

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS PUISI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Winda Syafitri

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (windasyafitri0312@gmail.com)

Hendratno

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

Abstrak

Pada penelitian ini telah dikembangkan media monopoli materi menulis puisi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar yang bertujuan untuk memaparkan kevalidan serta kepraktisan sarana pembelajaran monopoli. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi materi dan media, serta angket tanggapan siswa dan guru. Hasil penelitian kevalidan materi dan media yang diperoleh dari hasil uji validasi materi dan media menunjukkan 88%. Hasil penelitian kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket respon siswa sebesar 94% dan guru sebesar 100%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan dengan materi menulis puisi sangat valid dan sangat praktis diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, monopoli, menulis, puisi

Abstract

In this research, monopoly learning media material writing poetry in grade IV elementary school with the aim to describe the validity and practicality of monopoly learning facilities. The type of research use development research with the ADDIE model of five steps, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. The subject of the study was a IV grade of elementary school. The instrument use is the validation of material and media, questionnaire of student and teacher responses. The result of research on the validity of material and media obtained from the result of material and media validation test showed 88%. The result of practicality research obtained from the result of student response questionnaires by 94% and teachers by 100%. Based on the results that have been developed with poetry writing material is very feasible and very practically implemented on learning activities.

Keyword: development, monopoly, write, poetry

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses kehidupan yang dilalui oleh setiap individu. Setiap hal yang telah dilalui manusia, kemudian mampu menjadikan pemikirannya lebih aktif dan mampu mengakibatkan perubahan pada sikap atau perilakunya merupakan hasil dari pendidikan. Pendidikan juga dapat dipahami sebagai suatu cara dan tindakan untuk menjadikan siswa menjadi lebih dewasa sesuai dengan falsafah hidup (Ruminiati, 2016: 10). Jadi, pendidikan merupakan hakikat alam untuk membawa manusia menuju peradaban yang lebih baik. Dengan arti lain, manusia akan mampu menjadi dirinya yang lebih baik setelah melalui berbagai proses pendidikan. Proses demi proses yang dilalui manusia, akan berdampak pada setiap langkah dalam kehidupannya. Menurut (Sujana, 2019: 29-39) tujuan diselenggarakannya pendidikan yaitu menjadikan manusia lebih patuh kepada Tuhan Yang

Maha Esa, berbudi pekerti baik dan santun, serta mampu berkarya. Implikasinya, pendidikan harus mampu mewujudkan berbagai potensi manusia dalam dimensi keberagaman moral, sosial dan budaya secara komprehensif.

Agar terciptanya tujuan pendidikan, maka diperlukan suatu pembelajaran bagi siswa. Muatan Bahasa Indonesia dipelajari oleh siswa kelas satu sampai kelas enam. Pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menekankan pada kemampuan berbahasa yang baik dan benar berdasarkan tujuan dan fungsinya. Sedangkan di sekolah dasar, siswa difokuskan untuk berbahasa dan berapresiasi sastra (Khair, 2018: 82-98). Dengan hal tersebut, siswa akan mencoba mengasah kemampuan dirinya sendiri, sejauh mana kemampuan mereka dalam berbahasa dan berapresiasi sastra.

Menulis merupakan aktualisasi berbahasa dan berapresiasi sastra. Dengan menulis, siswa mampu

mengekspresikan ataupun menuangkan segala yang ada di dalam pikirannya dengan penuh rasa percaya diri. Sehingga orang lain dapat membaca pengalaman yang bahkan tidak pernah dialami ataupun terpikirkan. Menurut Hidayati dalam (Pamungkas, 2020: 34) empat tahapan menulis yaitu mencari ide, memaknai ide, menuliskan ide, dan menulis ulang. Mencari ide dapat dilakukan dengan cara melihat dan merasakan peristiwa yang terjadi di sekitar ataupun pengalaman pribadi. Memaknai ide lebih difokuskan ke dalam memikirkan, merenungkan, dan menafsirkan ide. Kemudian menuliskan ide yaitu menuangkan ide ke dalam sebuah kata atau kalimat. Sedangkan menulis ulang adalah menyempurnakan tulisan dengan cara membaca dan memahami keseluruhan tulisan.

Menulis sangat penting karena dapat merangsang kecerdasan otak. Kemampuan siswa dalam menguasai kosakata pada dasarnya sangat terbatas. Dengan menulis, mereka telah menambah satu demi satu kosakata yang akan dipahami serta memperbaiki kosakata yang akan ditulis. Menulis puisi termasuk dalam kategori menulis kreatif. Jadi menulis puisi adalah salah satu cara untuk mengembangkan kreatifitas siswa, mereka dapat mengungkapkan segala isi hati, impian, pengalaman, bahkan sesuatu yang tidak dapat mereka ungkapkan ke orang lain tetapi dapat diungkapkan melalui tulisan (puisi).

