

Pengembangan Media Monopoli Untuk Keterampilan Menulis Pembelajaran Pantun Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Ziza Aliffiani Firdaus

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (ziza.17010644116@mhs.unesa.ac.id)

Dr. Hendratno, M.Hum

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (hendratno@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media monopoli untuk keterampilan menulis pembelajaran pantun kelas V SD. Dengan adanya penelitian ini maka dapat diketahui proses pengembangan media monopoli pantun dan dapat mengetahui kelayakan media dengan kualifikasi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini didasari oleh kurangnya penggunaan media yang digunakan untuk melatih keterampilan yang dimiliki siswa dalam menulis pantun di kelas V SDN Dadapan Balong Ponorogo. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan dapat diketahui bahwa hasil pengembangan media monopoli pantun layak digunakan dalam proses pembelajaran kelas V SD. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil validasi materi memperoleh persentase 85%, hasil validasi media memperoleh persentase 85%, hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 97,7%, hasil uji keefektifan memperoleh persentase 97%. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media monopoli pantun sangat layak digunakan dalam kegiatan belajar.

Kata Kunci: media monopoli pantun, keterampilan menulis pantun.

Abstract

The Research aims to develop monopoly media for poetry writing skills for fifth grade elementary school student. With this research, it can be seen the process of developing rhyme monopoly media and can also find out the feasibility of the media with qualifications of validity, practicality, and effectiveness. The research is motivated by the lack of use of media used to train students' skills in writing rhymes in class V SDN Dadapan Balong Ponorogo. By using the ADDIE method which has five stages, it can be seen that the result of developing rhyme monopoly media are suitable for use in the learning process for fifth grade elementary school. This can be proven by the result of material validation getting an percentage of 85%, the result of media validation getting percentage of 85%, the result of the practicality test getting a percentage of 97,7%, the result of the effectiveness test getting a percentage of 97%. Based in these data, it can be concluded that the rhyme monopoly media is very feasible to be used in the learning process.

Keywords: rhyme monopoly media, rhyme writing skills.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya mengembangkan potensi serta mencerdaskan peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 dinyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Upaya memperbaiki mutu pendidikan harus terus dilakukan untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional yaitu meningkatkan kualitas mutu manusia Indonesia, manusia seutuhnya yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki rasa berbudi luhur, disiplin, bekerja

keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas, terampil teliti, sehat jasmani rohani, serta harus mampu menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta tanah air, mempertebal semangat kebangsaan dan rasa kesetiakawanan sosial.

Pendidikan berpengaruh terhadap perkembangan manusia dalam berbagai aspek kepribadian serta kehidupan. Kekuatan pendidikan dalam menyiapkan kehidupan di masa depan dinilai sebagai kekuatan yang dinamis, karena pendidikan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki individu dengan optimal. Aspek yang dimaksud berupa aspek fisik, aspek intelektual, aspek emosional, aspek sosial dan aspek spiritual. Menurut Tilaar (1999: 28) pendidikan memiliki hakekat dimana dalam proses menumbuhkembangkan eksistensi peserta didik agar dapat memasyarakat dan membudaya

dalam tatanan kehidupan yang memiliki dimensi lokal, nasional, dan global. Berdasarkan pendapat di atas dapat juga dikatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses berkesinambungan dengan tujuan agar para peserta didik dapat memiliki kemampuan yang tetap ada sebagai makhluk sosial.

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus diajarkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan di dalam kelas bertujuan untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki siswa dalam berkomunikasi secara benar, baik lisan ataupun bentuk tulisan. Ada banyak materi yang dimuat dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, salah satunya merupakan keterampilan menulis pantun. Pantun digunakan sebagai sarana pengarahan dalam mendidik siswa. Mempelajari pantun merupakan sarana yang baik untuk mengetahui kepedulian siswa menghadapi masalah sosial yang banyak terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran pantun dalam kurikulum 2013 bertujuan untuk membuat siswa mendapatkan wawasan dan pengetahuan yang lebih luas, hal tersebut dapat membantu siswa lebih terampil dalam berpikir kritis dan kreatif sehingga mampu bertindak secara efektif dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas V SD didapatkan informasi bahwa pantun merupakan salah satu teks yang masih dilestarikan di era modern ini. Meskipun begitu, dalam pembelajaran di kelas dapat diketahui bahwa tingkat keterampilan siswa dalam memahami dan menulis teks pantun masih tergolong rendah. Hal ini terjadi karena guru di SDN Dadapan belum mengoptimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun. Guru hanya menggunakan buku paket dan LKS yang berisi sedikit materi, pertanyaan, dan soal latihan sehingga siswa mudah bosan dan tidak tertarik terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Sehingga perlu digunakan media pembelajaran yang sesuai dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran agar dapat mempermudah siswa dalam mempelajari pantun.

