menjadi lokasi uji coba terbatas dikarenakan sekolah tersebut termasuk sekolah yang kurang dalam penggunaan media konkret pada proses pembelajaran.

Dalam uji coba ini peneliti mengawali kegiatan dengan membuka pembelajaran yang diawali dengan *ice breaking*, serta menyanyikan lagu wajib nasional agar suasana kelas lebih menyenangkan dan juga menghargai jasa para pahlawan. Peneliti memperlihatkan dan menjelaskan materi yang ada di dalam media monopoli *Truth or Dare* yaitu materi “meliuk dan menerjang” di dalam materi ini siswa akan mengenali tari tarian yang ada di indonesia dan yang ada di lingkungan sekitar. siswa terlihat sangat antusias dan tertarik karena di dukung dengan warna dan animasi yang ada di dalam monopoli yang sudah di desain di aplikasi canva. Peneliti juga menjelaskan langkah permainan dimulai monopoli kemudian kartu *Truth or Dare*. Sebelum bermain peneliti membagi kelompok sesuai dengan jumlah siswa yang hadir, disetiap kelompok akan bergiliran satu persatu maju di depan kelas untuk bermain media monopoli *Truth or Dare* ini. Siswa bermain dimulai dari kotak start dan berjalan sesuai dengan arah putaran monopoli, kemudian mengambil kartu *Truth or Dare* sesuai dengan siswa berhenti di kotak *Truth* atau kotak *Dare*. Di dalam kartu terdapat pertanyaan yang dapat membuat siswa dapat berbicara di depan kelas. Siswa sangat antusias dan berani menjawab dan menceritakan pengalaman mereka sesuai dengan pertanyaan yang ada di dalam kartu. Disaat siswa bermain media monopoli *Truth or Dare*, peneliti mulai menilai kemampuan berbicara mereka melalui instrumen penilaian yang telah dibuat. Kemudian pada saat siswa membaca pertanyaan yang ada di dalam kartu kebanyakan siswa berani dalam menyampaikan pengalaman mereka, siswa terlihat sangat tertarik dan antusias hal ini dapat dilihat dari respon mereka selama proses uji coba, sehingga hal tersebut dapat menumbuhkan rasa berani siswa dalam kemampuan berbicara.

### ***Evaluation (Evaluasi)***

Pada tahap Evaluasi ini bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisiensi pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada penelitian ini tahap evaluasi dilakukan dengan menilai hasil uji coba yang sudah dilakukan. Setelah menggunakan media Monopoli *Truth or Dare* ini, kemampuan berbicara siswa meningkat mereka lebih berani dan mudah dalam berbicara dibanding dengan sebelum penggunaan media Monopoli *Truth or Dare*, selain itu siswa juga lebih semangat dan antusias saat bermain media ini. Peneliti menilai hasil uji coba siswa media pembelajaran monopoli *Truth or Dare* yang sudah di uji cobakan dengan mengisi angket respon siswa dengan 7 pertanyaan dan siswa akan memilih pilihan “Ya” atau “Tidak”.

### ***Kelayakan Media Monopoli Truth Or Dare***

Kelayakan media Monopoli Truth or Dare dinilai melalui proses validasi oleh empat validator, yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan guru pengguna. Penilaian dilakukan terhadap aspek teknis, estetika, kebahasaan, kesesuaian materi, serta kemudahan penggunaan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Ahli media, Dr. Rustam Husain, S.Ag., M.Pd., memberikan penilaian terhadap tampilan, desain, kekuatan bahan, dan interaktivitas media. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh skor 38 dari 40 atau sebesar 95%, yang dikategorikan sangat layak. Ahli bahasa, Dra. Wiwy Triyanty Pulukadang, S.Pd., M.Pd., menilai kejelasan bahasa, kesesuaian dengan kaidah EYD, dan struktur penyajian. Media memperoleh skor 28 dari 32 atau sebesar 87,5%, dengan kategori sangat layak. Ahli materi, Dra. Salma Halidu, S.Pd., M.Pd., menilai relevansi isi dengan kompetensi dasar, kesesuaian dengan capaian pembelajaran, serta keakuratan dan urutan materi. Skor yang diperoleh adalah 30 dari 32 atau sebesar 93,75%, juga dikategorikan sangat layak.