Berdasarkan pengamatan tidak terstruktur, bahwa tidak semua siswa dapat mengutarakan isi hati serta pikirannya dengan mudah. Saat ini siswa seringkali mendapatkan kendala dalam pembelajaran muatan Bahasa Indonesia, tepatnya materi menulis puisi. Hal ini disebabkan siswa secara langsung ditugaskan untuk menulis puisi tanpa adanya bimbingan bagaimana cara menulis puisi dengan mudah. Keterbatasan memunculkan gagasan dan penyampaian kosa kata adalah permasalahan yang mereka alami. Jadi siswa sangat memerlukan informasi pengantar dari guru untuk memudahkan mereka dalam membayangkan, menyampaikan, hingga memadukan ide-ide hingga terbentuk rangkaian tulisan yang indah. Hal ini didasarkan pada penelitian (Dewantari, 2020: 77-78), kesulitan-kesulitan siswa dalam menulis puisi diantaranya adalah kesulitan dalam menentukan judul puisi yang sesuai dengan tema, menentukan isi puisi yang sesuai dengan tema, menentukan diksi atau pilihan kata yang tepat dan indah, kesulitan dalam menempatkan rima pada puisi dan pengulangannya, kesulitan dalam menggambarkan suatu objek yang telah diamati dan dirasakan, kesulitan dalam keteraturan pola tipografi, serta menyusun baris-baris pada puisi hingga menjadi bait yang indah dan rapi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kesulitan yang paling

mendominasi adalah kesulitan pada unsur rima, diksi, dan imajinasi.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan pembelajaran menulis puisi menggunakan media yang inovatif. Menurut Daryanto dalam (Hamid, dkk, 2020: 4-5) media pembelajaran adalah keseluruhan yang dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan belajar mengajar dan mencapai tujuannya. Media inovatif membuat proses belajar mengajar lebih efektif, dari situasi belajar hingga motivasi belajar siswa yang berarti mempertinggi mutu belajar mengajar. Media inovatif dapat diaktualisasikan pada pembelajaran yang dipadukan dengan permainan. Permainan yang diadopsi akan disesuaikan dengan materi pembelajaran siswa. Maka dari itu, dikembangkannya permainan monopoli sebagai media pembelajaran pada tema menulis puisi.

Monopoli yang dikembangkan akan didesain dengan ukuran, gambar, dan warna yang menarik. Cara bermainnya pun lebih mudah dari monopoli pada umumnya. Setelah siswa mulai tertarik, mereka akan menuangkan idenya di dalam sebuah kalimat-kalimat indah. Dimulai dari memunculkan, mengembangkan, hingga menyempurnakan gagasan.

Pembelajaran akan lebih inovatif apabila menggunakan media. Media pembelajaran monopoli memudahkan siswa untuk menguasai materi yang diberikan, sebagaimana yang diungkapkan oleh (Ulfaeni, dkk, 2017: 136-144) bahwa penggunaan media pembelajaran berupa monopoli dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh penelitian (Suciati, dkk, 2015: 175-188) bahwa media pembelajaran yang menggabungkan antara kegiatan pembelajaran dengan permainan seperti monopoli sangat dibutuhkan oleh siswa dan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan inovatif. Serta penelitian yang dilakukan oleh (Nisa, 2015: 112-113) bahwa media pembelajaran monopoli mampu memperbaiki kemampuan siswa karena terdapat hal menarik ketika proses pembelajaran berlangsung. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media monopoli ini dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam membuat puisi.

Berlandaskan pemaparan-pemaparan yang telah disebutkan, sehingga dapat dilaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media monopoli untuk Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

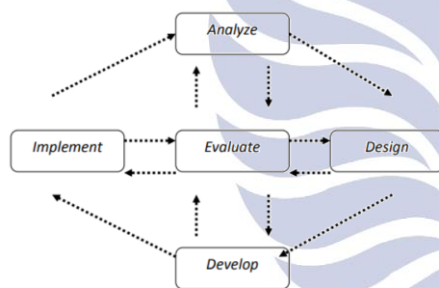
METODE

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut (Sutarti dan Irawan, 2017: 5) penelitian pengembangan merupakan prosedur yang digunakan sebagai pengembangan serta

memvalidasi suatu produk pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini digunakan untuk mengembangkan sebuah produk pendidikan yaitu media pembelajaran monopoli pada materi menulis puisi.