Menurut Sadiman (2008: 7) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan tersebut. Berdasarkan pendapat di atas media adalah salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran. Media berperan sebagai alat pendukung dalam suatu pembelajaran yang dapat memudahkan guru menyampaikan materi ajar kepada siswa. Dapat dikatakan media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.

Ragam media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar antara lain media visual, media audio, media

video, media cetak, media grafis, dan media lain yang berupa benda konkret. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media visual. Media yang dipilih sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V SD serta sesuai dengan materi ajar dan tujuan yang akan dicapai. Media visual dinilai dapat membantu siswa dalam kesulitan belajar materi pantun.

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media monopoli pantun. Media ini berupa papan monopoli yang dilengkapi dengan materi pantun serta pertanyaan atau kuis terkait materi pantun dan gambar pendukung yang disisipkan sesuai materi sehingga media terlihat lebih menarik. Media ini dibuat dengan menyesuaikan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Dalam media ini memuat pengertian pantun, ciri-ciri pantun, bagian-bagian pantun, jenis-jenis pantun, serta berbagai contoh pantun. Selain papan monopoli media ini juga dilengkapi dengan kartu kuis, dadu, pion, dan juga bintang yang diberikan sebagai reward bagi siswa.

Media monopoli pantun mempermudah siswa dalam memahami berbagai materi pantun yang dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran menulis pantun, selain itu media monopoli pantun memiliki tampilan yang menarik karena dilengkapi gambar, fleksibel, dan juga mudah dibawa kemana-mana. Media monopoli pantun juga tergolong sebagai media yang variatif dan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar yang dilakukan. Penggunaan media ini diharapkan mampu memotivasi siswa dalam belajar.

Penggunaan media ini di dalam kelas bisa digunakan dengan membentuk beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 siswa. Siswa kelas V SDN Dadapan berjumlah 10 anak, dengan begitu dibutuhkan 2 media dalam satu kali pembelajaran. Penggunaan media ini membuat siswa bisa belajar sambil bermain dengan begitu mereka akan merasa senang sekaligus mampu memahami materi ajar. Penggunaan media monopoli ini juga dirasa mudah karena mayoritas anak pasti mengetahui cara bermain monopoli.

Penelitian yang hampir sama dilakukan oleh Solekhah dengan penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema Tempat Tinggalku Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Babarsari" dan menunjukkan bahwa media monopoli sangat layak untuk digunakan yang dibuktikan dengan hasil dari validator ahli materi, validator ahli media, dan respon siswa sebagai subjek uji coba dengan kriteria sangat layak. Selain itu media monopoli bisa disesuaikan dengan berbagai materi ajar dan dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa.

Perbedaan rancangan penelitian ini dengan penelitian

sebelumnya yakni fokus mata pelajaran dan subjek penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan media monopoli untuk pembelajaran tematik sedangkan penelitian yang saat ini akan dikembangkan berfokus pada matapelajaran bahasa Indonesia materi pantun. Selain itu subjek pada penelitian sebelumnya adalah siswa kelas IV SD sedangkan subjek penelitian yang akan dikembangkan saat ini adalah siswa kelas V SD.

Berdasarkan permasalahan di atas maka akan dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Monopoli Untuk Keterampilan Menulis Pembelajaran Pantun Siswa Kelas V SD Sekolah Dasar”**. Penelitian ini diharapkan mampu menciptakan sebuah inovasi media pembelajaran yang menarik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia materi pantun serta dapat mengoptimalkan proses belajar.

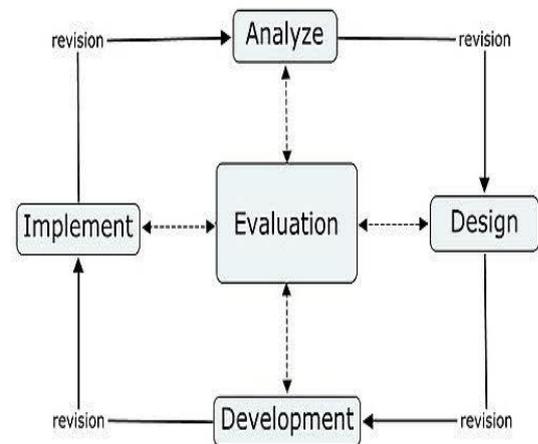
Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media yang dapat digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis pantun. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membuat proses belajar menjadi menarik, menyenangkan, serta menjadikan siswa aktif dalam proses belajar sehingga menambah semangat siswa dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan.