Sementara itu, guru pengguna, Ibu Fatrisie Pembango, S.Pd., menilai kepraktisan penggunaan media di kelas. Media memperoleh skor 49 dari 52 atau 94,23%, yang juga masuk kategori sangat layak.

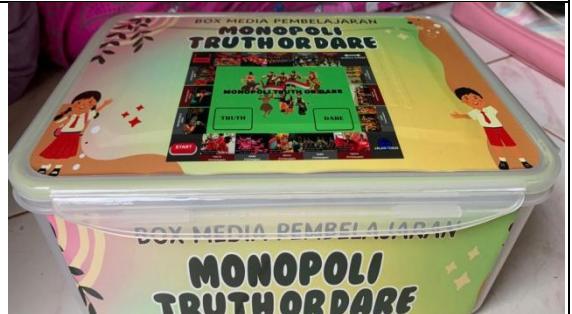
Hasil lengkap validasi keempat ahli dirangkum dalam tabel berikut:

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Validasi Media Monopoli Truth or Dare

No Validator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
1 Ahli Media	40	38	95%	Sangat Layak
2 Ahli Bahasa	32	28	87,5%	Sangat Layak
3 Ahli Materi	32	30	93,75%	Sangat Layak
4 Ahli Pengguna (Guru)	52	49	94,23%	Sangat Layak

Dengan rata-rata keseluruhan nilai sebesar 92,62%, media Monopoli Truth or Dare terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV sekolah dasar.

**Tabel 2.** Hasil Revisi Saran Validator Ahli

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Ubah warna tulisan yang didalam kolom Menggunakan latar yang gelap agar lebih Jelas dan mudah dibaca.</p>	
 <p>Box penyimpanan diganti dengan yang lebih Tahan lama dan kuat, Kemudian stiker pada Penutup box dibuat full.</p>	

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
  <p><b>Truth or Dare card 4:</b> TRUTH (PERTANYAAN) Apakah kamu pernah melihat tarian Saronde khas daerah Gorontalo? hal apa yang kalian rasakan? ( Have you ever seen saronde dance from the Gorontalo region? What did you feel? )</p> <p><b>Truth or Dare card 5:</b> TRUTH (PERTANYAAN) Ceritakan tentang tari kebudayaan favoritmu dan mengapa kamu menyukainya? ( Tell me about your favorite cultural dance and why do you like it? )</p> <p>Pada kartu <i>Truth or Dare</i> ditambahkan terjemahan Bahasa Inggris, setelah soal Bahasa Indonesia.</p>	  <p><b>Truth or Dare card 4:</b> TRUTH (PERTANYAAN) Sejak kapan kamu mengetahui tentang tarian? coba ceritakan. ( How long have you known about dancing? Please explain. )</p> <p><b>Truth or Dare card 5:</b> TRUTH (PERTANYAAN) Menurutmu apa manfaat dari menari? coba ceritakan ( In your opinion, what are the benefits of dancing? please describe them. )</p>

Revisi terhadap media dilakukan berdasarkan masukan dari para validator guna menyempurnakan kualitas tampilan, daya tahan, dan kebermanfaatan media Monopoli Truth or Dare. Perubahan warna tulisan dalam kolom dilakukan dengan mengganti latar menjadi lebih gelap agar meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan visual bagi siswa. Selain itu, kotak penyimpanan media diganti dengan bahan yang lebih kuat dan tahan lama untuk memastikan keawetan serta kemudahan penggunaan jangka panjang oleh guru di sekolah.

Stiker pada penutup kotak juga diperbaiki agar menampilkan desain penuh (full cover), menambah daya tarik visual dan profesionalisme media. Pada aspek isi, kartu Truth or Dare ditambahkan terjemahan dalam Bahasa Inggris setelah soal Bahasa Indonesia, sebagai bentuk pengayaan linguistik dan untuk menunjang integrasi pembelajaran bilingual. Seluruh revisi ini menunjukkan komitmen peneliti untuk mengembangkan media yang tidak hanya layak secara pedagogis, tetapi juga menarik, aman, dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran abad 21.

## Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN No. 7 Talaga Jaya dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran inovatif Monopoli Truth or Dare yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV. Kemampuan berbicara merupakan aspek penting dalam pengembangan komunikasi siswa karena berperan dalam menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan secara efektif. Menurut Safitri et al. (2021), kemampuan berbicara mencakup penggunaan bahasa untuk mengungkapkan ide dan emosi secara ekspresif serta kemampuan memahami dan menerima informasi secara reseptif. Kemampuan ini penting dimiliki siswa sejak usia dini sebagai dasar keberhasilan komunikasi di berbagai aspek kehidupan.