Model penelitian yang digunakan untuk media pembelajaran monopoli adalah ADDIE. Menurut (Tegeh & Kirna, 2013: 12-26) model ADDIE telah disusun secara sistematis untuk membantu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran melalui pengembangan produk, khususnya pada media pembelajaran. Model ADDIE diatur dengan sangat rapi menggunakan langkah-langkah kegiatan yang tersusun untuk memecahkan permasalahan siswa yang berhubungan dengan materi dan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Prosedur penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran monopoli merupakan model pengembangan ADDIE yang dilaksanakan melalui lima tahapan yaitu menganalisis, merancang, mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi, tetapi pada tahap evaluasi merupakan komponen sentral yang dapat digunakan untuk mengevaluasi atau menilai pada setiap tahapan tersebut.



Bagan 1. Model ADDIE

Analisis merupakan tahap pertama. Analisis ini dilakukan peneliti terhadap siswa beserta media pembelajarannya dengan tujuan mengetahui akar permasalahan atau penyebab dalam pembelajaran serta mencari solusi dari permasalahan tersebut. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, maka dilakukan kegiatan observasi dan wawancara tidak terstruktur pada siswa, observasi isi buku serta materi kelas IV Sekolah Dasar, sehingga mendapatkan inti permasalahan yang dihadapi siswa. Evaluasi merupakan proses akhir pada tahap ini, evaluasi dilakukan dengan bantuan dosen pembimbing.

Tahap kedua adalah merancang. Perencanaan dan perancangan produk akan dilakukan pada tahap ini. Peneliti merancang sesuai dengan materi menulis puisi siswa kelas IV Sekolah Dasar untuk desain materi. Sedangkan rancangan pada desain produk media dengan membuat dan merumuskan rancangan desain monopoli

untuk mendapatkan gambaran yang jelas dalam pembuatan media pembelajaran monopoli. Selain itu lembar validasi dan angket juga disusun pada tahap ini. Evaluasi merupakan langkah terakhir pada tahap desain. Dosen pembimbing akan membantu mengevaluasi tampilan dan materi yang ada di dalam media monopoli.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Di sini peneliti memproduksi media pembelajaran monopoli. Setelah itu peneliti akan melakukan proses validasi pada ahli materi dan ahli media berdasarkan pada lembar validasi guna mengetahui kevalidan produk media monopoli yang telah dikembangkan. Langkah terakhir pada tahap ini adalah evaluasi. Evaluasi dapat diamati dari hasil proses validasi para ahli materi dan ahli media yang berupa masukan-masukan. Kemudian dilanjutkan dengan merevisi media monopoli.

Tahap keempat yaitu penerapan. Pada tahap ini dilakukan uji coba media pengembangan monopoli secara langsung pada siswa sebagai subjek dalam proses pembelajaran. Pada siswa kelas IV Sekolah Dasar di SDN Bubutan IV Surabaya ini, media diuji cobakan dengan skala kecil yaitu 8 orang. Pandemi Covid-19 membuat sekolah-sekolah harus melaksanakan sistem online atau sering disebut dengan daring. Sedangkan media pembelajaran monopoli ini berupa media konkrit atau nyata sehingga harus dimainkan secara langsung. Jadi, penelitian ini dilaksanakan secara langsung di sekitar tempat tinggal para siswa dan tetap melaksanakan protokol kesehatan. Pada saat uji coba berlangsung, peneliti mengamati respon siswa saat menggunakan media pembelajaran monopoli. Setelah siswa selesai menggunakan media, peneliti akan mengambil data melalui kuisioner atau angket yang diisi oleh guru dan siswa untuk mengetahui ketertarikan, kualitas, dan kepraktisan dari media pembelajaran monopoli. Langkah terakhir adalah proses evaluasi yang didasarkan pada hasil pengamatan dari respon siswa dan guru terhadap penggunaan media sehingga dapat diketahui seberapa tertarik siswa dalam menggunakan media pembelajaran monopoli. Selain itu juga dilakukan evaluasi berdasarkan pengolahan data hasil kuisioner siswa dan guru guna mengetahui persentase tingkat kepraktisan media pembelajaran monopoli. Tahap kelima adalah evaluasi. Evaluasi merupakan komponen utama pada model ADDIE, sehingga pada setiap langkah terdapat evaluasi yang berguna sebagai perbaikan atau penyempurnaan.

Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Peneliti akan mendapatkan komentar atau saran dari validator materi serta media pada lembar validasi, kemudian kesan dan pesan dari lembar kuisioner atau angket guru dan siswa sebagai pengguna media yang dikembangkan dengan hasil akhir berupa kalimat guna memenuhi data kualitatif. Sedangkan data

kuantitatif diperoleh dari lembar validasi materi, validasi media, dan hasil perhitungan kuisioner respon guru dan siswa terhadap media monopoli yang dikembangkan dengan hasil akhir berupa skor. Dengan kedua data yang telah diperoleh, maka akan diolah sehingga dapat mengukur kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran monopoli untuk pembelajaran siswa Sekolah Dasar.