Dalam penelitian ini terdapat rumusan masalah dan batasan penelitian. Rumusan masalah bertujuan untuk menggambarkan permasalahan yang hendak diteliti, sedangkan batasan masalah bertujuan untuk memfokuskan peneliti terhadap permasalahan dalam melakukan penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) Bagaimana proses pengembangan media monopoli untuk keterampilan menulis pembelajaran pantun siswa kelas V SD? (2) Bagaimana kevalidan pengembangan media monopoli untuk keterampilan menulis pembelajaran pantun siswa kelas V SD? (3) Bagaimana kepraktisan pengembangan media monopoli untuk keterampilan menulis pembelajaran pantun siswa kelas V SD? (4) Bagaimana keefektifan media monopoli pantun untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD? Sedangkan tujuan penelitian meliputi: (1) Untuk mendeskripsikan desain monopoli untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD. (2) Untuk mendeskripsikan kevalidan pengembangan media monopoli untuk keterampilan menulis pembelajaran pantun siswa kelas V SD. (3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan pengembangan media monopoli untuk keterampilan menulis pembelajaran pantun siswa kelas V SD. (4) Untuk mendeskripsikan keefektifan media monopoli untuk keterampilan menulis pembelajaran pantun siswa kelas V SD.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian

Research and Development (R&D) atau dapat disebut dengan penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang memiliki fokus terhadap pengembangan suatu produk dan produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan kelayakannya. Produk yang dikembangkan adalah media monopoli pantun. Pada penelitian ini memakai model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 langkah, yaitu : (1) *Analysis* (menganalisis), (2) *Design* (merancang), (3) *Development* (mengembangkan), (4) *Implementation* (mengimplementasikan), (5) *Evaluation* (evaluasi).



Bagan 1. Model Pengembangan Addie

Tahap *analysis* mencakup pemikiran produk baru yang akan dikembangkan. Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi atau materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar, dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.

Tahap *design* adalah merancang perangkat pengembangan produk baru. Rancangan ditulis untuk masing masing unit pembelajaran. Petunjuk pembuatan produk ditulis secara rinci.

Tahap *development* adalah mengembangkan perangkat produk yang diperlukan dalam pengembangan. Mengacu pada hasil rancangan produk, pada tahap ini produk mulai dibuat yang sesuai dengan struktur model. Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

Tahap *implementation* dimana produk baru mulai digunakan dalam pembelajaran. Dalam penggunaan produk baru perlu memperhatikan tujuan-tujuan produk, interaksi siswa, serta menanyakan umpan balik guna proses awal evaluasi.

Tahap *evaluation* yaitu meninjau kembali dampak

Pembelajaran dengan cara yang kritis. Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Mengukur apa yang telah dicapai oleh sasaran. Menggali informasi apa saja yang membuat siswa mencapai hasil belajar dengan baik.

Peneliti menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ini. Data kuantitatif yang didapat bersumber pada penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, selain itu peneliti juga menggunakan respon guru dan respon siswa sebagai sumber data. Sedangkan data kualitatif bersumber dari observasi langsung di lapangan. Data tersebut akan digunakan peneliti untuk mendapatkan kesimpulan apakah media yang dikembangkan layak atau tidak untuk dijadikan media pembelajaran.

Data dari hasil validasi akan dianalisis menggunakan rumus di bawah ini:

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

Keterangan:

P = angka persentase data angket.

f = jumlah skor yang diperoleh.

N = jumlah skor maksimum.

Kemudian hasil dari persentase yang diperoleh akan diklasifikasikan berdasarkan skala likert sehingga dapat diketahui kesimpulan mengenai kevalidan media tersebut. Adapun kriteria validasi media berdasarkan hasil modifikasi skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

Kriteria	Persentase
Tidak Valid	0% - 20%
Kurang Valid	21% - 40%
Cukup Valid	41% - 60%
Valid	61% - 80%
Sangat Valid	81% - 100%

(Sugiyono, 2019 : 134)

Data dari hasil respon angket siswa dan juga guru terhadap penggunaan produk yang dikembangkan akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = angka persentas data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Berdasarkan tabel kriteria kevalidan media di atas, maka media dapat dikatakan valid apabila persentase media $\geq 61\%$.

Rumus tersebut memudahkan peneliti untuk menghitung data yang telah diperoleh untuk mengukur tingkat kepraktisan dan keefektifan media yang diuji cobakan. Media tersebut dapat dikatakan memiliki tingkat kepraktisan dan keefektifan apabila memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Peneliti menggunakan kriteria untuk mengukur tingkat kepraktisan media dari jawaban kuesioner yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

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

(Sugiyono, 2019 : 134)

Berdasarkan tabel kriteria kepraktisan media di atas, maka media dapat dikatakan praktis apabila persentase media $\geq 61\%$.

