

## Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD

Muhammad Ilham<sup>1</sup>, Liza Murniviyanti<sup>2</sup>, Mega Prasrihamni<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Palembang

Email: [muhammadilhamx373@gmail.com](mailto:muhammadilhamx373@gmail.com)<sup>1</sup>, [lizamurniviyanti@univpgri-palembang.ac.id](mailto:lizamurniviyanti@univpgri-palembang.ac.id)<sup>2</sup>,  
[megaprasrihamni@univpgri-palembang.ac.id](mailto:megaprasrihamni@univpgri-palembang.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Dalam melakukan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli pada pembelajaran apresiasi sastra pantun di kelas 5 SD yang valid, praktis dan efektif. Peneliti menggunakan metode penelitian yaitu *Research and Development (RnD)*, serta menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development Implementation dan Evaluation). Sehingga hasil penelitian kevalidan yang diperoleh dengan skor rata-rata ahli media 92% dengan kategori "sangat valid", dan skor rata-rata ahli materi sebesar 76% dengan kategori "sangat valid". Hasil penelitian kepraktisan produk yang dilakukan pada *one to one* (3 peserta didik), *Small Group* (12 peserta didik), dan *Kelompok Besar* (33 peserta didik). Ketiga tahapan kepraktisan mendapatkan skor rata-rata yang diperoleh yaitu 87,76% dengan kategori "sangat praktis". Selanjutnya dengan hasil uji keefektifan produk yang dilakukan 33 peserta didik kelas 5 mendapatkan skor rata-rata 72,72% dengan kategori "efektif". Dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli pada pembelajaran apresiasi sastra pantun di kelas 5 ini valid, praktis dan efektif untuk digunakan dan dikembangkan pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas pada peserta didik kelas 5 SDN 5 Mendo Barat.

**Kata Kunci :** *Media Pembelajaran, Media Permainan Monopoli, Dan Apresiasi Sastra Pantun*

### Abstract

In conducting this research, it aims to develop media Monopoly game on rhyme literary appreciation learning in 5th grade elementary school valid, practical and effective. Researchers use research methods, namely Research and Development (RnD), as well as using the development model ADDIE (Analysis, Design, Implementation Development and Evaluation). So that the validity of the research results obtained with the average expert score media 92% with the category "very valid", and the average score of material experts is 76% with the category "very valid". The results of research on the practicality of the product carried out on one to one (3 students), Small Group (12 students), and Large Group (33 students). The three stages of practicality get a score the average obtained is 87.76% in the "very practical" category. Furthermore, with the results of the product effectiveness test carried out by 33 students grade 5 got an average score of 72.72% in the "effective" category. Could Keywords that monopoly game media on appreciation learning rhyme literature in grade 5 is valid, practical and effective to use and developed during teaching and learning activities in class to students 5th grade at SDN 5 Mendo Barat.

**Keywords:** *Learning Media, Monopoly Game Media, And Appreciation Poetry Literature.*

### PENDAHULUAN

Di sekolah guru akan mengajar dengan menggunakan Media pembelajaran sebagai senjata guru dalam mengajar dikelas. Media pembelajaran banyak sekali contoh dan jenis-jenis media pembelajaran salah satunya adalah media permainan monopoli yang sering kita mainkan pada saat masa kecil dulu yang dimainkan 2-5 orang dalam bermain. Permainan monopoli salah satu termasuk permainan tradisional berbentuk papan catur. Dengan menerapkan Media permainan monopoli pada peserta didik dengan cara pendidik menyampaikan materi dengan melalui media pembelajaran permainan monopoli, Karena permainan monopoli dianggap sebagai perlombaan untuk menjadi pemenang sehingga para pemain bisa berinteraksi dengan yang pemain lainnya, menjaga kekompakkan, mengikuti aturan-aturan yang disediakan agar bisa berjalan dengan lancar pada saat bermain Sardiman (Gusmania & Agustyaningrum, 2018, p. 51).

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD”. Hasil observasi yang saya temui di lapangan melalui wawancara terhadap salah satu guru kelas 5 SD menyatakan bahwa dalam pembelajaran materi pantun ini peserta didik tergolong rendah dalam memahami materi pantun. Dikarenakan guru dalam proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga dalam materi pantun guru tidak menggunakan media pembelajaran, berbeda dengan mata pelajaran lainnya seperti IPA, IPS, dan MTK yang menggunakan media visual misalnya Globe, kerangka tengkorak dan alat-alat bangun ruang dan bangun datar.

Sedangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi pantun guru hanya menggunakan bahan ajar seperti buku tematik, dan buku LKS saja dalam mengajar, yang terdapat sedikit materi, dan latihan soal, dalam belajar mengajar di kelas sehingga pembelajaran di anggap kurang efektif dalam mengajar. Di sekolah tersebut guru hanya menggunakan media visual saja yang di gunakan. Contohnya dengan menggunakan media permainan monopoli di kelas 5 SD pada materi pantun sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar di kelas. Bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar, lebih mudah dipahami, dan tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai. Sehingga media permainn monopoli di anggap sangat cocok diterapkan di kelas 5 dan peserta didik merasa tidak bosan dalam belajar.

### **Kajian Teori**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Yusufhadi Miarso (Nurrita, 2018, p. 173) bahwa media pembelajaran berarti Berbagai macam cara seorang guru dalam menyampaikan pesan bertujuan untuk merangsangkan pikiran, menarik perhatian peserta didik dalam belajar, meningkatkan kemauan peserta didik dalam belajar. Sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan bisa tersampaikan dengan baik. Sedangkan Azikiwe (Hasan, et al., 2021, p. 28) berpendapat tentang media pembelajaran cara seorang guru dalam meyampaikan informasi yang melibatkan semua panca indra (Penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecapan semua harus bisa saling berfungsi. Selanjutnya Joni Purwono (Tafonao, 2018, p. 105) berpendapat bahwa media pembelajaran salah satu peranan terpenting dalam melakukan kegiatan proses belajar mengajar di kelas. Buat media pembelajaran yang sederhana sehingga peserta didik tertarik untuk belajar, bisa lebih aktif dan pembelajaran yang menyenangkan.

#### **b. Tujuan Media Pembelajaran**

Menurut (Dewi & Nia, 2018, pp. 5-6) menyatakan tujuan media pembelajaran yaitu : 1) Dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, 2) Menciptkan suasana belajar yang aktif serta menyenangkan, 3) Membantu pendidik dalam mengajar di kelas dengan mengetahui potensi dan karakteristik setiap peserta didik, 4) Dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan. Tujuan dari media pembelajaran yaitu : 1) Membantu guru dalam memberikan materi dengan baik dan lancar. 2) Peserta didik dengan mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran. 3) Menarik perhatian peserta didik dalam ingin belajar untuk bisa mendalami materi yang disampaikan oleh guru. 4) Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan secara langsung oleh guru sesuai dengan harapan yang diharapkan dan tepat serta berguna menurut Achsin (Purba, et al., 2020, pp. 29-30).

#### **c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Rudi Bretz (Purnama, Hijriyani, & Heldanita, 2018, pp. 97-98) bahwa jenis-jenis media pembelajaran memiliki unsur pokok tersendiri seperti mengandung suara (media audio), media visual (mempunyai garis, gambar, dan simbol), dan media Audio Visual yang bisa di lihat, dengarkan dan bergerak. Berbagai macam jenis-jenis media pembelajaran yang dilihat dari segi bentuknya. Dalam penggunaan media pembelajaran audiens sering tergantung dengan media pembelajaran di sekitarnya seperti televisi dan radio. Sebagian audiens tidak mempunyai media pembelajaran yang canggih, hanya bisa menggunakan media alternative seperti papan tulis, poster, dan sebagainya. Jenis-jenis media pembelajaran seperti media audio (suara), media yang bisa bergerak (visual), dan media gabungan unsur suara dan bergerak (audiovisual) Widodo (Aryadillah & Fitriansyah, 2017, p. 18).

d. Pengertian Media Permainan Monopoli



Gambar 1 Papan Monopoli

Menurut (Ulfaeni, Wakhyudin, & Saputra, 2017, p. 138) mengenai media permainan monopoli adalah menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menarik, aktif, dan menyenangkan. Kebanyakan peserta didik sudah mengerti cara bermain monopoli karena permainan ini termasuk salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh empat orang. Sehingga tujuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli agar peserta didik bisa tertarik dalam belajar, bisa memahami materi dengan baik. Sedangkan (Zahra, 2020, p. 209) media permainan monopoli adalah media permainan yang memberikan pembelajaran edukasi, pemain akan dibagikan secara berkelompok oleh 5 siswa. Tujuan media permainan monopoli yang didesain sebagus dan sebaik mungkin agar peserta didik lebih mudah menguasai serta memahami materi tersebut. Selanjutnya (Mahesti & Koeswanti, 2021, p. 32) mengenai media pembelajaran permainan monopoli sangat cocok dalam diterapkan untuk di Sekolah Dasar, karena permainan ini sangat mudah untuk dimainkan serta permainan monopoli sangat membantu peserta didik dalam belajar.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Monopoli