Data-data tersebut meliputi data ahli media. Pada proses uji validasi media diperoleh data dari ahli media mengenai kevalidan media pembelajaran monopoli. Dalam validasi media, aspek yang dilihat antara lain ketepatan penggunaan bahasa, kalimat, tulisan, dan gambar dari tampilan media pembelajaran monopoli, serta kemenarikan tata letak dan ukurannya. Kedua dari ahli materi, hasil data yang didapatkan berdasarkan uji validasi materi pada media pembelajaran monopoli oleh ahli materi yang ditinjau berdasarkan aspek program media pembelajaran monopoli, kesesuaian materi dengan tujuan yang diharapkan. Ketiga data pengguna. Beberapa aspek yang ditinjau dari pengambilan data pengguna yaitu desain dari tampilan media pembelajaran monopoli, kejelasan gambar serta font yang digunakan, tata bahasa, dan kemudahan produk pada saat digunakan serta kemenarikan produk untuk digunakan oleh siswa.

Peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk menghimpun data dalam produk media pengembangan monopoli ini, diantaranya lembar validasi materi yang digunakan oleh validator untuk memvalidasi materi-materi pada produk media tersebut. Lembar validasi ini akan diberikan kepada dosen atau ahli materi sebelum dilakukannya uji coba produk di kelompok. Beberapa aspek yang akan dinilai adalah aspek kurikulum, kevalidan isi, serta aspek kevalidan kebahasaan pada materi menulis puisi yang akan digunakan dalam media pembelajaran monopoli. Lembar validasi ini berisikan beberapa pernyataan mengenai aspek yang akan dinilai dengan menggunakan skala *likert* 1-5 sebagai skala pengukurannya. Dalam pengisian lembar validasi ini, beberapa pernyataan akan diisi oleh ahli materi dengan tanda *check list* pada kolom. Selain itu, terdapat juga kolom komentar atau saran sebagai proses evaluasi untuk peneliti.

Kedua validasi media, pada tahap ini, validator menggunakan lembar validasi media untuk memvalidasi kualitas pada media monopoli yang dikembangkan. Lembar validasi ini akan diberikan kepada dosen atau ahli media sebelum dilakukannya uji coba produk di kelompok. Beberapa aspek yang akan dinilai adalah aspek tampilan, bahasa, dan aspek kevalidan penyajian media pembelajaran monopoli. Lembar validasi ini berisikan beberapa pernyataan mengenai aspek yang akan dinilai dengan menggunakan skala *likert* 1-5 sebagai skala pengukurannya. Dalam pengisian lembar validasi ini,

validator dapat memberikan tanda *check list*. Selain itu, terdapat juga kolom komentar atau saran yang harus diisi oleh ahli media sebagai proses evaluasi untuk peneliti.

Dalam mengembangkan produk media pembelajaran monopoli ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dimanfaatkan untuk mengolah lembar validasi serta lembar kuisioner yang berisi tanggapan mengenai kritik atau saran dari ahli materi, ahli media, siswa, dan guru. Sedangkan analisis data kuantitatif dimanfaatkan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, kuisioner siswa, dan kuisioner guru.

Skala pengukuran Gutmann digunakan peneliti untuk mengumpulkan data berupa kuisioner atau angket dengan, sehingga responden hanya bisa menjawab instrumen dengan salah satu jawaban kuantitatif yang tersedia, bukan menjawab instrumen dengan jawaban kualitatif, seperti senang, tidak senang, baik, atau tidak baik. Untuk mengetahui taraf keberhasilan produk, kemudian data yang diperoleh dari lembar validasi dan lembar kuisioner berupa skor akan dihitung menggunakan metode deskriptif persentase dengan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Hermawan, 2019:85)

Pernyataan-pernyataan dari angket guru dan angket siswa berdasarkan pada skala *likert*:

Tabel 1. Standar Skala Likert

Standar	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

(Duli, 2019:78)

Kemudian persentase tersebut akan diarahkan dengan kriteria hasil validasi berikut ini:

Tabel 2. Standar Kevalidan/Kepraktisan Media

Persentase	Standar
0%-20%	Tidak Valid/Tidak Praktis
21%-40%	Kurang Valid/Kurang Praktis
41%-60%	Cukup Valid/Cukup Praktis
61%-80%	Valid/Praktis

(Sugiyono, 2018: 199)

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran monopoli ini, terdapat teknik analisis data yang dikembangkan berdasarkan respon siswa dan guru. Skala Guttman merupakan landasan dari pernyataan-pernyataan pada angket guru ataupun siswa.