Pada media pembelajaran Monopoli Truth or Dare ini, peneliti mengambil materi "Meliuk dan Menerjang" dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang memungkinkan siswa memperagakan dan menceritakan seni tari secara lisan. Materi ini dipadukan dengan elemen permainan berupa kartu Truth or Dare untuk merangsang siswa berbicara di depan kelas. Hal



ini selaras dengan temuan Dewi & Haryanti (2021) yang menyatakan bahwa permainan edukatif berbasis tantangan dapat meningkatkan partisipasi verbal siswa di sekolah dasar.

Pengembangan media dilakukan melalui model ADDIE yang mencakup lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis, hasil wawancara dengan guru kelas IV mengungkapkan bahwa banyak siswa belum berbicara di depan kelas dan kurang termotivasi ketika pembelajaran hanya menggunakan media konvensional seperti buku paket dan video. Oleh karena itu, Monopoli Truth or Dare dirancang sebagai media konkret yang melibatkan siswa secara langsung dan mampu menstimulasi keberanian berbicara.

Pada tahap desain, peneliti merancang media berbasis visual dengan aplikasi Canva, menambahkan elemen budaya lokal seperti gambar tari-tarian tradisional untuk memperkuat keterlibatan siswa. Hasil desain ini selaras dengan studi Ramadhani et al. (2023) yang menekankan pentingnya visualisasi menarik dan konteks lokal dalam pembelajaran.

Tahap pengembangan melibatkan validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan guru pengguna. Validasi dilakukan oleh Dr. Rustam Husain, Dra. Wiwy Triyanty Pulukadang, Dra. Salma Halidu, dan guru kelas IV Fatrisie Pambeng. Revisi dilakukan berdasarkan masukan validator, seperti mengganti latar tulisan yang kurang kontras, memperkuat kemasan media, memperbaiki redaksi soal, serta menambahkan terjemahan Bahasa Inggris. Kegiatan validasi ini sesuai dengan temuan Kurniawati et al. (2020) yang menyatakan bahwa proses validasi penting untuk menjamin kualitas dan kelayakan media pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 14 siswa kelas IV. Selama uji coba, siswa menunjukkan antusiasme tinggi, aktif berbicara, dan terlibat dalam permainan. Permainan dimulai dari kotak start dan siswa secara bergiliran mengambil kartu Truth atau Dare yang berisi pertanyaan atau tantangan berbicara. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan learning by doing seperti dikemukakan Sari & Hapsari (2019) lebih efektif dalam melatih kemampuan berbicara dibanding metode ceramah.

Pada tahap evaluasi, peningkatan kemampuan berbicara siswa tampak signifikan. Hasil angket menunjukkan bahwa 96,93% siswa memberikan respons sangat baik terhadap media ini. Temuan ini mendukung hasil penelitian Nugroho & Rahayu (2022) yang menunjukkan bahwa permainan kartu tanya jawab mampu meningkatkan ekspresi verbal siswa.

Media ini juga terbukti menstimulasi motivasi dan keberanian siswa untuk berbicara di depan umum, sebagaimana dikemukakan oleh Rohmah & Suparti (2021) dalam konteks media permainan interaktif. Bahkan, temuan Rahmawati et al. (2021) memperkuat bahwa media interaktif mampu meningkatkan ekspresi verbal dan pemahaman siswa secara menyeluruh.

Pendekatan learning by playing dalam media ini juga sesuai dengan temuan Ismayanti et al. (2022) yang menyatakan bahwa bermain sambil belajar secara signifikan meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Selain itu, penelitian Conia et al. (2023) di tingkat SMA juga menemukan bahwa permainan Truth or Dare dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara, menegaskan efektivitas pendekatan ini di berbagai jenjang pendidikan.