Dalam proses belajar mengajar di kelas seorang pendidik akan mengembangkan dan melakukan uji coba terhadap media permainan monopoli pada peserta didik, media permainan monopoli terdapat kekurangan dan kelebihannya masing-masing. Menurut (Lestari, Dewi, & Hasanah, 2021, p. 279) berpendapat tentang kelebihan dan kekurangan terhadap media permainan monopoli sebagai berikut: Kelebihan dari media permainan monopoli yaitu: 1) Dirancang semenarik mungkin 2) Meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, 3) Dapat meningkatkan kekompakan kelompok dan individu. Sedangkan kekurangan dari media permainan monopoli sebagai berikut: 1) Media permainan monopoli membatasi hanya terpokus pada satu mata pelajaran saja tidak tematik, 2) Bermain monopoli membutuhkan waktu yang lama, 3) Media permainan monopoli tidak cocok untuk diterapkan kepada anak yang suka belajar dengan menggunakan musik/audio saja.

Media permainan monopoli memiliki kelebihan dan kekurangan pada media permainan monopoli diantaranya yaitu : Kelebihan media permainan monopoli sebagai berikut : a) Media permainan monopoli di buat sesuai dengan mata pelajaran diajarkan, b) Media permainan monopoli di desain semenarik mungkin agar peserta didik bisa belajar sambil bermain yang menyenangkan, dan aktif dalam belajar di

kelas. Sedangkan kelemahan dari media permainan monopoli adalah a) Penggunaan waktu bermain permainan monopoli membutuhkan waktu yang lama, b) Media monopoli terpaku pada membahas tentang soal-soal yang berkaitan dengan materi akan dibahas (Khairunnisa, Hakam, & Amaliyah, 2018, p. 68).

f. Langkah-Langkah Penggunaan Media Permainan Monopoli

Menurut (Rohmawati, 2019, pp. 177-178) bahwa ada beberapa langkah-langkah dalam melaksanakan permainan monopoli sebagai berikut : 1) Menyiapkan bahan dan peralatan terlebih dahulu. 2) Dimainkan 2-4 orang/lebih. 3) Untuk memulaikan permainan maka melemparkan dadu terlebih dahulu di kotak. 4) Jika pemain sudah berhenti disalah satu kotak. 5) Pemain mendapatkan pertanyaan dan perintah dalam kartu tersebut maka pemain harus bisa menjawab sebuah dan melaksanakan perintah. 6) Seorang pemenang mendapatkan hadiah dan pujian dari sorang guru. Sedangkan (M.Lena, Susilo, & Hariyani, 2021, p. 130) tentang Langkah-langkah pengguna permainan monopoli yaitu menyiapkan bahan-bahan terlebih dahulu, Peserta didik akan memainkan dadu lalu berjalan sesuai angka yang didapatkan pada dadu tersebut, dan Peserta didik menjalankan pion sesuai angka pada dadu lalu pion itu berhenti pada kotak yang telah di sediakan, dan peserta didik akan mendapatkan sebuah pertanyaan/perintah pada kotak yang disediakan.

g. Pengertian Apresiasi Sastra

Abdul Rozak Zaidan et al (Winarni, 2014, p. 27) menyatakan bahwa apresiasi sastra adalah cara seorang dalam menghargai suatu karya sastra dengan lebih paham tentang cara pembuatan karya sastra, cara memahami isi dalam karya sastra, serta perlu melakukan penghayatan yang baik sehingga para pendengar bisa menikmati ciptaan karya sastra yang bagus dan baik. Selanjutnya menurut Akhadiyah (Gunawan, 2020, p. 13) apresiasi sastra yaitu salah satu kegiatan yang dimana para penulis menghargai sebuah karya sastra dengan penuh penjiwaan atau penghayatan tinggi mengenai sebuah karya sastra dan dibuat dengan sepenuh hati.

h. Pengertian Pantun

Pantun adalah salah satu bentuk karya sastra puisi lama yang diucapkan secara lisan, akan tetapi seiring berjalannya waktu pantun saat ini bisa diutarakan melalui tulisan. Pantun merupakan cara seorang penulis mengungkapkan sebuah perasaan, dan ide melalui kata demi kata yang disusun dengan sebaik-baik mungkin sehingga para pendengar bisa menikmati dan membaca pantun dengan lancar. Pantun memiliki tujuan yaitu untuk menghibur para pendengarnya, dan terdapat sebuah nasehat yang terkandung dalam pantun, sehingga hal yang disampaikan bisa bermanfaat dengan baik (Cemerlang, 2018, p. 33). Sedangkan pendapat dari (Nur, 2021, p. 39) bahwa pantun merupakan salah satu tata berbicara yang baik untuk menginformasikan kepada orang lain untuk menyampaikan pesan/maksud tersendiri dengan tutur kata yang baik dan halus, sehingga pesan yang disampaikan kepada pendengar bisa memahami tujuan pesan tersebut supaya nanti tidak ada yang merasakan sindiran/tersinggung.

i. Ciri-Ciri Pantun

Pantun mempunyai ciri-ciri diantara lain : 1) Memiliki sajak a-b-a-b, , 2) Dalam satu baris pada pantun terdiri dari 8-12 suku kata, 3) Setiap bait terdiri dari 4 bait (Desfitria & Nugraheni, 2021, p. 19). Berdasarkan penjelasan di atas menurut (Cemerlang, 2018, p. 34) mengenai ciri-ciri pantun yang terdiri dari : 1) Pantun terdapat bait yang terdiri dari 4 baris, 2) Setiap baris pada pantun terdiri dari 8-12 suku kata, 3)Setiap baris pada pantun terdiri dari 4-6 kata, 4) Pantun memiliki sampiran dan isi, dan 5) Pantun bersajak a-b-a-b, atau a-a-a-a.

j. Jenis-Jenis Pantun

Menurut (Cemerlang, 2018, pp. 34-35) berpendapat tentang jenis-jenis pantun adalah : Pantun dapat diarti sesuai dengan pola kehidupan (Umur) : A) Pantun Anak-anak adalah pantun yang berkaitan dengan dunia kehidupan masa kanak-kanak tentang suka cita/duka cita, B) Pantun Orang Muda yaitu pantun yang berkaitan dengan kehidupan masa muda terhadap masa depan, perkenalan, dan perasaan. C) Pantun

Orang Tua adalah mengenai tentang kehidupan orang tua seperti adat istiadat, agama, dan sebagainya. Pantun Berdasarkan Isinya yaitu A) Pantun Jenaka merupakan salah satu pantun yang isinya mengandung hal-hal lucu, B) Pantun Nasehat yang mengandung sebuah nasehat yang akan disampaikan kepada orang lain, C) Pantun Teka-teki yang mempunyai suatu pertanyaan disetiap baik sehingga para pendengar akan menjawab dari teka-teki tersebut, D) Pantun Kiasan cara seorang penulis untuk menyampaikan sebuah pesan yang tersirat.

## **METODE**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan termasuk penelitian dan pengembangan/Research and Development (R&D) yaitu sebuah penelitian yang mengembangkan/menghasilkan sebuah produk akan melalui berbagai proses validasi, kepraktisan dan menentukan keefektifan produk untuk bisa diterapkan di sekolah. Produk-produk yang sudah dikembangkan bisa dijualkan di masyarakat baik dalam bentuk barang dan jasa (Sugiyono, 2021, p. 752).

### **2. Model Pengembangan**

Dalam penelitian dan pengembangan R&D ini terdapat berbagai macam jenis model pengembangan, salah satunya yaitu model ADDIE. Menurut (Rosmiati, 2019, p. 262) tentang Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation) yang saling berhubungan dan disusun dengan rapi dan teratur. Sehingga model ADDIE ini sangat berbeda dengan model pengembangan lainnya dapat dilihat dari desainnya, cara penggunaannya, yang disusun strukturnya yang rapi dan teratur. Dikarenakan media ADDIE ini saling berkaitan satu dengan yang lain dari ke-5 tahapan.