Tabel 3. Skala Guttman

Penilaian	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Sugiyono, 2018: 156)

Berdasarkan nilai data yang diperoleh, dapat dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Hermawan, 2019: 85)

Berdasarkan nilai yang diperoleh kemudian dapat diketahui kepraktisan produk yang dikembangkan dengan mengacu pada tabel kriteria:

Tabel 4. Standar Kevalidan/Kepraktisan Media

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

(Sugiyono, 2018: 199)

Berdasarkan tabel kevalidan/kepraktisan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media dapat disebut valid dan praktis jika perhitungan data memperoleh persentase sebesar $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan monopoli yang ditujukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar khususnya pembelajaran menulis puisi ini dilaksanakan dengan lima tahap penelitian dengan hasil sebagai berikut:

Analisis

Pada tahap analisis ini bertujuan untuk melihat kondisi yang sedang terjadi di lingkungan belajar siswa, mulai dari permasalahan yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung, hingga mencari solusi untuk dari permasalahan tersebut. Penelitian ini difokuskan pada muatan Bahasa Indonesia dengan materi menulis puisi.

Materi yang digunakan pada penelitian pengembangan monopoli yaitu :

Tabel 5. Analisis Kurikulum




Tema	6 - Cita-Citaku
Subtema	2 - Hebatnya Cita-Citaku
Pembelajaran	5 - Lima
Kompetensi Dasar (KD)	<p>3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan</p> <p>4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.</p>
Indikator	<p>3.8.1 Menemukan gagasan-gagasan guna melengkapi puisi dengan tema "Cita-Citaku".</p> <p>3.8.2 Memadukan kata demi kata untuk dirangkai menjadi puisi yang indah.</p> <p>3.8.3 Menjelaskan isi dan amanat pada puisi yang telah disajikan.</p> <p>3.8.4 Menulis ulang materi-materi mengenai puisi.</p> <p>3.8.5 Mengimplementasikan amanat yang terkandung dalam puisi.</p> <p>3.9.1 Membaca ulang puisi hasil karya pribadi.</p>




Perancangan Desain

Desain monopoli yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar yaitu warna-warna yang menarik dan mencolok, tema yang menarik, ukuran yang diperbesar, serta materi yang jelas dan mudah dipahami agar siswa dapat menggunakan media tersebut secara lebih efektif. Media ini berupa papan permainan dengan ukuran 40cm x 40cm. Media pembelajaran monopoli yang dikembangkan memiliki beberapa bagian yaitu bagian *box* atau wadah, papan permainan, dadu, pion, kartu kesempatan, kartu dana umum, kartu puisi untuk masuk penjara, dan reward untuk bebas parkir. Pada papan permainan terdapat tema "Cita-Citaku" dengan beberapa petak yaitu petak bergambar polisi dan guru, kemudian petak kesempatan, petak dana umum, petak start, petak masuk penjara, dan petak bebas parkir. Sedangkan di bagian *box* atau wadah, terdapat aturan permainan. Di dalam media pembelajaran

monopoli ini juga terdapat dua dadu yaitu dadu jalan dan dadu sedan (kesempatan dana umum), terdapat 4 pion, serta tentunya terdapat kartu kesempatan dan dana umum yang berbeda dengan monopoli pada umumnya. Namun cara bermainnya lebih mudah daripada monopoli pada umumnya.

Tabel 6. Desain Media

Gambar	Keterangan
	<p>Papan permainan dengan tema “Cita-Citaku”. Terdapat petak start, masuk penjara, bebas parkir, kesempatan, dana umum, serta gambar guru dan polisi.</p>
	<p>2 dadu terdiri atas : - Dadu jalan (seperti dadu pada umumnya). - Dadu sedan (kesempatan atau dana umum)</p>
	<p>Kartu kesempatan mengajak siswa untuk menemukan gagasan dengan mengisi titik-titik.</p>

Gambar	Keterangan
	<p>Dana Umum berisi materi-materi tentang puisi.</p>
	<p>Ketika berada di petak “Masuk Penjara”, maka siswa membacakan puisi yang sudah disiapkan.</p>
	<p>Box/wadah besar untuk papan dan komponen lainnya. Terdapat logo unesa, tema “Cita-Citaku”, serta aturan permainan. Box/wadah kecil untuk kartu kesempatan dan dana umum.</p>

Pada tahap ini, peneliti juga mempersiapkan lembar validasi yang ditujukan kepada dosen ahli materi dan dosen ahli media. Kemudian mempersiapkan lembar kuisisioner atau angket siswa dan guru. Lembar-lembar tersebut berisi beberapa pernyataan tentang spesifikasi media monopoli yang dikembangkan dengan tujuan mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk monopoli yang dikembangkan.