Tabel 3. Kriteria Keefektifan Media

Kriteria	Persentase
Tidak Efektif	0%-20%
Kurang Efektif	21% - 40%
Cukup Efektif	41% - 60%
Efektif	61% - 80%
Sangat Efektif	81%-100%

(Sugiyono, 2019 : 134)

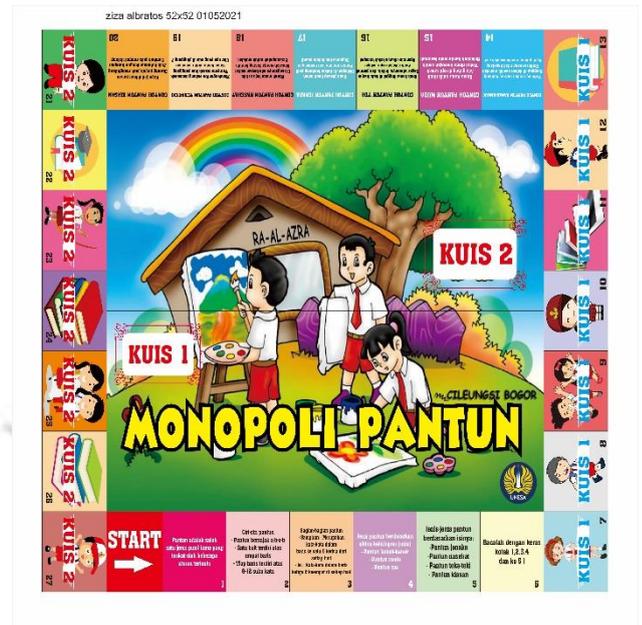
Berdasarkan tabel kriteria kepraktisan media di atas, maka media dapat dikatakan praktis apabila persentase media $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil

Penelitian pengembangan media monopoli untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 langkah tahapan antara lain (1) *Analysis* (menganalisis), (2) *Design* (merancang), (3) *Development* (mengembangkan), (4) *Implementation* (mengimplementasikan), (5) *Evaluation* (evaluasi). Tahap pertama yaitu menganalisis permasalahan terkait pembelajaran khususnya dalam mempelajari materi pantun pada mata pelajaran bahasa Indosnesia. Berdasarkan observasi diketahui bahwa tingkat keterampilan siswa kelas V SDN Dadapan dalam menulis teks pantun masih tergolong rendah selain itu guru di SD tersebut belum menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu penyampaian materi dan melatih siswa untuk dapat menulis atau membuat pantun. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat menambah minat belajar siswa dalam memahami serta mampu mengasah keterampilan menulis pantun mereka.

Tahap kedua adalah mendesain atau merancang produk yang memuat materi pantun untuk siswa kelas V SD menggunakan monopoli. Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembuatan produk yaitu menentukan tema, membuat pemetaan KD, mengidentifikasi KD, menentukan materi yang akan dibahas, menentukan media yang akan digunakan, membuat rancangan media pembelajaran menggunakan

monopoli, mengumpulkan sumber-sumber dan bahan-bahan yang dibutuhkan.



Siapa yang tekun belajar Saat dewasa akan pintar	Bawah batu ada ligan Batu keras hadapi zaman Jadi anak mesti sopan Disayang guru disukai teman	Mancing ikan di tepi empang Mati lampu nyalakan lilin Belajar matematika itu gampang Yang susah belajar disiplin
Lengkapilah baris 1 dan 2 pada pantun di atas!	Makna pantun di atas adalah...	Sajak pantun di atas adalah...
Kura-kura makan papaya Makan dicampur air cuka Jangan bermain yang berbahaya Agar kamu tidak calaka	Tanam pohon berjajar-jajar Rusa harimau saling mengejar Jangan suka malas belajar Cita-cita harus dikejar	Burung nuri burung dara Terbang kesisi dalam kayangan Coba cari wahai saudara Makin diisi makin ringan?
Makna pantun di atas adalah...	Makna pantun di atas adalah...	Berdasarkan pantun diatas yang merupakan isi adalah...
Pergi pagi memancing ikan Dalam kolam ada di taman Cuci tangan sebelum makan Badan sehat bebas kuman	Sangat ringan tubuh kanci Sayang kancil sangat usil Banyak belajar di waktu kecil Di waktu besar moga berhasil	Bulan terang sangat jelas Pagi hari tertutup kabut Bila sudah masuk kelas Selalu tenang tidak ribut
Makna pantun di atas adalah...	Makna pantun di atas adalah...	Makna pantun di atas adalah...

Jadi anak mesti sopan Disayang guru disukai teman	Buah duku Talang Detutu Beli sekilo untuk arisan Sesama teman saling membantu Itulah tanda murid budiman	Mati lampu kegelapan Nyalakan dulu sebatang lilin Ada PR segera kerjakan Itulah tanda anak disiplin
Lengkapilah baris 1 dan 2 pada pantun di atas!	Bagian sampiran pantun di atas adalah...	Sajak pantun di atas adalah...
Petik satu buah sukun Hendaknya belajar dengan tekun Dengan tekun bisa berhasil	Hujan turun amat lebatnya Kucing tidur di anak tangga Letakkan pakaian pada tempatnya Agar kerapian tetap terjaga	Kalau gempa tanah bergeser Baju dibuat dari kain Pulang sekolah kerjakan PR Barulah kamu boleh main
Lengkapilah pantun di atas!	Makna pantun di atas adalah...	Bagian isi pantun di atas adalah...
Ada tembakau di mejakaca Buah pala pedas rasanya Rajinlah engkau membaca Buku itu jendela dunia	Berakit-rakit ke hulu Berenang renang ketepian Bersakit-sakit dahulu Bersenang-senang kemudian	Pergi ke kota naik kereta Hidup nyaman tiada gundah Jika bunga mulai merekah Semua pemandangan terlihat indah
Makna pantun di atas adalah...	Makna pantun di atas adalah...	Yang merupakan bagian sampiran dari pantun di atas adalah...