### **3. Prosedur Pengembangan**

Dalam tahapan Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D serta menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation). Sehingga dalam prosedur pengembangan ini ada 5 tahapan yaitu :

- a) Tahap Analisis (Analysis)
- b) Tahap Perencanaan (Design)
- c) Tahap Pengembangan (Development)
- d) Tahap Implementasi (Implementation)
- e) Tahap Evaluasi (Evaluation)

### **4. Pendekatan dan Metode Penelitian**

Peserta didik akan diberikan sebuah angket respon serta tes untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar peserta didik dan keefektifan dan kelayakan sebuah produk. Metode penelitian ini merupakan termasuk penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) yaitu sebuah penelitian yang mengembangkan/menghasilkan sebuah produk melalui berbagai proses validasi, kepraktisan dan menentukan keefektifan produk untuk diterapkan di sekolah (Sugiyono, 2021, p. 752).

### **5. Teknik Analisis Data**

- a) Analisis Data Lembar Validasi

Selanjutnya ketika peneliti sudah mendapatkan nilai dari para validator, maka peneliti melakukan analisis dengan merekapitulasi skor hasil penilaian dari validator itu sendiri. Dalam penghitungan rekapitulasi skor akan ada rumus yang digunakan peneliti dalam menghitung penilaian kevalidan.

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100$$

Setelah memperoleh nilai validasi selanjutnya disesuaikan dengan kriteria validitas. Dalam penelitian ini selain peneliti menganalisis data maka peneliti juga dapat memperoleh data dengan menggunakan

saran dan komentar dari validator, supaya nanti produk yang dikembangkan menjadi layak, dan praktis untuk dilakukan proses uji coba.

**Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Skor Validitas**

No.	Persentase (%)	Kriteria
1.	0% - 25 %	Tidak ada aspek Kevalidan
2.	25%-50	Cukup
3.	50%-75%	Valid
4.	75%-100%	Sangat Valid

Sumber : Lestari, Dewi, & Hasanah (2021:277)

b) Analisis Angket/Kepraktisan

Untuk menghasilkan Media permainan monopoli yang praktis, dan layak digunakan, peneliti yang melakukan uji kepraktisan kepada peserta didik dengan memberikan angket. Informan peserta didik sangat diperlukan apalagi terhadap angket yang memakai Skala Likert disusun dengan rapi sesuai dengan mengikuti lima proses yang dilalui dalam bentuk sebuah pertanyaan. Disetiap pertanyaan dalam angket akan di jawab lalu diberikan nilai/skor :

Untuk mencari nilai kepraktisan digunakan rumus:

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100$$

Setelah peneliti ini mendapatkan nilai/skor kepraktisan dalam bentuk presentase dari validator, maka akan disesuaikan dengan keterangan skor kepraktisan pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Skor Kepraktisan**

No.	Persentase (%)	Kriteria
1.	0% - 25 %	Tidak Ada Aspek Kepraktisan
2.	25%-50	Cukup
3.	50%-75%	Praktis
4.	75%-100%	Sangat Praktis

Sumber : Lestari, Dewi, & Hasanah (2021:277).

c) Analisis Keefektifan

Untuk menghasilkan media permainan monopoli yang efektif, maka peneliti yang melakukan menganalisis hasil dari tes belajar siswa, dengan melalui pre-test (diukur sebelum belajar), dan post-test (diukur setelah belajar), peneliti memilih menggunakan post test dilakukan sesudah belajar. dengan memberikan test dalam bentuk Esay dengan jumlah soal 5 butir, sehingga bertujuan untuk melihat keefektifan sebuah produk (Media Permainan Monopoli) yang nanti dikembangkan. Disetiap pertanyaan dalam tes belajar yang akan di jawab lalu diberikan nilai/skor: Untuk mencari nilai keefektifan digunakan

$$\text{rumus: } P = \frac{P_a}{P_b} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase ketuntasan belajar peserta didik

P<sub>a</sub> = Jumlah peserta didik yang tuntas

P<sub>b</sub> = Jumlah seluruh peserta didik

Setelah peneliti ini mendapatkan nilai/skor keefektifan dalam bentuk presentase dari validator, maka akan disesuaikan dengan keterangan skor keefektifan pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3.9 Kriteria Interpretasi Skor Keefektifan**

No.	Penilaian	Kriteria
1.	P > 80%	Sangat Efektif

2.	$60\% < P \leq 80\%$	Efektif
3.	$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Efektif
4.	$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Efektif
5.	$P \leq 20\%$	Tidak Efektif

Sumber : Yuliana (Ariskasari & Pratiwi, (2019:251-252).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran yang berbentuk permainan monopoli dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi pantun. Sehingga media permainan monopoli akan dilakukan dengan mengikuti berbagai macam tahapan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yaitu Analysis (menganalisis), Design (merancang), Development (mengembangkan), Implementation (mengimplementasikan), Evaluation (mengevaluasi). Pembelajaran yang dihasilkan bisa diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas untuk belajar sambil bermain, sehingga peserta didik bisa belajar lebih aktif dan menyenangkan dalam mengikuti belajar di kelas. Sehingga data yang dianalisis merupakan data yang sudah dikumpulkan dan dihitung oleh peneliti.

### a. Kevalidan Media Permainan Monopoli

#### 1. Validasi Ahli Media

Ahli media yaitu salah satu orang yang dianggap memiliki pengetahuan sesuai dengan bidangnya lebih luas. Oleh karena itu dipilih menjadi validator untuk memberikan nilai dan komentar/saran terhadap Media permainan monopoli yang sudah dikembangkan oleh peneliti dengan memberikan lembar angket kepada validator ahli media mendapatkan nilai tertinggi 5 dan terendah 1. Hasil validasi ahli media dibawah ini:

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Angket Berdasarkan Ahli Media**

No.	Aspek	Skor Rata-rata	Kriteria
1.	Aspek Kelayakan Kegrafikan	4,66%	
2.	Aspek Kelayakan Bahasa	4,55%	
<b>Total Skor Keseluruhan</b>		<b>92%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel dari hasil validasi ahli media serta kriteria penilai dengan skor kevalidan yang di peroleh. Skor rata-rata total yang didapatkan sebesar **92%** oleh validator ahli media sehingga media sangat valid untuk digunakan produk media permainan monopoli.

#### 2. Validasi Ahli Materi

Ahli materi yaitu salah satu orang yang dianggap memiliki pengetahuan sesuai dengan bidangnya lebih luas. Oleh karena itu dipilih menjadi validator untuk memberikan nilai dan komentar/saran terhadap Media permainan monopoli yang sudah dikembangkan oleh peneliti dengan memberikan lembar angket kepada validator ahli materi mendapatkan nilai tertinggi 5 dan terendah 1. Hasil validasi ahli media ditabel 4.5 yaitu:

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Angket Berdasarkan Ahli Materi**

No.	Aspek	Skor Rata-rata	Kriteria
1.	Aspek Perumusan Tujuan Pembelajaran	3,75%	
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	3,85%	
<b>Total Skor Keseluruhan</b>		<b>76%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil dari tabel validasi ahli materi yaitu sebesar nilai rata-rata 76% oleh validator ahli materi, dan dapat dinyatakan bahwa sangat valid untuk diterapkan ditempat penelitian.

## b. Kepraktisan Media Permainan Monopoli

### 1. Hasil Angket Respon Pendidik

Ketika peneliti sudah selesai melaksanakan hasil validasi berbagai pakar ahli, maka peneliti akan melakukan proses uji coba produk permainan monopoli untuk mengetahui kepraktisannya. Berikut ini hasil kepraktisannya sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Pendidik

No.	Aspek	Skor Rata-rata	Kriteria
1.	Aspek Perumusan Tujuan Pembelajaran	5%	
2.	Aspek Kegerafikan	32,33%	
3.	Aspek Materi	2%	
4.	Aspek Bahasa	2%	
Total Skor Keseluruhan		98%	Sangat Praktis

### 2. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Dapat dilihat dari hasil angket respon pendidik diatas bahwa dapat dinyatakan produk permainan monopoli sangat praktis untuk digunakan serta dikembangkan di kelas 5 SD. Selanjutnya akan dilanjutkan dengan uji coba produk pada 3 peserta didik. dibawah ini terdapat hasil dari *one to one*, *small group* (*kelompok kecil*), dan *kelompok besar* yaitu :

Tabel 4.16 Hasil Angket Respon Peserta Didik

Kelompok	Rata-rata	Kategori
One to one (3 peserta didik)	96,83%	Sangat Praktis
Small group (12 peserta didik)	84%	Sangat Praktis
Kelompok besar (33 peserta didik)	82,5%	Sangat Praktis
Rata-rata	87,76%	Sangat Praktis

## c. Keefektifan Media Permainan Monopoli

Selanjutnya ditahapan yang terakhir yaitu melaksanakan uji kefeektifan sesuai dengan produk yang dikembangkan. Dalam proses uji coba keefektifan agar bisa tahu hasil belajar peserta didik ketika sudah belajar dengan menggunakan media permainan monopoli. Soal sebanyak 5 esay yang disebut **post test**. Post test dikasih kepada peserta didik kelas 5 SDN 5 Mendo Barat totalnya 33 peserta didik, sehingga persentase yang didapatkan sebesar 72,72% dikategori **efektif**.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti di Kelas V SDN 05 Mendo Barat. Dengan mengembangkan media permainan monopoli pada materi pantun. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli dapat dinyatakan sangat valid dilakukan sesuai dengan lembar validasi berbagai pakar ahli (Ahli Media dan Ahli Materi) dengan mendapatkan nilai rata-rata ahli media 92%, dan ahli materi 76% dengan kriteria yaitu sangat valid sehingga media permainan monopoli sangat layak dikembangkan. Selanjutnya media permainan monopoli akan dilakukan tahap praktis dengan menyebarkan angket kepada peserta didik tahapan *one to one* memperoleh nilai rata-rata 96,83%, tahapan *Small Group/Kelompok Kecil* mendapat nilai rata-rata yaitu 84%, dan tahapan kelompok besar 82,5% dengan kriteria sangat praktis untuk digunakan. Media permainan monopoli akan diketahui keefektifan melalui test hasil belajar berupa latihan soal dengan memperoleh nilai rata-rata 72,72% dengan kriteria efektif digunakan. Dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli pada pembelajaran apresiasi sastra pantun kelas 5 SD dinyatakan sangat valid, praktis dan efektif dikembangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran Teori dan Praktik*. Cibinong: Herya Media.  
Cemerlang, T. S. (2018). *Sastra Indonesia Lengkap*. Tangerang Selatan: Cemerlang.

- Dewi, P. K., & N. B. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Gunawan, H. I. (2020). Nilai Religius Dalam Novel Hafalan Shalat Delisa Karya Tere Liye Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Apresiasi Sastra Di Sekolah Menengah Atas (Kajian Struktural Genetik Dan Analisis Isi). *Jurnal Pendidikan, Hukum, dan Bisnis, Vol. 5 No. 1*, 10-20.
- Gusmania, Y., & Agustyaningrum, N. (2018). Pendampingan Bimbingan Belajar Matematika Berbantuan Buku Saku Melalui Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Berhitung Di SDN 020 RW 02 Kelurahan Seilangkai. *Jurnal Minda Baharu, Volume 02*, 49-58.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., et al. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Klaten: CV TAHTA MEDIA GROUP).
- Khairunnisa, S., Hakam, A., & Amaliyah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Indonesian Journal of Islamic Education, Vol. 5, No.1*, 60-69.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI PADA TEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI UNTUK SISWA KELAS III DI SDN 8 SOKONG. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 6 (3)*, 275 – 282.
- M.Lena, Y. L., Susilo, D. A., & Hariyani, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Komputer pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus), Volume 4, Nomor 2*, 121-140.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *urnal Mimbar PGSD Undiksha, Vol. 9 No. 1*, 30-39.
- Nur, H. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Bahasa Daerah. *Jurnal Geram (Gerakan Aktif Menulis), Volume 9, Nomor 1*, 38-46.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat, Volume 03, Nomor 01*, 171-187.
- Purba, R. A., I. R., S. P., Purba, P. B., E. B., A. I., et al. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & Heldanita. (2018). *Alat Permainan Edukatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rohmawati, S. (2019). Perapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab. *Jurnal Al Mi'yar, Vol. 2, No. 2*, 165-182.
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Jurnal Informatika dan Komputer, Volume XXI No. 2*, 261-268.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2*, 103-114.
- Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., & Saputra, H. J. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar, Vol. 4, No. 2*, 136 - 144.
- Winarni, R. (2014). *Kajian Sastra Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zahra, F. F. (2020). Media Pembelajaran Monopoli Materi Jenis Pengelompokan Hewan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar. *Jurnal JPGSD Volume 8 Nomor 2*, 208 - 217.