Pengembangan

Materi pada media pembelajaran monopoli dikembangkan sesuai pada kompetensi dasar dan indikator agar tercapainya tujuan pembelajaran. Kemudian membuat desain dengan menggunakan aplikasi *corel draw*. Komponen-komponen pada media

pembelajaran monopoli memiliki perbedaan dengan monopoli pada umumnya. Diantaranya yaitu : (1) Papan permainan berbentuk persegi panjang yang diperbesar ukurannya menjadi 40cm × 40cm agar mempermudah anak ketika bermain bersama. Bertema cita-citaku, setiap petak terdapat gambar polisi dan guru. Selain itu juga terdapat petak masuk penjara dan bebas parkir, tentunya ada aturan yang berbeda dengan monopoli pada umumnya; (2) Pada pengembangan media monopoli ini memiliki dua dadu. Dadu pertama disebut dadu jalan yang berfungsi untuk para pemain tetap menjalankan permainannya. Dadu kedua disebut dengan dadu sedan, fungsinya untuk mendapatkan kesempatan atau dana umum. Jadi setiap setiap melempar dadu, selain tetap berjalan, para pemain juga akan mendapatkan kesempatan atau dana umum; (3) Pion adalah orang-orangan yang menunjukkan posisi pemain. Bentuknya sama dengan pion pada permainan monopoli biasanya; (4) Pada pengembangan media pembelajaran monopoli ini, dana umum dan kesempatan berbeda dengan monopoli pada biasanya. Kartu dana umum berisikan tantangan yang harus dilaksanakan oleh siswa, kemudian kartu boleh dikembalikan di bagian paling bawah, sehingga kartu dana umum tidak akan habis. Kartu kesempatan berisikan mengenai pertanyaan-pertanyaan mengenai profesi yang harus dijawab siswa. Tujuannya untuk menemukan gagasan sebelum diubah menjadi bentuk kalimat indah dan dirangkai menjadi sebuah puisi. Peraturannya, kartu ini tidak boleh dikembalikan, setelah dijawab, maka siswa harus menyimpannya; (5) Pada pengembangan media pembelajaran monopoli ini, masuk penjara dan bebas parkir berbeda dengan monopoli pada umumnya. Apabila siswa masuk penjara, maka siswa harus membacakan puisi yang telah disiapkan. Apabila siswa berada di bebas parkir, maka siswa berhak mengambil permen atau *reward* lain yang telah disiapkan guru. Selanjutnya mencetak kerangka media yang telah dikembangkan menggunakan kertas *paper art* ukuran A3.

Implementasi

Pada tanggal 04 Agustus 2021, media pengembangan monopoli ini dilakukan uji coba menggunakan skala kecil yaitu delapan siswa kelas IV Sekolah Dasar di SDN Bubutan IV Surabaya. Penelitian dilaksanakan dengan skala kecil karena masih dalam kondisi pandemi Covid – 19 yang menyebabkan tidak memungkinkannya pelaksanaan pembelajaran di sekolah, maka peneliti melaksanakan uji coba di sekitar tempat tinggal siswa dengan tetap melaksanakan protokol kesehatan. Setelah melaksanakan uji coba, kemudian siswa dan guru mengisi kuisioner atau lembar angket yang telah disiapkan peneliti untuk memberikan nilai dan saran.



Evaluasi

Tahap evaluasi adalah langkah akhir penelitian. Para ahli atau validator memberikan penilaian pada produk monopoli yang telah dikembangkan. Pada tanggal 08 Juli 2021, proses validasi media dilaksanakan oleh Bapak Drs. Suprayitno, M.Si., dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Validasi Media

No.	Pernyataan	Skor
1	Media memiliki warna yang menarik	4
2	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok	5
3	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	5
4	Media menggunakan kalimat yang baik dan benar	4
5	Media memiliki gambar yang menarik	4
6	Media sesuai dengan materi pembelajaran	5
7	Media mudah digunakan pada saat pembelajaran	4
8	Media menarik untuk digunakan	5
9	Media memiliki ukuran proporsional	4
10	Media menggunakan bahan yang awet sehingga dapat digunakan berkali-kali	4
Total = $\frac{44}{5} \times 100\%$		88%

Dapat diketahui dari hasil validasi media bahwa skor yang dihasilkan untuk media pembelajaran monopoli adalah 88% dengan kriteria sangat valid. Kemudian terdapat saran yang diberikan dosen ahli media yaitu warna background “Aturan Permainan” perlu dibuat lebih kontras/warna cerah agar tulisan lebih jelas. Kemudian validasi materi dilaksanakan pada tanggal 07 Juli 2021 oleh bapak Dr. Hendratno, M.Hum., dan memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Validasi Materi

No.	Pernyataan	Skor
1	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan kompetensi dasar	4
2	Materi pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5
4	Materi pada media dapat dipahami siswa	4
5	Materi sesuai dengan tema dan subtema yang telah dicantumkan	4
6	Bahasa yang digunakan pada media jelas dan dapat dipahami	5
7	Kejelasan pertanyaan yang dimuat pada media	5
8	Gambar pada media jelas dan menarik	5
9	Gambar pada media sesuai dengan materi	4
10	Materi dapat membantu siswa belajar lebih dalam mengenai materi puisi	4
Total = $\frac{44}{5} \times 100\%$		88%

Dapat diketahui dari lembar kuisioner atau angket tersebut bahwa skor yang dihasilkan untuk validasi materi adalah 88% dengan criteria sangat valid. Kemudian memperoleh komentar/saran yaitu instrumen dapat digunakan sesuai dengan petunjuk yang ada.