materi sejumlah 34 dari jumlah skor maksimal yaitu 40, dengan persentase:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{34}{40} \times 100\%$$

$$= 85\%$$

Menurut hasil perhitungan yang diperoleh dari validasi materi maka pengembangan media dapat dikatakan valid dengan persentase 85%.

Sedangkan hasil skor yang diperoleh dari validator ahli media sejumlah 34 dari skor maksimal 40 dengan persentase:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{34}{40} \times 100\%$$

$$= 85\%$$

Menurut hasil perhitungan yang diperoleh dari validasi media maka pengembangan media dapat dikatakan sangat valid dengan persentase 85%.

Berdasarkan hasil uji kevalidan media menunjukkan bahwa hasil validasi materi mendapat persentase sebesar 85% yang menunjukkan media sangat valid sedangkan validasi media media mendapat persentase sebesar 85% yang menunjukkan media sangat valid.

Dari hasil persentase yang didapat dari kedua validator, kemudian di rata-rata agar mendapat hasil akhir. Adapun cara perhitungannya adalah:

$$X = \frac{\text{Persentase validator 1} + \text{persentase validator 2}}{2}$$

$$X = \frac{85\% + 85\%}{2}$$

$$X = 85\%$$

Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh dari validator materi dan validator media menunjukkan persentase > 61%, maka dapat disimpulkan bahwa media monopoli pantun yang dikembangkan sangat valid untuk digunakan dengan beberapa saran dari validator. Saran tersebut digunakan peneliti untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Di bawah ini merupakan tampilan media sebelum dan sesudah dilakukan revisi. Sebelum dilakukan revisi adalah sebagai berikut.

Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!
Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!
Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!

Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!
Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!
Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!

Tahap ketiga adalah mengembangkan desain media yang telah ditetapkan. Setelah itu media yang dibuat akan divalidasi oleh validator. Validator yang akan memvalidasi yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Validator merupakan dosen PGSD yang ahli di bidangnya. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media sebelum digunakan dalam kegiatan belajar di lapangan.

Setelah mendapatkan masukan dari validator maka media akan masuk pada tahap revisi. Revisi produk ini dilakukan jika terdapat kekurangan atau kelemahan dari media monopoli yang dikembangkan. Dengan adanya revisi media yang diembangkan akan diperbaiki sesuai kritik dan saran dari validator.

Menurut hasil data yang didapatkan melalui hasil validasi ahli materi dan ahli media akan digunakan dalam uji kevalidan media.

Uji kevalidan media digunakan untuk mengukur keberhasilan media yang dikembangkan valid atau tidak. Hasil skor yang diperoleh dari validator ahli

Tabel 4. Hasil Uji Validasi

Validator	Persentase	Kriteria
Materi	85%	Sangat Valid
Media	85%	Sangat Valid

Jadi anak mesti sopan Disayang guru disukai teman Lengkapilah baris 1 dan 2 pada pantun di atas!	Buah duku Talang Betutu Beli sekilo untuk arisan Sesama teman saling membantu Itulah tanda murid budiman Bagian sampiran pantun di atas adalah...	Mati lampu kegelapan Nyalakan dudu sebatang lilin Ada PR segera kerjakan Itulah tanda anak disiplin Sajak pantun di atas adalah...
Petik satu buah sukun Hondaiknya belajar dengan tekun Dengan tekun bisa berhasil Lengkapilah pantun di atas!	Hujan turun amat lebatnya Kucing tidur di anak tangga Letakkan pakaian pada tempatnya Agar kerapihan tetap terjaga Makna pantun di atas adalah...	Kalau gempa tanah bergeser Baju dibuat dari kain Pulang sekolah kerjakan PR Barulah kamu boleh main Bagian isi pantun di atas adalah...
Ada tembakau di mejakaca Buen pala pedas rasanya Rajinlah engkau membaca Buku itu jendela dunia Makna pantun di atas adalah...	Berakit-rakit ke hulu Berenang-renang ketepian Bersakit-sakit dahulu Bersenang-senang kemudian Makna pantun di atas adalah...	Pergi ke kota naik kereta Hidup nyaman tiada gundah Jika bunga mulai merekah Semua pemandangan terlihat indah Yang merupakan bagian sampiran dari pantun di atas adalah...



Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!
Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!
Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!

