

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANTUN (MONOTUN) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PANTUN PADA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Viqa Velvi Abrika

PGSD FIP UNESA (viqa.20014@mhs.unesa.ac.id)

Maryam Isnaini Damayanti

PGSD FIP UNESA (maryamdamayanti@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media monopoli pantun (MONOTUN) untuk keterampilan menulis pantun peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dengan model pengembangan ADDIE yang melalui lima tahapan yakni analysis, design, development, implementation dan evaluation. Monopoli pantun (MONOTUN) membuktikan sebagai solusi efektif dan bermakna dalam keterampilan menulis pantun, menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan relevan bagi peserta didik kelas V SD. Penelitian ini mengevaluasi kelayakan media monopoli pantun (MONOTUN) dalam pembelajaran materi pantun kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan media ini dalam berbagai aspek, mencakup kevalidan materi dan media, efektivitas, dan kepraktisan. Pertama, hasil validasi materi mencapai nilai 95%, dengan kategori "Sangat Valid." Media yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pantun dianggap dengan baik. Kevalidan media mencapai nilai 90%, juga dengan kategori "Sangat Valid." Menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli pantun sudah sesuai untuk keterampilan menulis pantun. Kedua, efektivitas media monopoli pantun (MONOTUN) terlihat dari hasil postes yang menunjukkan peningkatan dari pretes. Nilai efektivitas mencapai 70%, dengan kategori "Efektif," media ini menghasilkan dampak positif yang kuat pada peserta didik. Ketiga, kepraktisan media monopoli pantun (MONOTUN) mencapai nilai 92%, dengan kategori "Sangat Praktis." Implementasi media ini dapat dilakukan dengan mudah dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar. Secara keseluruhan, monopoli pantun (MONOTUN) terbukti sebagai solusi inovatif dan efektif dalam mendukung keterampilan menulis pantun Peserta Didik kelas V SD, dengan memberikan media interaktif dan keterlibatan peserta didik.

Kata Kunci: pengembangan, media MONOTUN, keterampilan menulis pantun

Abstract

This development research aims to develop pantun monopoly media (MONOTUN) for students' pantun writing skills. The type of research used is research with the ADDIE development model which goes through five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Monopoly on rhymes (MONOTUN) has proven to be an effective and meaningful solution in rhyme writing skills, producing fun and relevant learning for fifth grade elementary school students. This research evaluates the feasibility of the pantun monopoly media (MONOTUN) in learning rhyme material for grade V elementary school. The research results show the success of this media in various aspects, including the validity of the material and media, effectiveness and practicality. First, the material validation results reached a score of 95%, with the category "Very Valid." Media that is relevant and appropriate to the needs of pantun learning is considered well. The validity of the media reached a value of 90%, also in the "Very Valid" category. Shows that the pantun monopoly learning media is suitable for pantun writing skills. Second, the effectiveness of the pantun monopoly media (MONOTUN) can be seen from the post-test results which show an increase from the pre-test. The effectiveness value reaches 70%, with the category "Effective," This media produces a strong positive impact on students. Third, the practicality of the pantun monopoly media (MONOTUN) reached a score of 92%, with the category "Very Practical." Implementation of this media can be done easily and in accordance with learning needs in class V elementary schools. Overall, the pantun monopoly (MONOTUN) has proven to be an innovative and effective solution in supporting the rhyme writing skills of fifth grade elementary school students, by providing interactive media and student involvement.

Keywords: development, MONOTUN media, rhyme writing skills

PENDAHULUAN

Menulis adalah kegiatan wajib dipelajari oleh peserta didik karena dapat menunjang pemahaman peserta didik di kelas dalam mencatat materi dan mengumpulkan informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga guru membutuhkan media pembelajaran yang tepat khususnya dalam keterampilan menulis pantun peserta didik. Menulis pantun adalah salah satu kompetensi dasar yang dipelajari peserta didik sekolah dasar. Menulis dibutuhkan peserta didik seperti pada saat peserta didik ingin mengumpulkan informasi yang disampaikan oleh guru. Kegiatan menulis ini mampu membuat peserta didik menyampaikan kembali informasi yang telah didapat sebelumnya, sehingga bermanfaat bagi peserta didik yang sedang melaksanakan pembelajaran (Maryam, 2019). Menulis pantun merupakan salah satu hal yang menjadi kesulitan bagi peserta didik dalam mengimplementasikannya.

Keterampilan menulis pantun adalah suatu kemampuan seseorang untuk menyampaikan pesan dalam bentuk karya sastra yang bertujuan untuk menghibur pendengar atau pembaca dengan memanfaatkan pemilihan kata dalam isinya. Menulis pantun dapat dijadikan sebagai media untuk mengembangkan kepribadian peserta didik agar menjadi pribadi yang berkarakter, karena pantun berguna sebagai media penghibur serta pembelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu peserta didik dan memudahkan guru selama proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah keseluruhan yang dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan belajar mengajar dan mencapai tujuannya (Hamid, dkk, 2020). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik dengan membangkitkan rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat tentunya akan menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk keterampilan menulis yaitu media MONOTUN (monopoli pantun). Media MONOTUN merupakan media permainan monopoli pantun yang disajikan dalam media cetak. Media MONOTUN berisi papan monopoli dan memiliki isi berupa kuis 1, kuis 2 dan kartu tantangan yaitu *zonk*. Media MONOTUN memiliki tampilan yang menarik, tampilan menarik dari MONOTUN yaitu terdapat kotak gambar bertema polisi layaknya permainan monopoli pada umumnya yang terdapat dadu untuk memulai permainan dan pion untuk menjalankan permainan.