Selanjutnya hasil tanggapan siswa dan guru diperoleh dari pengisian angket pada saat uji coba berlangsung untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan. Pada tanggal 04 Agustus 2021 dilakukan pengisian angket oleh delapan siswa dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Angket Siswa

No.	Aspek	Skor							
		T	A	F	R	A	Z	V	U
1	Warna yang terdapat pada media menarik	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Gambar yang terdapat pada media menarik	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Tulisan pada media terlihat jelas	1	1	0	1	1	1	1	1
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1	0	1	1	1	1	0	1
5	Tema yang digunakan pada media menarik	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Media mudah digunakan	1	1	1	1	1	1	1	1

7	Media mudah dibawa dan dipindahkan	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Pembelajaran menjadi lebih menarik	1	1	1	1	1	1	1	1
9	Pembelajaran menjadi lebih aktif	1	1	1	1	1	1	1	1
10	Amanat pada puisi dapat tersampaikan	0	1	1	1	1	1	0	1
Jumlah		9	9	9	10	10	10	8	10
Total		$\frac{75}{80} \times 100\% = 93,75\%$							

Data yang dihasilkan dari pengisian angket siswa menunjukkan persentase 94% dengan kriteria sangat praktis.

Selanjutnya pengisian lembar angket oleh guru kelas IV di SDN Bubutan IV Surabaya yaitu Bapak A. Rahman S.Pd. yang bertujuan untuk mengetahui nilai kepraktisan pada media pembelajaran monopoli dengan data seperti berikut :

Tabel 10. Hasil Angket Guru

No.	Aspek	Skor
1	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar	1
2	Struktur kalimat mudah dipahami	1
3	Media memiliki tampilan menarik	1
4	Media mudah digunakan	1
5	Media mudah disimpan dan dibawa	1
6	Media dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok	1
7	Amanat pada puisi dapat tersampaikan dengan baik	1
8	Materi sesuai dengan tema dan subtema yang digunakan	1
9	Gambar pada media dapat menarik perhatian siswa	1
10	Media dapat membuat siswa menjadi lebih semangat dalam melaksanakan pembelajaran	1
Jumlah		10
Total $\frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$		

Dapat dilihat hasil pengisian lembar kuisioner atau angket oleh guru kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya menunjukkan persentase sebanyak 100% dengan kriteria sangat praktis.

Pembahasan

Research & Development adalah jenis penelitian yang digunakan pada pengembangan media monopoli model ADDIE dengan lima tahapan proses yaitu analisis,

perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Dari pemaparan dan penjelasan dapat diketahui bahwa media memiliki fungsi dalam pembelajaran, yaitu sebagai pedoman bahwa informasi yang terdapat pada media harus melibatkan siswa, baik dalam bentuk pemikiran ataupun aktivitas pembelajaran yang nyata (Kustandi dan Darmawan, 2020: 21). Pembelajaran monopoli adalah sarana pembelajaran yang nyata dan selalu melibatkan siswa dalam segala kegiatannya. Sedangkan menurut (Ramen, 2020: 52) fungsi media pembelajaran yaitu sebagai fasilitas nyata dalam materi pembelajaran sehingga berfungsi mendukung kegiatan proses pembelajaran pada diri seluruh siswa.

Monopoli sendiri merupakan permainan yang memiliki bagian berupa sel-sel yang berisikan nama-nama kota ataupun sebuah negara dengan berbagai aturan. Transaksi jual beli atau sewa-menyewa juga dapat dilakukan oleh para pemain untuk memperkaya diri (Susanto, dkk, 2011: 1-6). Sedangkan pengembangan media monopoli ini berbeda dengan monopoli pada umumnya, baik desain maupun cara bermainnya. Desain yang dibuat sangat menarik dengan tujuan menarik perhatian siswa untuk lebih berantusias melaksanakan proses pembelajaran.