Siapa yang tekun belajar Saat dewasa akan pintar Lengkapilah baris 1 dan 2 pada pantun di atas!	Bawah batu ada lipan Batu keras hadapi zaman Jadi anak mesti sopan Disayang guru disukai teman Makna pantun di atas adalah...	Mancing ikan di tepi empang Mati lampu nyalakan lilin Belajar matematika itu gampang Yang susah belajar disiplin Sajak pantun di atas adalah...
Kura-kura makan papaya Makan dicampur air cuka Jangan bermain yang berbahaya Agar kamu tidak celaka Makna pantun di atas adalah...	Tanam pohon berjajar-jajar Rusa harimau saling mengejar Jangan suka malas belajar Cita-cita harus dikejar Makna pantun di atas adalah...	Burung nuri burung dara Terbang kesisi dalam kayangan Coba cari wahai saudara Makin diisi makin ringan? Berdasarkan pantun diatas yang merupakan isi adalah...
Pergi pagi memancing ikan Dalam kolam ada di taman Cuci tangan sebelum makan Badan sehat bebas kuman Makna pantun di atas adalah...	Sangat ringan tubuh kancil Sayang kancil sangat usil Banyak belajar di waktu kecil Di waktu besar moga berhasil Makna pantun di atas adalah...	Bulan terang sangat jelas Pagi hari tertutup kabut Bila sudah masuk kelas Selalu tenang tidak ribut Makna pantun di atas adalah...

Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!
Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!
Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun dan tuliskan pada selembar kertas!

Saran yang didapatkan dari validator media adalah agar monopoli pantun ditambah kotak finish. Sedangkan saran yang diperoleh dari validator materi adalah agar kuis 1 didominasi dengan soal yang melatih ketrampilan siswa dalam menulis pantun dan dalam kuis 2 sebaiknya ditentukan terlebih dahulu pantun apa yang harus dibuat oleh siswa agar mereka tidak bingung. Berikut merupakan tampilan media setelah dilakukan revisi.



Buatlah satu buah pantun jenaka dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun nasehat dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun nasehat dan tuliskan pada selembar kertas!
Buatlah satu buah pantun kanak-kanak dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun jenaka dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun muda dan tuliskan pada selembar kertas!
Buatlah satu buah pantun nasehat dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun nasehat dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun kanak-kanak dan tuliskan pada selembar kertas!

Buatlah satu buah pantun tua dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun muda dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun kanak-kanak dan tuliskan pada selembar kertas!
Buatlah satu buah pantun nasehat dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun jenaka dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun teka-teki dan tuliskan pada selembar kertas!
Buatlah satu buah pantun nasehat dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun jenaka dan tuliskan pada selembar kertas!	Buatlah satu buah pantun kiasan dan tuliskan pada selembar kertas!

Siapa yang tekun belajar Saat dewasa akan pintar	Jadi anak mesti sopan Disayang guru disukai teman	Mancing ikan di tepi empang Mati lampu nyalakan lilin Belajar matematika itu gampang Yang susah belajar disiplin
Lengkapilah baris 1 dan 2 pada pantun di atas!	Lengkapilah baris 1 dan 2 pantun di atas!	Sajak pantun di atas adalah...
Kura-kura makan papaya Makan dicampur air cuka Jangan bermain yang berbahaya	Tanam pohon berjajar-jajar Rusa harimau saling mengejar Jangan suka matas belajar Cita-cita harus dikejar	Burung nuri burung dara Terbang kesisi dalam kayangan Coba cari wahai saudara Makin diisi makin ringan?
Lengkapilah pantun di atas!	Makna pantun di atas adalah...	Berdasarkan pantun diatas yang merupakan isi adalah...
Dalam kolam ada di taman Cuci tangan sebelum makan Badan sehat bebas kuman	Sayang kancil sangat usil Banyak belajar di waktu kecil Di waktu besar moga berhasil	Bulan terang sangat jelas Pagi hari tertutup kabut Bila sudah masuk kelas Selalu tenang tidak ribut
Lengkapilah pantun di atas!	Lengkapilah pantun di atas!	Makna pantun di atas adalah...

Jadi anak mesti sopan Disayang guru disukai teman	Buah duku Talang Betutu Beli sekilo untuk arisan Sesama teman saling membantu	Mati lampu kegelapan Nyalakan dulu sebatang lilin Ada PR segera kerjakan Itulah tanda anak disiplin
Lengkapilah baris 1 dan 2 pada pantun di atas!	Lengkapilah pantun di atas	Sajak pantun di atas adalah...
Petik satu buah sukun Hendaknya belajar dengan tekun Dengan tekun bisa berhasil	Hujan turun amat lebatnya Kucing tidur di anak tangga Letakkan pakaian pada tempatnya Agar kerapihan tetap terjaga	Kalau gempa tanah bergeser Pulang sekolah kerjakan PR Barulah kamu boleh main
Lengkapilah pantun di atas!	Makna pantun di atas adalah...	Lengkapilah pantun di atas!
Ada tembaku di mejakaca Buah pala pedas rasanya Rajinlah engkau membaca	Berenang renang ketepian Bersakit-sakit dahulu Bersenang-senang kemudian	Pergi ke kota naik kereta Hidup nyaman tiada gundah Jika bunga mulai merekah Semua pemandangan terlihat indah
Lengkapilah pantun di atas!	Lengkapilah pantun di atas!	Yang merupakan bagian sampiran dari pantun di atas adalah...