Dari sisi desain media, Attaqiana et al. (2016) menekankan bahwa permainan edukatif seperti Truth or Dare yang mengandung nilai-nilai SETS (Science, Environment, Technology, and Society) mampu memotivasi belajar siswa secara aktif dan kontekstual. Sedangkan Rahmi & Yogica (2021) menyatakan bahwa media berbasis kartu permainan memiliki potensi besar dalam membangun komunikasi interaktif dan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan seluruh rangkaian tahapan pengembangan dan implementasi serta didukung oleh hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media Monopoli Truth or Dare tidak hanya menjadi media alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga sarana efektif untuk melatih kemampuan berbicara, keberanian tampil, dan kemampuan

berpikir kritis siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mendorong keterampilan sosial dan afektif siswa dalam konteks pembelajaran abad 21.

## KESIMPULAN

Kemampuan berbicara siswa adalah suatu keterampilan berbahasa yang melibatkan penggunaan lisan untuk mengungkapkan ide, gagasan, perasaan, dan informasi secara efektif dan sesuai dengan konteks komunikasi. Melalui kemampuan berbicara, siswa belajar menyusun pikiran secara sistematis, mengasah kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kepercayaan diri, dan membentuk keterampilan berkomunikasi yang baik. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat memudahkan dan membantu guru dalam kemampuan berbicara pada siswa. Pengembangan dan penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Monopoli *Truth or Dare* pada siswa kelas IV untuk kemampuan berbicara siswa.

Media pembelajaran yang peneliti kembangkan yaitu media Monopoli *Truth or Dare* yang sudah didesain sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Melalui tahap validasi ahli dan uji coba respons siswa, penelitian dan pengembangan menyimpulkan bahwa produk media pembelajaran Monopoli *Truth or Dare* layak digunakan. Kelayakan ini didukung oleh hasil uji yang mencapai skor termasuk 92,62%, dalam kategori sangat layak.

Hasil uji coba menunjukkan kemampuan berbicara siswa memperoleh nilai rata-rata 91,78% dengan klasifikasi sangat baik. Selain itu, respon siswa terhadap produk pengembangan media Monopoli *Truth or Dare* ini mendapatkan skor 96,93% yang masuk dalam kategori sangat baik. Produk media Monopoli *Truth or Dare* ini dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran yang membantu memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana, R., & Ramadhani, F. (2020). Meningkatkan kemampuan berbicara anak tahun melalui kegiatan *Circle Time*. *PERNIK Jurnal PAUD*, 3(1).
- Attaqiana, M. R., Saptorini, & Binadja, A. (2016). Pengembangan media permainan Truth and Dare bervisi SETS guna memotivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(2), 1798.
- Conia, P. D. D., et al. (2023). Upaya meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui permainan Truth or Dare di SMA Negeri 3 Kota Serang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Dewi, R., & Haryanti, L. (2021). Permainan Truth or Dare sebagai media komunikatif untuk anak SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1).
- Ismayanti, S., Rukmini, D., & Lestari, T. (2022). Efektivitas model bermain sambil belajar pada siswa SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4), 392–402.
- Khoiron, M., & Rezania, V. (2020). Studi literatur tentang pengaruh penggunaan media. 6–7.
- Kurniawati, Y., Pramudibyanto, H., & Fatmawati, A. (2020). Validasi media pembelajaran berbasis permainan untuk siswa SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 43–51.
- Magdalena, I., Safitri, D., & Adinda, A. P. (2021). Analisis keterampilan berbicara siswa kelas 3 pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudhotul Jannah Kota Tangerang. *Pandawa*, 3(2), 386–395.
- Nugroho, E., & Rahayu, D. (2022). Pengembangan kartu tanya-jawab untuk latihan berbicara siswa SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(1), 15–26.
- Putri, A., & Abdurrahman, M. (2020). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan keterampilan berbicara. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(2), 120–128.



Rahmawati, L., Sugiarti, & Munawaroh. (2021). Media pembelajaran interaktif dan efektivitasnya terhadap ekspresi verbal siswa. *Jurnal Edukasi Dasar*, 12(3), 201–210.

Rahmi, S. N., & Yogica, R. (2021). Media kartu permainan berbasis TODP pada materi virus. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 399–405.

Ramadhani, R., Siregar, E., & Nasution, F. (2023). Desain media visual berbasis budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edukatif*, 5(1), 88–96.

Rohmah, H., & Suparti. (2021). Media permainan interaktif dalam meningkatkan keberanian berbicara anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 225–233.

Sari, R., & Hapsari, T. (2019). Learning by Doing dalam pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 7(2), 144–151.