Media monopoli ini juga sangat valid dan sangat praktis untuk diberikan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar sebagai media pendukung ketika pembelajaran menulis puisi berlangsung. Pengembangan media didasarkan pada Tema 6 (Cita-Citaku) kelas IV SD, Subtema 2 (Hebatnya Cita-Citaku). Media yang dikembangkan berupa monopoli berukuran 40cm × 40cm yang bertema “Cita-Citaku” serta dilengkapi dengan gambar polisi dan guru, kedua gambar tersebut dipilih karena termasuk profesi yang sering dilihat siswa setiap harinya, sehingga mereka dapat dengan mudah membayangkan mengenai profesi tersebut. Warna yang beraneka ragam pun membuat siswa lebih tertarik. Setelah itu media monopoli ini dicetak dengan kertas *art paper* ukuran A3.

Selanjutnya dilakukan validasi materi oleh bapak Dr. Hendratno M.Hum. pada tanggal 07 Juli 2021 menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli sangat valid untuk digunakan atau diujicobakan. Uji kevalidan dilakukan pada tanggal 07 Juli 2021 oleh validator materi. Hasil persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat valid. Kemudian terdapat komentar atau saran yaitu instrumen dapat digunakan sesuai dengan petunjuk yang ada.

Setelah selesai melaksanakan validasi materi, kemudian tanggal 08 Juli 2021 dilakukan validasi media oleh bapak Drs. Suprayitno, M.Si. dengan persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat valid. Tetapi, validator

media memberikan saran untuk perbaikan, yaitu warna background “Aturan Permainan” perlu dibuat lebih kontras/warna cerah agar tulisan lebih jelas. Media pembelajaran monopoli sudah memenuhi syarat untuk diujicobakan pada siswa dilihat dari kriteria keberhasilan produk.

Dilihat dari uji coba kepraktisan penggunaan media pembelajaran monopoli pada siswa kelas IV Sekolah Dasar pada tanggal 04 Agustus 2021. Dilihat dari hasil kuisioner atau angket siswa, diperoleh persentase 94%. Kemudian untuk angket guru diperoleh persentase 100%. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran monopoli sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan media monopoli pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi, peneliti menyimpulkan bahwa: (1) Media pengembangan monopoli untuk pembelajaran menulis puisi terdapat lima tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi; (2) Media monopoli sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi berdasarkan hasil validasi materi yang dilakukan oleh bapak Dr. Hendratno M.Hum., maka diperoleh persentase 88% dalam kriteria sangat valid, dan hasil validasi media yang dilakukan oleh bapak Drs. Suprayitno M.Si., maka diperoleh persentase 88% dalam kriteria sangat valid; (3) Media monopoli sangat praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi berdasarkan pada hasil angket tanggapan siswa 94% dan angket tanggapan guru 100% dalam kriteria sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media monopoli untuk pembelajaran menulis puisi, memiliki beberapa saran, yaitu : (1) Perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai keefektifan dan pengaruh dari media monopoli untuk pembelajaran menulis puisi; (2) Guru dan siswa perlu memiliki media monopoli untuk pembelajaran menulis puisi agar dapat diterapkan di sekolah maupun di rumah secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

Dewantari, Galuh Puspita. 2020. *Analisis Kesulitan Siswa Kelas V Dalam Menulis Puisi Sesuai Dengan Struktur Puisi Di Sdn Kaliabang Tengah Viii.*

- [Http://Repository.Upi.Edu](http://Repository.Upi.Edu) . Diakses Pada 21 Maret 2021
- Hamid, Mustafa Abi. Dkk. *Media Pembelajaran*. 2020. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hermawan, Iwan. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Qurun.
- Khair, Ummul. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sd Dan Mi. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1), 82-98.
- Kustandi, Cecep Dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat)*. Jakarta: Kencana.
- Nisa, Rofi'atun. 2015. *Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makanan Sehat Dan Bergizi Siswa Kelas 4 Sdi Surya Buana Malang*. <https://Estheses.Uin-Malang.Ac.Id/7341/> . Diakses Pada 13 Maret 2021.
- Pamungkas, Trian. 2020. *Sumber Inspirasi Berpuisi*. Bogor: Guepedia.
- Purba, A Ramen. Dkk. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ruminiati. 2016. *Sosio Antropologi Pendidikan (Suatu Kajian Multikultural)*. Malang: Gunung Samudera.
- Suciati, Sri. Dkk. 2015. Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. 2(2), 175-188. Doi: 10.17509/Mimbar-Sd.V2i2.1328.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I Wayan Cong. 2019. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(1), 29-39.
- Susanto, Arif. Dkk. 2011. Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa Sma Kelas Xi Ipa. *Jurnal Biologi*. 1(1), 1-6.
- Sutarti, Tatik Dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tegeh, I Made Dan I Made Kirna. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Pengembangan Bahan Ajar*. 11(1), 12-23.
- Ulfaeni, Siti. Dkk. 2017. Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(2), 136-144.