Tahap empat adalah implementasi. Implementasi media dilakukan pada tanggal 23 Juli 2021 pukul 07.00 WIB. Implementasi dilakukan di ruang kelas V SDN Dadapan secara offline. Sebelum pembelajaran dimulai peneliti memberikan penjelasan terkait proses pelaksanaan dan tata cara penggunaan media. Selain itu peneliti juga memberikan arahan tentang apa yang harus dipersiapkan oleh siswa. Pertama guru akan membagi siswa di kelas menjadi 2 kelompok, dimana setiap kelompok beranggotakan 5 orang. Guru memberikan petunjuk dalam permainan monopoli pantun (1) Menyiapkan dan menata monopoli sebelum digunakan. (2) Menentukan urutan pemain dalam permainan. (3) Permainan dimulai dengan mengocok dadu. (4) Pemain melangkah sesuai dengan angka yang tertera pada dadu. (5) Jika pemain berhenti pada kotak materi, maka pemain harus membaca materi tersebut dengan lantang. (6) Jika pemain berhenti pada kotak kuis, maka pemain harus menjawab pertanyaan pada kartu kuis. (7) Setiap berhenti pada satu kotak, pemain akan mendapatkan kartu bintang. (8) setelah semua pemain mencapai kotak finish maka permainan dianggap berakhir. (9) Kartu bintang yang didapatkan pemain bisa ditukarkan dengan

snack. (10) Siswa bermain monopoli pantun dengan pengawasan dari guru. Setelah itu siswa dan guru kelas dipersilahkan untuk mengisi angket kepraktisan dan keefektifan yang telah disiapkan oleh peneliti. Masing masing angket berisi 10 butir pernyataan.

Berdasarkan hasil kuesioner dari 10 siswa terhadap penggunaan media untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media, maka peneliti menghitung persentase dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Respon Siswa Dan Guru Angket Keefektifan

Aspek	Respon	Skor Perolehan	Persentase	Kategori
Kepraktisan	Siswa dan guru	430	97,7%	Sangat Praktis

$$\begin{aligned}
 P(\%) &= \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{430}{110} \times 100\% \\
 &= 97,7\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan dari kuesioner respon siswa dan respon guru terhadap kepraktisan pengembangan media memperoleh persentase 97,7% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Adapun persentase keefektifan media adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Respon Siswa angket Keefektifan

Aspek	Respon	Skor Perolehan	Persentase	Kategori
Keefektifan	Siswa	388	97%	Sangat Efektif

$$\begin{aligned}
 P(\%) &= \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{388}{100} \times 100\% \\
 &= 97\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan dari kuesioner respon siswa terhadap keefektifan pengembangan media memperoleh persentase 97% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dikategorikan sangat efektif untuk digunakan.

Tahap terakhir adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan dari media monopoli pantun yang dikembangkan. Tahap ini melibatkan dosen pembimbing, validator materi, validator media, dan respon uji coba dari siswa dan guru. Evaluasi tahap analisis dan desain diperoleh dari dosen pembimbing. Evaluasi materi diperoleh dari validator ahli materi. Evaluasi media diperoleh dari

validator ahli media. Evaluasi kepraktisan diperoleh dari respon angket guru dan siswa. Evaluasi keefektifan diperoleh dari respon angket siswa. Peneliti menerima semua kritik dan saran untuk melakukan perbaikan pada pengembangan media disetiap tahapnya.

Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan di atas berpedoman dengan model penelitian ADDIE yang mencakup 5 tahapan yaitu: (1) *Analysis* (menganalisis), (2) *Design* (merancang), (3) *Development* (mengembangkan), (4) *Implementation* (mengimplementasikan), (5) *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap pertama yakni analisis, peneliti melakukan analisis kurikulum serta kebutuhan siswa. Setelah dilakukan analisis ditemukan permasalahan dalam kurangnya penggunaan media untuk pembelajaran pantun di kelas V SDN Dadapan. Berdasarkan informasi tersebut maka peneliti memiliki gagasan untuk membuat media yang menarik yaitu monopoli pantun. Materi yang dimuat dalam monopoli adalah pengertian pantun, bagian-bagian pantun, ciri-ciri pantun, jenis-jenis pantun, contoh pantun, serta soal atau kuis yang dapat melatih keterampilan siswa dalam menulis pantun.

Tahap desain pengembangan, pada tahap ini peneliti menyiapkan desain monopoli yang menarik. Menambahkan gambar yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Memilih jenis font serta warna yang digunakan untuk membuat monopoli. Selain itu peneliti juga menentukan alat dan bahan yang diperlukan serta menyusun instrumen penilaian seperti lembar validasi media dan materi, serta lembar angket kepraktisan media dan keefektifan media monopoli.