Media MONOTUN terdapat kuis 1 peserta didik menuliskan kalimat pantun yang kosong, kuis 2 berupa peserta didik dimintai membuat sebuah pantun sesuai dengan ilustrasi gambar sehingga memudahkan peserta didik dalam menuliskan pantun. Hal ini disebabkan media MONOTUN memiliki banyak nilai positif karena memuat isi yang menarik untuk peserta didik dan dapat digunakan dengan mudah selama proses pembelajaran serta proses pembuatan. Dengan melakukan kegiatan permainan dapat menstimulus peserta didik dalam berpikir secara konkret dan mampu mengembangkan logika berpikirnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Suciati dkk. (2015) yang

menyatakan media pembelajaran yang menggabungkan antara kegiatan pembelajaran dengan permainan seperti monopoli sangat dibutuhkan oleh peserta didik dan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan inovatif.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Eka Putri (2021) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah dasar Materi Gaya Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku" disimpulkan bahwa media monopoli tersebut layak untuk digunakan yang dibuktikan dengan hasil dari validator ahli materi, validator ahli media, dan respon peserta didik sebagai subjek uji coba dengan kriteria sangat layak. Media monopoli dapat disesuaikan dengan materi ajar yang dibutuhkan

Penelitian oleh Khasana. (2018) dengan judul "Pengembangan Media Monopoli dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja" menghasilkan media yang layak dari segi materi maupun media. Selain itu, media yang dihasilkan juga meningkatkan minat mata pelajaran IPS. Hasil validasi media dan materi termasuk dalam kategori tinggi, sehingga media layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan proses pembelajaran mata pelajaran IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Winda. (2021) dengan judul Pengembangan Media Monopoli untuk Pembelajaran Menulis Puisi pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil validasi media dan materi termasuk dalam kategori tinggi, sehingga media layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan minat menulis peserta didik. Media monopoli juga praktis untuk digunakan oleh guru dan peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan selama mengikuti kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 5 yang dilaksanakan di SDN 3 Amadanom, ditemukan peserta didik kelas V mengalami kesulitan menulis pantun. Peserta didik kesulitan dalam menulis kata maupun kalimat. Untuk menulis suatu kalimat peserta didik perlu melihat kembali setiap kata yang ada. Hal ini disebabkan kurangnya keterampilan dalam menulis peserta didik. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis dapat memengaruhinya dalam proses pembelajarannya.

Kesulitan tersebut disebabkan oleh guru karena belum menggunakan media yang sesuai dengan materi yang dipelajari oleh peserta didik. Dalam pembelajaran materi pantun, guru menggunakan bacaan yang ada pada buku peserta didik karena media yang tersedia di sekolah terbatas, maka guru belum menggunakan media dikarenakan keterbatasan media. Sementara itu pada buku peserta didik, tulisan disajikan dengan kalimat yang panjang dan minim ilustrasi pendukung. Hal ini dapat mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan atau tidak lancar dalam menulis dan pemahaman materi pembelajaran. Oleh sebab itu, guru sebaiknya menggunakan media konkret didukung dengan kegiatan langsung untuk memudahkan guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media MONOTUN merupakan modifikasi dari permainan monopoli. Kebaruan Media MONOTUN dapat dilakukan dengan cara penggunaan dalam proses

pembelajaran. Pada pembelajaran konvensional digunakan buku peserta didik untuk menulis tetapi pada penelitian ini digunakan media *MONOTUN* yang memiliki tampilan menarik. Media *MONOTUN* memuat kuis dengan tema polisi yang didesain menggunakan aplikasi *Canva*, sehingga tidak hanya memuat pertanyaan namun disertai dengan gambar pendukung. Dengan adanya media ini dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan menulis pantun.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilaksanakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam keterampilan menulis pantun. Adapun judul penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah "Pengembangan Media Monopoli Pantun (*MONOTUN*) untuk Keterampilan Menulis Pantun pada Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan menciptakan inovasi media pembelajaran yang menarik untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran pantun. Tujuannya adalah untuk mengoptimalkan proses belajar peserta didik dengan mengembangkan media yang dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar, sehingga semangat belajar mereka meningkat dan mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup tiga pertanyaan, yaitu: (1) Bagaimanakah kevalidan media *MONOTUN* untuk keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar? (2) Bagaimanakah kepraktisan media *MONOTUN* untuk keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar? (3) Bagaimanakah keefektifan media *MONOTUN* untuk keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar?

Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) Menghasilkan media *MONOTUN* untuk keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar yang valid. (2) Menghasilkan media *MONOTUN* untuk keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar yang praktis. (3) Menghasilkan media *MONOTUN* untuk keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar yang efektif.

METODE

Jenis penelitian ini adalah pengembangan *Research and Development* atau *R&D*. Dalam Penelitian yang akan dilakukan untuk media pembelajaran yaitu monopoli pantun (*MONOTUN*). Selanjutnya pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun juga melatih keterampilan menulis peserta didik pada kelas V Sekolah Dasar.

Model *ADDIE* merupakan sebuah model dalam penelitian prosedural dengan menyajikan langkah-langkah prosedural yang digunakan untuk menghasilkan suatu

produk. Model *ADDIE* ialah model yang efektif untuk mengembangkan suatu produk.

Model *ADDIE* berdasarkan pada pertimbangan yang menyatakan bahwa dalam pengembangannya model *ADDIE* dilakukan secara sistematis dan berdasarkan teori-teori yang ada dalam suatu desain pembelajaran. Selain itu, dalam penyusunannya model *ADDIE* dilaksanakan secara terprogram serta terdapat langkah-langkah tahapan yang sistematis sebagai upaya untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. HASIL PENELITIAN

Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Monopoli Pantun (*MONOTUN*) untuk Keterampilan Menulis Pantun pada Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar" ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation*). Berikut langkah-langkah pengembangan media monopoli pantun (*MONOTUN*) yang telah dilakukan sesuai dengan model *ADDIE*:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis yang dilakukan berupa tahapan untuk mengumpulkan data melalui analisis permasalahan yang ada di sekolah. Tahap analisis yang telah dilakukan meliputi empat tahapan:

a. Analisis kebutuhan

Analisis dilakukan untuk menemukan media yang sesuai untuk peserta didik dan guru dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia. Ditemukan bahwa pembelajaran belum memanfaatkan media permainan. Observasi dilakukan di UPT SD 149 Gresik pada tanggal 1 Desember 2023 untuk mendapatkan informasi tentang masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama kurangnya penggunaan media. Informasi ini diperoleh dari kelas V dan memerlukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran.

b. Analisis kurikulum

Kurikulum yang digunakan di UPT SDN 149 Gresik adalah Kurikulum Merdeka. Media yang dikembangkan mengacu pada materi kurikulum merdeka. Materi yang digunakan pada media monopoli pantun (*MONOTUN*) adalah mata pelajaran bahasa Indonesia tentang menulis pantun kelas V/ Fase C. Adapun analisis dilakukan terhadap kurikulum yang diterapkan di UPT SD 149 Gresik pada saat observasi tanggal 1 Desember 2023.

c. Analisis karakteristik peserta didik

Hasil observasi awal yang dilakukan sebelum penelitian dapat diketahui bahwa peserta didik membutuhkan contoh konkret dalam proses memahami materi. Selain itu, peserta didik suka dengan hal yang berkaitan dengan simulasi dan permainan. Hal tersebut penelitian perlu mengembangkan media dengan pendekatan khusus. Pada peserta didik kelas V sekolah dasar membutuhkan proses pembelajaran yang mampu mengasah keterampilan menulis peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan di sekolah, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan maksimal dan tercipta

suasana belajar yang efektif dan menyenangkan

d. Analisis materi pembelajaran

Berdasarkan elemen menulis yaitu Peserta didik mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan kesastraan untuk menulis pantun. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk pantun dengan penggunaan kosakata secara kreatif. Sebagai bentuk mengenalkan materi agar sesuai dan relevan dengan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Dengan analisis materi, sehingga dapat mengidentifikasi batasan-batasan materi yang akan diimplementasikan dalam media yang dikembangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka materi pembelajaran yang digunakan adalah menulis pantun. Pemilihan materi tersebut berkenaan dengan penggunaan materi pada jenjang kelas V sekolah dasar sesuai dengan kurikulum yang digunakan yakni Kurikulum Merdeka. Peneliti mengkaji Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran. Adapun hasil analisis materi pembelajaran, sebagai berikut :

Tabel 1

Topik	Menulis pantun
Tujuan Pembelajaran	1) Dengan melakukan permainan berupa MONOTUN (Monopoli Pantun) siswa mampu memahami pengertian dan ciri-ciri pantun 2) Dengan melakukan permainan berupa MONOTUN (Monopoli Pantun) siswa mampu mengetahui bagian-bagian dan jenis dari pantun 3) Dengan pemberian kuis, siswa mampu mengerjakan serta menuliskan pantun.
Pemahaman Bermakna	Meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam materi menulis pantun dengan media MONOTUN.

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan merupakan tindakan selanjutnya dari hasil tahapan analisis. Penelitian ini menyadari keterbatasan dan permasalahan yang dihadapi guru dan peserta didik, sehingga pada tahap perancangan ini akan memperjelas pengembangan media monopoli pantun (MONOTUN), sebagai berikut:

a. Perancangan modul ajar

Peneliti merancang modul ajar yang akan digunakan pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan pembelajaran kurikulum merdeka, materi menulis pantun terdapat pada semester 2. Modul Ajar yang dirancang untuk penelitian ini telah dilampirkan.

b. Perancangan materi

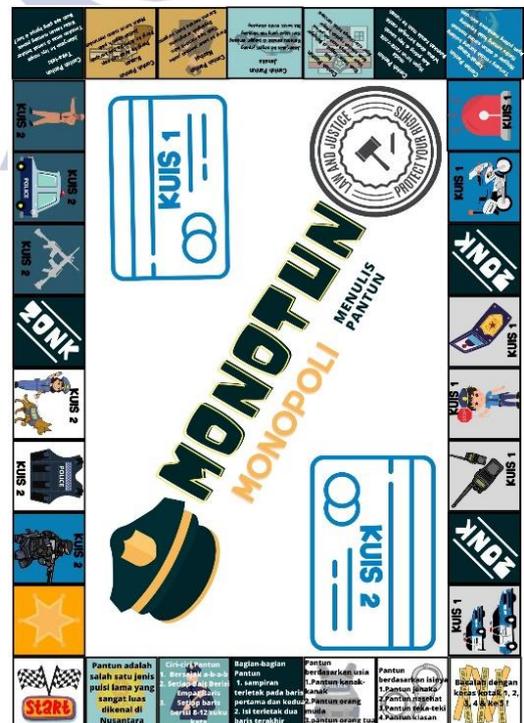
Setelah dilakukan tahap analisis pada materi pembelajaran, maka dapat ditentukan cakupan materi sesuai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Materi yang disajikan yaitu materi pantun, dengan pengertian pantun, ciri-ciri pantun, bagian pantun dan menuliskan pantun. Untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi, dalam pembelajaran mengaitkan permainan yang dekat dengan peserta didik yakni permainan monopoli. Hal tersebut didasari atas latar belakang peserta didik yang memiliki kesulitan dalam kegiatan menulis.

c. Perancangan media

Perancangan media ini dilakukan dengan menggunakan platform aplikasi *Canva*. Pembuatan desain media yang dirancang dalam *storyboard* media MONOTUN yang telah dilampirkan. Adapun untuk spesifikasi produk, yaitu:

- Ukuran papan MONOTUN : A2 (42 x 59,4 cm)
- Bahan papan MONOTUN : *Banner*
- Ukuran kartu kuis 1,2 & zonk : 12 x 8 cm
- Bahan kartu kuis 1,2 & zonk : *Artpaper* 230 gsm
- Jumlah pion : 4/5 tiap papan
- MONOTUN Bahan pion : Tutup botol bekas
- Ukuran dadu : 2,5 cm
- Jumlah dadu : 1 tiap papan MONOTUN

Gambar 1 Desain Papan Monopoli Pantun



3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini, peneliti merealisasikan media berdasarkan hasil dari tahap analisis dan tahap perancangan. Hasil tersebut menjadi acuan media yang dikembangkan.

Pembuatan media MONOTUN

Media monopoli pantun (MONOTUN) dibuat melalui beberapa tahap. *Pertama*, diawali dengan membuat desain papan MONOTUN dan tampilan kartu kuis 1, 2 & zonk dengan mencantumkan pertanyaan untuk menuliskan pantun tampilan belakang. *Kedua*, membuat kartu berukuran 8x10 berbahan *Artpaper* 230 gsm sebagai bahan utama agar membentuk media kartu yang kuat dan tahan lama. *Ketiga*, desain yang sudah dibuat pada langkah pertama dicetak menggunakan bahan banner *indoor* berukuran A2. *Keempat*, desain pion menggunakan aplikasi *canva* terdapat angka bertemakan hewan dicetak menggunakan bahan stiker. *Kelima*, setelah kertas stiker dicetak ditempelkan pada tutup botol bekas. Keenam, setiap penggunaan papan monopoli pantun disediakan satu buah dadu berukuran 2,5 cm x 2,5 cm.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

a. Hasil Validasi

1) Validasi Materi

Validasi materi MONOTUN dilakukan oleh dosen ahli materi jurusan Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yaitu bapak Zaenal Abidin, S.Pd., M.Pd. yang dilaksanakan pada 12 Februari 2024 dengan rincian hasil validasi materi dilampirkan. Hasil perolehan skor validasi materi MONOTUN adalah 38 dari keseluruhan skor maksimal yakni 40. Selanjutnya, presentase perhitungan hasil validasi media MONOTUN sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum skor\ diperoleh}{\sum skor\ maksimal} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Hasil perhitungan presentase kevalidan materi pada media MONOTUN diperoleh skor 95% dengan kategori “Sangat Valid” digunakan. Kesimpulan yang diperoleh dari validasi materi media MONOTUN yaitu materi dapat digunakan tanpa revisi.

2) Validasi Media

Validasi media monopoli pantun (MONOTUN) dilakukan oleh dosen ahli media jurusan Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yaitu ibu Dr. Dian Permatasari Kusuma Dayu, M. Pd. yang dilaksanakan pada 12 Februari 2024 dengan rincian hasil validasi media dilampirkan.

Hasil perolehan skor validasi media MONOTUN yaitu 45 dari keseluruhan skor maksimal 50. Kemudian, dilakukan perhitungan menentukan presentase hasil validasi media MONOTUN sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum skor\ diperoleh}{\sum skor\ maksimal} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Hasil perhitungan persentase kevalidan media MONOTUN diperoleh skor 90% dengan kategori “Sangat Valid” digunakan. Kesimpulan yang diperoleh dari validasi media yaitu media dapat digunakan digunakan tanpa revisi.

Hasil perhitungan persentase kevalidan media MONOTUN diperoleh skor 90% dengan kategori “Sangat Valid” digunakan. Kesimpulan yang diperoleh dari validasi media yaitu media dapat digunakan digunakan tanpa revisi.

b. Hasil Keefektifan

1). Uji coba skala kecil

Pada tahap ini media diuji cobakan terhadap 10 peserta didik dari kelas V UPT SD Negeri 149 Gresik. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui kelayakan media MONOTUN sebelum diaplikasikan pada proses pembelajaran sebenarnya pada uji coba skala besar. Media MONOTUN diberikan terhadap peserta didik sebagai alat untuk menulis pantun.

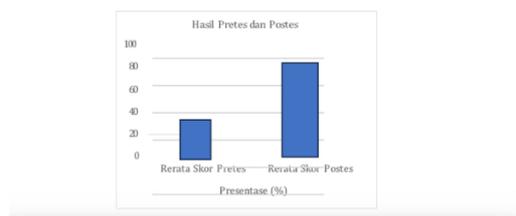
Keefektifan media ditentukan melalui perhitungan selisih antara hasil pretes sebelum perlakuan dan postes setelah perlakuan. Pelaksanaan pretes dan postes dilakukan peserta didik kelas V-A UPT SD Negeri 149 Gresik yang berjumlah 10 peserta didik sebagai subjek uji coba skala kecil pada penelitian ini. Adapun data perolehan hasil pretes dan postes sebagai berikut.

Tabel 2 Nilai Hasil pretes dan postes skala kecil

No	Nama Siswa	Skor Maksimal	Skor Hasil Pretes	Skor Hasil Postes	Kenaikan Skor
1	RNA	100	20	75	55
2	ZAF	100	40	85	45
3	SNA	100	50	85	35
4	AF	100	45	75	30
5	RK	100	55	90	35
6	HA	100	30	75	45
7	SP	100	50	85	35
8	GCL	100	35	85	50
9	CAH	100	40	80	40
10	LA	100	25	75	50
Rerata Skor (%)			39	81	68

Rerata skor pretes dan postes ditunjukkan pada diagram berikut.

Gambar 4. 1 Presentase perbedaan Skor Hasil Pretes dan Postes



Pada gambar diatas, diketahui bahwa hasil postes mengalami peningkatan. Terlihat bahwa terdapat perbedaan hasil skor pretes dan postes setelah diberikan perlakuan. Hasil pretes menunjukkan rerata skor 39% dengan kategori “Kurang Baik”, dan pretes mendapatkam rerata skor 81% dengan kategori “Sangat Baik” Selanjutnya untuk menentukan keefektifan media, dilakukan perhitungan skor gain, berikut persentase keefektifan media monopoli pantun (MONOTUN).

$$\begin{aligned}
 \text{NGain} &= \frac{\text{Skor postes} - \text{Skor pretes}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pretes}} \\
 &= \frac{81 - 39}{100 - 39} \times 100\% \\
 \text{NGain} &= 68\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan persentase keefektifan media monopoli pantun (MONOTUN) diperoleh skor 68% dengan kategori “ Efektif” digunakan.Simpulan yang diperoleh dari uji coba yaitu media MONOTUN efektif untuk digunakan.

2) Uji Coba Skala Besar

Tahap uji coba skala besar dilakukan terhadap seluruh peserta didik kelas V-B yang berjumlah 28 orang. Peserta didik dibagi menjadi 7 kelompok, dengan masing-masing kelompok 4 Peserta Didik. Pada uji coba skala besar peneliti bertindak sebagai pendidik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kegiatan uji coba skala besar, maka didapatkan instrument keefektifan penggunaan media monopoli pantun (MONOTUN). Adapun data perolehan hasil pretes dan postes sebagai berikut :

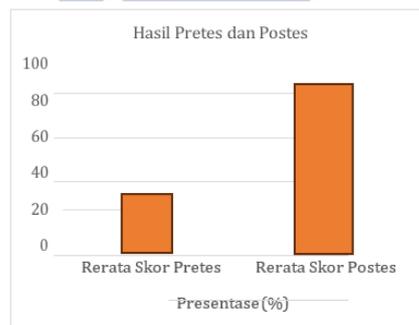
Tabel 4 Hasil pretes dan postes skala besar

No	Nama Siswa	Skor Maksimal	Skor Hasil Pretes	Skor Hasil Postes	Kenaikan Skor
1	HD	100	40	80	40
2	JFA	100	35	85	50
3	SRN	100	35	80	45
4	MAP	100	40	95	55
5	SAJ	100	35	80	45
6	CAP	100	40	85	45
7	SG	100	30	80	50
8	JR	100	20	75	55
9	ANN	100	30	80	50
10	BA	100	50	90	40

11	FAR	100	40	85	45
12	AZA	100	35	80	45
13	NFI	100	25	75	50
14	ALJ	100	35	80	45
15	KPDK	100	40	85	45
16	DNA	100	45	80	35
17	ACT	100	40	85	45
18	AFS	100	30	80	50
19	MAA	100	20	80	60
20	ER	100	35	80	45
21	MIDW	100	55	75	20
22	NY	100	55	95	40
23	RRA	100	50	90	40
24	ZD	100	45	85	40
25	WMO	100	40	75	35
26	MRI	100	35	80	45
27	SD	100	25	75	50
28	IA	100	60	95	35
Rerata (%)			38	82	70
Skor					

Rerata skor pretes dan postes ditunjukkan pada diagram berikut.

Gambar 4. 1 Persentase perbedaan Skor Hasil Pretes dan Postes



Pada gambar diagram tersebut, diketahui bahwa hasil postes mengalami peningkatan. Terlihat bahwa terdapat perbedaan hasil skor pretes dan postes setelah diberikan perlakuan. Hasil pretes menunjukkan rerata skor 38% dengan kategori “Kurang Baik”, dan pretes mendapatkam rerata skor 82% dengan kategori “Sangat Baik” Selanjutnya untuk menentukan keefektifan media, dilakukan perhitungan skor gain, berikut presentase keefektifan media monopoli pantun (MONOTUN).

$$\begin{aligned}
 \text{NGain} &= \frac{\text{Skor postes} - \text{Skor pretes}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pretes}} \\
 &= \frac{82 - 38}{100 - 38} \times 100\% \\
 \text{NGain} &= 70\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan persentase keefektifan media monopoli pantun (MONOTUN) diperoleh skor 70% dengan kategori “ Efektif” digunakan. Kesimpulan yang diperoleh dari uji coba yaitu media MONOTUN efektif untuk digunakan.

c. Hasil Kepraktisan

1) Hasil Lembar Respon Pendidik

Lembar respon pendidik dilakukan oleh Pendidik walikelas 5b di UPT SD Negeri 149 Gresik yaitu ibu Yanti Nurlatifah, S.Pd. yang dilaksanakan pada 21 Februari 2024 dengan rincian hasil lembar respon dilampirkan.

Hasil perolehan skor lembar respon pendidik yaitu 34 dari skor total 35. Berikut perhitungan presentase kepraktisan media monopoli pantun (MONOTUN) dari lembar respon pendidik.

$$P = \frac{\sum \text{skor diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{34}{35} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Hasil perhitungan presentase kepraktisan dari lembar tanggapan pendidik diperoleh 97% dengan kategori “Sangat Praktis”. Selanjutnya dilakukan perhitungan rekapitulasi presentase kepraktisan dari lembar respon pendidik.

2) Hasil Lembar Respon Peserta Didik

Hasil dari pengisian instrumen lembar respon oleh Peserta Didik terhadap proses pembelajaran menggunakan media MONOTUN, yang merupakan media pembelajaran untuk menulis pantun, menunjukkan tingkat kepraktisan penggunaan media MONOTUN dalam pembelajaran. Data ini berasal dari 28 Peserta Didik kelas 5B yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Persentase kepraktisan Peserta Didik dalam menggunakan media MONOTUN dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.009}{1.120} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan data hasil instrumen respon Peserta Didik pada skala besar menghasilkan persentase 90% sehingga media monopoli pantun (MONOTUN) untuk menulis pantun termasuk kategori sangat praktis. Hal tersebut sesuai kriteria kepraktisan dengan persentase 80%-100%

Hasil pengisian instrument lembar respon Peserta Didik terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media monopoli pantun (MONOTUN). Hasil kepraktisan berhubungan terhadap penggunaan media MONOTUN untuk pembelajaran menulis pantun. Hasil tersebut didapatkan dari 10 Peserta Didik kelas 5-A sebagai skala

kecil dalam penelitian ini. Persentase hasil instrument kepraktisan bagi Peserta Didik menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{369}{400} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan data hasil instrumen respon Peserta Didik pada skala kecil menghasilkan persentase 92% sehingga media monopoli pantun (MONOTUN) untuk menulis pantun termasuk kategori sangat praktis. Hal tersebut sesuai kriteria kepraktisan dengan persentase 80%-100%.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahapan akhir yaitu proses evaluasi dilakukan pada setiap tahapan berlangsung mulai dari tahapan analisis, tahapan perencanaan, tahapan pengembangan, hingga tahapan implementasi. Pada tahap evaluasi terdapat 2 macam yaitu evaluasi produk dari monopoli pantun(MONOTUN) dan evaluasi hasil belajar Peserta Didik dalam penggunaan media monopoli pantun(MONOTUN). Proses evaluasi dilakukan berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap implementasi yaitu pengamatan terhadap angket respon Peserta Didik sehingga dapat mengetahui tingkat ketertarikan Peserta Didik dalam penggunaan media monopoli pantun (MONOTUN). Selain itu, proses evaluasi pada tahap implementasi juga dilakukan dengan mengolah data hasil angket untuk mengetahui tingkat kelayakan media monopoli pantun (MONOTUN).

Berdasarkan hasil evaluasi pada implementasi media hasil belajar Peserta Didik mengalami peningkatan dari skala kecil ke skala besar, sehingga media monopoli pantun (MONOTUN) dapat dinyatakan layak untuk digunakan saat proses pembelajaran dan dapat mengembangkan ide atau gagasan menjadi pantun yang menarik.

PEMBAHASAN

Media MONOTUN untuk mengasah keterampilan menulis pantun peserta didik pengembangan media permainan monopoli dalam materi pantun. Media MONOTUN sama seperti media permainan monopoli yang sering ditemukan, akan tetapi MONOTUN memiliki pembaharuan berupa terdapat kartu kuis 1, kuis 2, dan kartu tantangan *zonk*. MONOTUN media permainan monopoli pantun yang disajikan dalam media cetak memiliki tampilan yang menarik, tampilan menarik dari MONOTUN yaitu terdapat kotak bertemakan polisi layaknya permainan monopoli pada umumnya yang terdapat dadu untuk memulai permainan dan pion untuk menjalankan permainan. Media MONOTUN terdapat kuis 1 peserta didik menuliskan kalimat pantun yang

kosong, kuis 2 berupa peserta didik diminta membuat sebuah pantun sesuai dengan ilustrasi gambar sehingga memudahkan peserta didik dalam menuliskan pantun .

Hal ini disebabkan media MONOTUN memiliki banyak nilai positif karena memuat isi yang menarik untuk peserta didik dan dapat digunakan dengan mudah selama proses pembelajaran serta proses pembuatan. Dengan melakukan kegiatan permainan dapat menstimulus peserta didik dalam berpikir secara konkret dan mampu mengembangkan logika berpikirnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Suciati dkk. (2015) yang menyatakan media pembelajaran yang menggabungkan antara kegiatan pembelajaran dengan permainan seperti monopoli sangat dibutuhkan oleh peserta didik dan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan inovatif.

Pendidikan di era sekarang menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran, terutama ketika melibatkan proses pembelajaran yang memerlukan media yang menarik, seperti media mengaitkan dalam permainan. Dalam penelitian ini, monopoli pantun (MONOTUN) dikembangkan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang melalui lima tahapan, yaitu yaitu analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Pada setiap tahapan dalam mengembangkan media ini selalu diiringi dengan kegiatan evaluasi, sehingga tahap evaluasi tidak dilaksanakan secara terpisah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan monopoli pantun (MONOTUN) pada materi menulis pantun, yang melibatkan aspek yakni kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Langkah awal penelitian ini melakukan evaluasi terhadap kevalidan media monopoli pantun (MONOTUN) yang meliputi validasi materi dan validasi media. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yang merupakan dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya dengan meninjau beberapa aspek meliputi kesesuaian materi, kemenarikan dan manfaat media, kebahasaan media. Hasil presentase kevalidan materi didapatkan presentase 95%, dengan kategori "Sangat Valid" karena presentase 95% berada diantara presentase 80% sampai dengan 100%. Artinya, materi dalam media monopoli pantun (MONOTUN) dianggap memadai dan dapat diterima tanpa perlu revisi. Validasi materi yang tinggi menunjukkan bahwa konten yang disajikan relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menulis pantun.

Kedua, validasi media monopoli pantun (MONOTUN) dilakukan oleh dosen ahli media jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya dengan meninjau beberapa aspek meliputi tampilan media, isi media, dan penggunaan media. Hasil validasi media didapatkan presentase 90%, dengan kategori "Sangat Valid" karena presentase 90% berada diantara presentase 80% sampai dengan 100%. Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil ini adalah bahwa media monopoli pantun (MONOTUN) dapat

digunakan tanpa perlu revisi.

Hasil kevalidan selanjutnya digunakan sebagai dasar pelaksanaan implementasi media di lapangan. Implementasi penerapan media monopoli pantun(MONOTUN) dilakukan pada skala kecil kemudian skala besar, pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 5 di UPT SD Negeri 149 Gresik. Kegiatan penerapan dalam keterampilan menulis pantun ini bertujuan guna mengetahui kelayakan media MONOTUN yaitu keefektifan dan kepraktisan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui pengukuran beberapa aspek.

Keefektifan media monopoli pantun (MONOTUN) dilakukan melalui hasil pretes dan postes guna mengetahui kebermanfaatan yang dihasilkan. Hasil postes menunjukkan peningkatan signifikan dari pretes ke postes, dengan skor rata-rata postes mencapai 82% dan kategori "Sangat Baik." Dengan skor efektivitas media monopoli pantun (MONOTUN) mencapai 70% dan kategori "Efektif," media ini dinilai efektif dalam mendukung keterampilan menulis pantun di kelas 5 Sekolah Dasar. Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa monopoli memberikan dampak positif terhadap peserta didik dan guru terhadap skala kecil dan skala besar.

Kepraktisan media monopoli pantun (MONOTUN) dalam penelitian ini diukur melalui lembar respon guru dan peserta didik. Hasil presentase kepraktisan siswa mencapai skor 92%, dengan kategori "Sangat Praktis." Dan kepraktisan guru mencapai skor 97% dengan kategori sama yaitu "Sangat Praktis". Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa media monopoli pantun (MONOTUN) praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini memberikan gambaran bahwa implementasi media ini dapat dilakukan dengan mudah dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas 5 Sekolah Dasar.

Hasil pengembangan media pembelajaran monopoli pantun dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media MONOTUN layak untuk digunakan dalam kegiatan mengasah keterampilan menulis pantun pada kelas 5 Sekolah Dasar setelah ditinjau dari aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil tersebut selaras dengan hasil penelitian lain mengenai pengembangan media monopoli di sekolah dasar yaitu penelitian oleh Winda(2021) dengan judul "Pengembangan Media Monopoli untuk Pembelajaran Menulis Puisi pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar", penelitian oleh Eka Putri (2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah dasar Materi Gaya Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeri".

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media MONOTUN untuk keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V SD. Sehingga disimpulkan bahwa MONOTUN adalah alat yang sangat valid untuk pembelajaran menulis pantun di

kelas V. Validitas media mencapai 90% dengan katagori sangat valid dan materi mencapai 95% dengan katagori sangat valid.

Media monopoli pantun (MONOTUN) juga dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dari perolehan nilai pretest dan posttest baik dalam uji coba skala kecil dan besar mengalami peningkatan dengan 68% dan 70 % pada uji coba skala besar.

Berdasarkan hasil perhitungan rumus kepraktisan yang diperoleh dari hasil lembar angket respon peserta didik dan pendidik didapatkan hasil yang positif. Hasil lembar angket respon Peserta Didik dalam uji coba skala kecil dan besar yaitu 92% dan 90%. Hasil angket pendidik sebesar 97%. Ketiga hasil ini berkategori sangat praktis.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Monopoli Pantun (MONOTUN) untuk peserta didik kelas V sekolah dasar telah memberikan saran-saran sebagai berikut:

Bagi guru, disarankan untuk mengintegrasikan penggunaan MONOTUN dengan aktivitas yang beragam agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan inovatif. Guru juga dapat mengembangkan MONOTUN dengan topik yang beragam serta berbagai tema dan materi.

Bagi peserta didik, sebaiknya pemanfaatan MONOTUN ditingkatkan untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun dan keterampilan berbahasa lainnya.

Bagi peneliti lanjutan, disarankan untuk mengembangkan MONOTUN dengan topik, tema, dan materi yang lebih beragam. Media ini juga perlu ditingkatkan dari segi tampilan, seperti penggunaan warna, tulisan, gambar, serta transisi yang lebih menarik. Hal ini bertujuan agar MONOTUN menjadi media pembelajaran yang lebih valid, efektif, dan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Hajar, E., A. 2011. *Cerdas Cermat Pantun*. Pekanbaru : Unripress
- Isah Cahyani. 2013 “*Pembelajaran Bahasa Indonesia*”. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia. 36
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung : alfabeta.
- Suciati, Sri. Dkk. 2015. “Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. 2(2), 175-188. <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/1328/0>
- Murti, S. (2015). “Eksistensi Penggunaan Bahasa Indonesia di Era Globalisasi”. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa*.
- Tegeh, I Made. Dkk. 2015. “Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE”. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*. Hal. 208-216.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sirait, E. D. 2016. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal formatif* 6(1). 35-43.
- Nizwardi Jalmur dan Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta, Kencana.
- Iqomatul. 2017. “Pengaruh Penggunaan *Media Monopoly Smart Games* Terhadap Keterampilan Menuliskan Kembali Isi Cerita Peserta didik Kelas IV SD se Kecamatan Lakarsantri”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Sepriyanti. Nana dan Latifa Nuri. 2017. Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Realistic Mathematic Education pada Materi Sistem Persamaan Linear. Diakses pada tanggal 24 Oktober 2023
- Hidayanto Akhmad dkk. 2018. *Bermain untuk Belajar* . Leutikaprio.
- Khair, Ummul. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sd Dan Mi. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1), 82-98. <http://repository.iaincurup.ac.id/eprint/55>
- Firmansyah. 2018. Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Media Gambar Grafos Dengan Metode Latihan Terbimbing Pada Peserta didik Kelas X SMK PGRI 2 Denpasar. *Eprints Unmas*, 16-44
- Cemerlang. 2019. *Kumpulan Peribahasa & Pantun Indonesia Terlengkap*.
- Cemerlang. 2019. *Sastra Indonesia Lengkap*.
- Ritonga, M. Y. (2019). *Kontribusi Penerapan Evaluasi Teknik Multiple Choice Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batangtoru*. 7(1), 146-151.
- Sujana, I Wayan Cong. 2019. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(1), 29-39. <https://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW/article/view/927/806>
- Susanti. 2019. Penggunaan Media Pembelajaran Video Scribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.3992528-2921>
- Maryam. 2019. “Pengembangan Media Doodle Pop Up Explosion Box untuk Keterampilan Menulis Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/28666>
- Hamid, Mustafa Abi. Dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Kurniawa, D. A. 2020. “Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik”. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1),10–15.

<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/720/654>

- Supriadi. 2020. Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Peserta didik. *Journal of Management*, 3(3), 84-93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Wardhani, N. L. 2020. Pengembangan Media Game Labryrinh Advanture Berbasis Android Sesuai Tahapan Pemecahan Masalah Polya di Sekolah Dasar.
- Hendratno. 2021. Pengembangan media pembelajaran digital teks nonfiksi dalam keterampilan menulis naratif untuk peserta didik kelas IV SD. *IJORER: Jurnal Internasional Penelitian Pendidikan Terbaru*, 2 (3), 275–292
- Juliantini, Lita. 2022. “Hafalan Materi Bahasa Indonesia SD/MI Kelas 4, 5, & 6. Jakarta: Bmedia Imprint Kawan Pustaka.