Tahap pengembangan, pada tahap ini media akan divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Skala penilaian lembar validasi menggunakan skala likert dengan rentang skor 1-4 (Sugiyono, 2019:134). Hasil validasi media memperoleh skor 85% dengan kriteria sangat valid dan mendapatkan revisi terkait kotak finish dalam monopoli. Sedangkan hasil validasi materi memperoleh skor 85% dengan kriteria sangat valid dan mendapatkan revisi pada kuis agar memuat lebih banyak soal yang melatih keterampilan siswa dalam menulis pantun. Kriteria kevalidan media dan materi berpedoman pada kevalidan milik (Sugiyono, 2017:134) yang menyatakan bahwa suatu media dikatakan valid apabila mendapatkan persentase sebesar >61% dan sangat valid apabila mendapat persentase 81%-100%. Selanjutnya media monopoli diperbaiki sesuai pada komentar dan saran yang disampaikan oleh validator.

Tahap implementasi, setelah selesai revisi media

monopoli siap diuji coba pada siswa kelas V SDN Dadapan Balong Ponorogo yang berjumlah 10 siswa. Selain itu media monopoli juga diuji coba kepada wali kelas. Hasil dari angket kepraktisan yang diperoleh dari respon guru dan respon siswa memperoleh persentase sebesar 97,7% sehingga media dikatakan sangat praktis. Sedangkan hasil dari angket keefektifan yang diperoleh dari respon siswa mendapatkan persentase sebesar 97% sehingga media dikatakan sangat efektif. Selain itu siswa juga sangat senang, antusias, dan aktif saat melakukan uji coba media monopoli. Media monopoli memiliki kelebihan tersendiri yang bisa dirasakan langsung oleh siswa saat melakukan uji coba. Siswa sangat termotivasi untuk belajar menulis pantun. Selain itu siswa mudah menyerap materi yang dikemas dalam bentuk monopoli.

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan dapat mengetahui seberapa jauh keterampilan siswa dalam pemahaman materi yang diberikan. Tahap ini melibatkan validator ahli media dan validator ahli materi. Serta evaluasi untuk kepraktisan dan keefektifan media diperoleh dari hasil angket siswa dan guru. Semua saran dan komentar diterima untuk perbaikan disetiap tahapnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian pengembangan media monopoli pantun untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Penelitian pengembangan media monopoli pantun telah dilakukan sesuai dengan model pengembangan ADDIE dan sudah sesuai dengan urutan tahapannya, yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. (2) Hasil uji validasi materi yang didapat dari validator ahli materi adalah 85% yang menunjukkan bahwa media sangat valid, sedangkan hasil uji media yang diperoleh dari validator ahli media adalah 85% yang menunjukkan bahwa media sangat valid. (3) Hasil uji kepraktisan media yang diperoleh dari angket kepraktisan siswa dan guru yang berjumlah 10 siswa dan 1 guru memperoleh presentase 97,7% yang menunjukkan bahwa media sangat praktis. (4) Hasil uji keefektifan media yang diperoleh dari angket keefektifan yang berjumlah 10 siswa memperoleh presentase 97% yang menunjukkan bahwa media sangat efektif. Dengan begitu pengembangan media monopoli pantun dapat dikatakan sangat layak dan baik untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media monopoli pantun yang telah dilakukan tentunya

memiliki kelebihan dan kekurangan. Meskipun masih memiliki kekurangan media monopoli pantun bisa menjadi pilihan untuk membantu proses pembelajaran untuk melatih keterampilan siswa dalam menulis pantun. peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan referensi atau rujukan bagi guru ataupun mahasiswa yang ingin mengembangkan media pembelajaran monopoli untuk melatih keterampilan siswa dalam menulis pantun. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat memiliki manfaat untuk pembaca dan semoga kedepannya akan ada peneliti lain yang akan mengembangkan media yang telah dikembangkan menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Dinawati, Anjen. 2010. *2700 Peribahasa Indonesia Plus Pantun*. Jakarta: wahyu Media
- Farharohma, Oman. 2017. "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 9(1)
- Mihardja, Ratih. 2012. *Buku Pintar Sastra Indonesia*. Jakarta: Lancar Aksara
- Solekhah. 2015. Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema Tempat Tinggalku untuk Siswa Kelas IV Di SDN Babarsari. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan. KTP. Universitas Negeri Yogyakarta
- Suciati, Sri, dkk. 2016. "Efektifitas Media Monopoli Berbahasa (MANOSA) Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Di SD Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 3(2)
- Sugiarto, Eko. 2009. *Mengenal Pantun Dan Puisi Lama: Pantun, Karmina, Syair, Gurindam, Seloka, dan Talibun*. Jakarta: Pustaka Widyatama
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta