

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PADA
MATERI PUISI KELAS IV SEKOLAH ALAM MADRASAH IBTIDAIYAH
BAIPAS MALANG**

SKRIPSI



oleh:

Septya Rahmayanti
NIM. 18140083

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Juni, 2022

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PADA
MATERI PUISI KELAS IV SEKOLAH ALAM MADRASAH
IBTIDAIYAH BAIPAS MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



oleh:

Septya Rahmayanti
NIM. 18140083

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Juni, 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PADA
MATERI PUISI KELAS IV SEKOLAH ALAM MI BAIPAS MALANG
SKRIPSI**

Oleh:

Septya Rahmayanti
NIM. 18140083

Telah Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing



Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP. 199012252019032019

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PADA MATERI PUISI KELAS IV SEKOLAH ALAM MADRASAH IBTIDAIYAH BAIPAS MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Septya Rahmayanti (18140083)
Telah dipertahankan di depan penguji pada 24 Juni 2022 dan dinyatakan
LULUS
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Muh. Zuhdy Hamzah, S.S, M. Pd :
NIP. 198012112015031001



Sekretaris Sidang
Maryam Faizah, M. Pd. I :
NIP. 199012252019032019



Dosen Pembimbing
Maryam Faizah, M. Pd. I :
NIP. 199012252019032019



Penguji Utama
Dr. H. Ahmad Sholeh, M. Ag :
NIP. 19891210201802012133



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd
NIP. 1965040319988031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berbagai nikmat dan karunia-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan karya skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan kepada orangtua saya yang saya sayangi.

Bapak Sumarno (Alm) dan Ibu Sumarni

Motivator terbesar dalam perjalanan hidup saya, terima kasih atas segala doa, restu serta segala dukungannya sehingga saya mampu berjalan sampai titik ini.

Kakak dan Keluarga Besar

Yang selalu memberi dukungan juga nasihat kepada saya.

Segenap Teman Seperjuangan

Pemberi semangat terbaik, yang selalu mendukung dan juga memberikan semangat setiap proses penyelesaian skripsi ini.

Alhamdulillah, atas semangat dan berkat doa orang-orang baik di sekitar saya.
Saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

MOTTO

*“The word happiness is too vague, but I hope you find life worth living
everyday”*

Kata kebahagiaan terlalu samar, tapi aku harap kamu menemukan hidup yang
layak dijalani setiap hari

-Kim Hanbin (B.I)-

Malang. 8 Juni 2022

PEMBIMBING

Maryam Faizah, M.Pd.I

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Septya Rahmayanti

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Septya Rahmayanti
NIM	: 18140083
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media pada Materi Puisi Kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa *Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan*. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP. 199012252019032019

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 8 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Septya Rahmayanti

NIM. 18140083

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Peneliti mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat, hidayah-Nya penulisan skripsi “Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Materi Puisi Kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini diajukan sebagai syarat dalam memenuhi tagihan tugas akhir Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyajian skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, dengan hati yang lapang peneliti menerima segala koreksi, kritik, dan saran yang bersifat membangun. Keberhasilan penyusunan skripsi ini juga tidak lepas dari dukungan dan bantuan dsri berbagai pihak. Dengan demikian, peneliti menggunakan kesempatan ini untuk menyampaikan banyak rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Bintoro Widodo, M.Kes dan Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Mujani M.Pd., Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd., dan Ibu Dina Novita Amaliyah, S.Pd selaku validator materi, desain media dan pembelajaran yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian pada produk media di penelitian pengembangan ini.
6. Bapak Dr. Arga Triandana, M. Pd dan Ibu Dina Novita Amaliyah, S.Pd selaku Kepala Madrasah dan Guru Kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS

Malang serta segenap guru Sekolah Alam MI BAIPAS Malang yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut.

7. Bapak Sumarno (alm), Ibu Sumarni, Kakak Aziz Yus Roni, Widji Sekeluarga dan Saniran Sekeluarga selaku keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat dan dukungan baik material maupun spiritual selama proses penelitian ini.
8. Seluruh mahasiswa PGMI angkatan 2018 yang telah berjuang bersama dalam proses belajar di bangku perkuliahan.
9. Seluruh sahabat seperjuangan Afi, Bila, Sinta, Icha, Kulsum, Rifa, Hani, Rizal, Bulan, Najma, Shella, Bella, Pai dan Dwi Indah yang telah memberi banyak dukungan, semangat juga berbagai bala bantuan selama proses perkuliahan juga penyelesaian skripsi ini.
10. Sahabatku yang juga banyak sekali membantu Dini, Fifi dan Uping yang telah menjadi tempat berkeluh kesah dan banyak membantu melewati banyak hal susah, membuat penulis tetap tegar selama proses penulisan skripsi ini.
11. Sahabat luar biasaku Hamna dan Gita yang telah banyak sekali memberikan dukungan, semangat, hiburan juga lelucon hidup yang membangkitkan suasana, atas asupan video dan berbagai barang peroppa-an yang membantu penulis tetap tertawa dan tidak gampang menangis juga selalu siap membantu penulis selama proses penulisan skripsi ini.
12. Seluruh anggota boyband Treasure, iKON, dan B.I terkhusus park jeongwoo yang selalu menemani kesedihan, kebahagiaan juga selalu membuat penulis merasa hidup melalui musik juga karya dari mereka selama proses penyelesaian skripsi ini
13. Semua pihak yang membantu peneliti dalam proses penyelesaian produk media dan penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya peneliti sampaikan semoga berbagai bantuan yang telah diberikan dapat menjadi amal kebaikan yang diridloi oleh Allah SWT.

Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu pengetahuan baik bagi peneliti maupun pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 8 Juni 2022
Peneliti

Septya Rahmayanti
NIM. 18140083

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = Dl	ن = N
ح = <u>H</u>	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = ‘	ء = ,
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

أَو	= aw
أَي	= ay
أُو	= û
إِي	= î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
SURAT PERNYATAAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
مستخلص البحث.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
D. Asumsi Penelitian.....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10

F. Pembatasan Penelitian	11
G. Definisi Operasional	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2. Karakteristik Media Pembelajaran	14
3. Fungsi media pembelajaran	19
4. Media Pembelajaran Permainan Monopoli.....	21
5. Pembelajaran Bahasa Indonesia	23
B. Kajian Penelitian yang Relevan	29
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan	33
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	34
C. Uji Coba Produk.....	39
D. Jenis Data.....	39
E. Instrumen Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	44
A. Hasil Produk Pengembangan	44
B. Hasil Data pengembangan	57
C. Hasil Data Uji Coba	62
BAB V PEMBAHASAN	64
A. Kajian Produk yang Dikembangkan	64

B. Kesimpulan	70
C. Saran Pemanfaatan	71
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model ADDIE	33
Gambar 4. 1 Desain bagian depan wadah.....	48
Gambar 4. 2 Desain bagian belakang wadah.....	48
Gambar 4. 3 Desain bagian depan dan belakang wadah	48
Gambar 4. 4 Desain bagian samping wadah.....	49
Gambar 4. 5 Wadah yang digunakan	49
Gambar 4. 6 Desain papan/alas.....	49
Gambar 4. 7 Papan/alas yang digunakan.....	50
Gambar 4. 8 Desain kartu ikon polisi.....	50
Gambar 4. 9 Kartu ikon polisi yang digunakan	50
Gambar 4. 10 Desain kartu ikon guru	51
Gambar 4. 11 Kartu ikon guru yang digunakan.....	51
Gambar 4. 12 Desain kartu ikon penjara	52
Gambar 4. 13 Kartu ikon penjara yang digunakan	52
Gambar 4. 14 Desain kartu ikon medali.....	53
Gambar 4. 15 Kartu ikon medali yang digunakan	53
Gambar 4. 16 Desain buku panduan dan kunci jawaban.....	54
Gambar 4. 17 Buku panduan dan kunci jawaban yang digunakan	54
Gambar 4. 18 Miniatur pemain yang digunakan.....	55
Gambar 4. 19 Dadu permainan yang digunakan.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel rencana kegiatan penelitian	35
Tabel 3. 2 Tabel kriteria skala presentase.....	42
Tabel 3. 3 Tabel kriteria skala presentase.....	43
Tabel 4. 1 Tabel validasi materi.....	57
Tabel 4. 2 Tabel kritik dan saran validasi materi	58
Tabel 4. 3 Tabel validasi desain media	59
Tabel 4. 4 Tabel kritik dan saran desain media	60
Tabel 4. 5 Tabel validasi pembelajaran.....	60
Tabel 4. 6 Tabel kritik dan saran pembelajaran.....	62
Tabel 4. 7 Tabel respon siswa.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	1
Lampiran 2	2
Lampiran 3	3
Lampiran 4	4
Lampiran 5	6
Lampiran 6	8
Lampiran 7	10
Lampiran 8	12
Lampiran 9	14
Lampiran 10.....	15
Lampiran 11.....	16

ABSTRAK

Rahmayanti, Septya 2022. **Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Materi Puisi Kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang**. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Maryam Faizah, M.Pd.I.

Pembelajaran Bahasa Indonesia menitikberatkan pada kemampuan berbahasa yang tepat dan baik sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Di sekolah dasar, peserta didik difokuskan untuk berbahasa dan berapresiasi sastra. Dengan begitu peserta didik akan diajak untuk mengasah kemampuannya dalam berbahasa dan berapresiasi sastra. Berapresiasi sastra pada penelitian ini berfokus pada materi puisi yang meliputi memahami makna, membaca dan menulis puisi. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menjelaskan prosedur pengembangan media permainan monopoli dan menganalisis respon siswa terhadap media permainan monopoli. Pengembangan media permainan monopoli ini dilakukan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa dalam materi puisi selain itu media ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan belajar peserta didik, yaitu lingkungan sekolah menerapkan proses belajar mengajar melalui kolaborasi antara materi pelajaran dan lingkungan alam, sehingga proses belajar sambil bermain. Penelitian ini termasuk penelitian *Research and Development* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang diujikan kepada 17 siswa kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Media permainan monopoli ini dikembangkan sebagai media pembelajaran materi puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang. Produk media permainan monopoli ini memiliki beberapa komponen yaitu wadah, papan permainan, buku pedoman dan kunci jawaban, kartu ikon, dadu, dan miniatur pemain. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran permainan monopoli. Hasil validasi produk media permainan monopoli mendapatkan kriteria valid dengan nilai dari validator ahli materi 97,5%, validator ahli desain media 87,5%, validator ahli pembelajaran 95%. Media permainan monopoli juga mendapat nilai positif dari respon siswa yaitu 97,5%. Berdasarkan kriteria respon siswa tersebut maka media permainan monopoli sebagai media pembelajaran materi puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia positif.

Kata Kunci: Pengembangan media, media permainan monopoli, materi puisi

ABSTRACT

Rahmayanti, Septya. 2022. **Development of Monopoly Game as Learning Media for Class IV Poetry Materials at MI BAIPAS Malang Natural School.** Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Maryam Faizah, M.Pd.I.

Indonesian language learning focuses on appropriate and good language skills according to its goals and functions. In elementary school, students are focused on language and an appreciation of literature. In this way, students will be invited to hone their language skills and appreciate literature. Appreciating literature in this study focuses on poetry material, which includes understanding the meaning, reading and writing poetry. This development research aims to explain the procedure for developing monopoly game media and analyze student responses to monopoly game media. The development of this monopoly game media is carried out to foster student learning enthusiasm in poetry material. In addition, this media is developed according to the characteristics of students and the learning environment of students; namely the school environment applies the teaching and learning process through collaboration between subject matter and the natural environment, so that the learning process while play. This research includes research and development research using the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate), which was tested on 17 fourth grade students at the MI BAIPAS Natural School Malang. Data collection techniques in this study used questionnaires, interviews, observation, and documentation. The data analysis technique used quantitative data analysis and qualitative data analysis. This monopoly game was developed as a medium for learning poetry for Indonesian class IV Natural School BAIPAS Malang. This monopoly game media product has several components, namely containers, game boards, manuals and answer keys, icon cards, dice, and player miniatures. This research and development produces a monopoly game learning media product. The results of the validation of the monopoly game media product obtained valid criteria with the value of the material expert validator 97.5%, the media design expert validator 87.5%, and the learning expert validator 95%. The monopoly game media also received a positive score from the student response, namely 97.5%. Based on the student response criteria, the monopoly game media as a medium for learning Indonesian poetry material is positive.

Keywords: Media development, Monopoly game media, Poetry media

مستخلص البحث

سببنا رحمانتي. 2022. تطوير الألعاب الاحتكارية كوسائط تعليمية لمواد الشعر للصف الرابع في مدرسة طبيعية "BAIPAS" الابتدائية مالانج. البحث الجامعي، قسم تعليم مدرس مدرسة الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: مريم فائزة الماجستير

يركز تعلم اللغة الإندونيسية على المهارات اللغوية المناسبة والجيدة وفقاً لأهدافها ووظائفها. في المدرسة الابتدائية، يركز الطلاب على اللغة وتقدير الأدب. بهذه الطريقة، سيتم دعوة الطلاب لصقل مهاراتهم اللغوية وتقدير الأدب. يركز تقدير الأدب في هذه الدراسة على المادة الشعرية التي تشمل فهم المعنى وقراءة وكتابة الشعر. يهدف هذا البحث التنموي إلى شرح إجراءات تطوير وسائط الألعاب الاحتكارية وتحليل استجابات الطلاب لوسائط الألعاب الاحتكارية يتم تطوير وسائط الألعاب الاحتكارية هذه لتعزيز حماس الطلاب لتعلم المواد الشعرية. بالإضافة إلى ذلك، تم تطوير هذه الوسائط وفقاً لخصائص الطلاب وبيئة التعلم للطلاب، وتحديد البيئة المدرسية تطبق عملية التدريس والتعلم من خلال التعاون بين الموضوع والبيئة الطبيعية، بحيث تكون عملية التعلم أثناء اللعب. يتضمن هذا البحث البحث والتطوير باستخدام نموذج تطوير ADDIE تحليل، تصميم، تطوير، تنفيذ، تقييم) والذي تم اختباره على 17 طالباً تطوير الألعاب الاحتكارية كوسائط تعليمية لمواد الشعر للصف الرابع في مدرسة طبيعية "BAIPAS" الابتدائية مالانج. استخدمت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة الاستبانات والمقابلات والملاحظة والتوثيق. استخدمت تقنية تحليل البيانات التحليل الكمي للبيانات وتحليل البيانات النوعية تم تطوير الألعاب الاحتكارية كوسائط تعليمية لمواد الشعر للصف الرابع في مدرسة طبيعية "BAIPAS" الابتدائية مالانج. يحتوي منتج وسائط الألعاب الاحتكاري هذا على العديد من المكونات، وهي الحاويات ولوحات الألعاب والأدلة ومفاتيح الإجابة وبطاقات الرموز والنرد ومنمنمات اللاعب. ينتج عن هذا البحث والتطوير منتج وسائط تعليمية احتكار للعبة. حصلت نتائج التحقق من صحة منتج وسائط اللعبة الاحتكاري على معايير صالحة بقيمة مدقق خبير المواد 97.5، ومصدق خبير تصميم الوسائط 87.5، ومدقق خبير التعلم 95. كما حصلت وسائط اللعبة الاحتكارية على درجة إيجابية من استجابة الطلاب وهي 97.5٪. بناءً على معايير استجابة الطلاب، تعتبر وسائط الألعاب الاحتكارية كوسيلة لتعلم مادة الشعر الإندونيسي إيجابية.

الكلمات الإشارية: تطوير إعلامي، احتكار وسائط الألعاب، مادة شعرية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan karena menjadi faktor penentu pembangunan sebuah bangsa. Pendidikan dapat menciptakan seseorang yang memiliki kualitas dan potensi bagi perkembangan sumber daya manusia. Sistem pendidikan nasional Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 didasarkan pada nilai-nilai agama, budaya nasional Indonesia dan menjawab kebutuhan zaman yang terus berubah (Dikbud & Tokyo, 2003).

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar juga sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar bagi peserta didik untuk mengembangkan jiwa spiritual keagamaan, kesadaran diri, kepribadian, kecerdasan, kepribadian luhur dan keterampilan yang dibutuhkannya, masyarakat, bangsa dan Negara secara aktif (Dikbud & Tokyo, 2003).

Melalui definisi tersebut pendidikan dapat menjadi jembatan bagi peserta didik dalam pengembangan potensi diri lewat pembelajaran yang terencana. Proses pembelajaran yang terencana memerlukan berbagai komponen yang terkait dan terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran, komponen itu sendiri dapat berupa peserta didik, pendidik, kurikulum, sumber, lingkungan juga media pembelajaran (Supiana, 2008). Media

pembelajaran merupakan komponen yang tepat untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Secara umum media pembelajaran dapat mengartikulasikan pesan yang ingin disampaikan dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga, membangkitkan motivasi dan semangat belajar, serta menciptakan interaksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Media pembelajaran selain digunakan untuk memudahkan guru dalam memahami materi pembelajaran juga dapat membantu peserta didik mengatasi kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan media pembelajaran hendaknya sesuai dengan kemampuan dan lingkungan peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar tidak hanya mengajarkan siswa berbahasa yang baik dan benar namun juga mengajarkan siswa menulis dan berapresiasi sastra. Dengan menulis siswa mampu mengekspresikan juga menuangkan segala yang ada di dalam pikirannya dengan penuh rasa percaya diri. Salah satu materi berapresiasi sastra yang diajarkan di sekolah dasar adalah menulis puisi, menulis puisi termasuk dalam kategori menulis kreatif, jadi menulis puisi merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kreatifitas peserta didik. Peserta didik dapat mengutarakan isi hati, pengalaman, impian bahkan sesuatu yang tidak dapat diungkapkan melalui tulisan (puisi).

Berdasarkan pengamatan tidak terstruktur, ditemukan bahwa tidak semua peserta didik dapat mengutarakan isi hati juga pikirannya

dengan mudah. Peserta didik sering mendapatkan kendala dalam pembelajaran muatan Bahasa Indonesia, tepatnya materi menulis puisi. Hal ini dikarenakan peserta didik secara langsung ditugaskan untuk menulis puisi tanpa adanya bimbingan bagaimana cara menulis puisi dengan mudah. Mereka tidak diajarkan bagaimana memunculkan gagasan, menyampaikan gagasan hingga memadukannya kedalam rangkaian tulisan yang indah. Hal ini didasarkan pada penelitian oleh Berkah Handayani, kesulitan-kesulitan peserta didik dalam menulis puisi adalah menentukan judul puisi sesuai tema, menuliskan isi puisi sesuai dengan judul atau tema, memilih kata yang tepat dan menguatkan isi puisi, menempatkan bunyi dan pengulangannya, menyusun baris atau bait-bait puisi, menentukan keteraturan tata letak puisi dan menulis puisi dengan rapi (Widjojoko & Robiansyah, 2018). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kesulitan yang paling mendominasi adalah unsur tema, diksi dan rima.

Sekolah Alam MI BAIPAS Malang merupakan MI yang menerapkan proses belajar mengajar melalui kolaborasi antara materi pelajaran dan lingkungan alam sehingga adanya proses belajar sambil bermain. Sehingga guru di MI Baipas Malang dituntut untuk memberikan materi dan penunjang materi yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas IV MI Baipas Malang ditemukan kurangnya inovasi pada media pembelajaran khususnya pada materi puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang digunakan yaitu *power point* dan video praktik

membaca puisi, ditemukan bahwa peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru karena merasa bosan dan jenuh sehingga susah untuk memahami materi puisi maka susah pula untuk menemukan gagasan sampai menyampaikan gagasan ke dalam bentuk puisi. Selain itu, adanya waktu yang kurang efisien dan optimal selamaproses pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran baru dengan konsep belajar sambil bermain. Dengan begitu peserta didik dapat termotivasi untuk mempelajari materi, yaitu melalui pengembangan media permainan monopoli. Dengan menggunakan media monopoli, pembelajaran akan menjadi inovatif, aktif, efisien, kreatif dan seru. Peserta didik diharapkan memiliki motivasi belajar sendiri yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang lebih tinggi daripada jika peserta didik hanya duduk diam dan mendengarkan ceramah guru.

Tidak semua media pembelajaran cocok untuk semua kondisi dan materi yang diberikan. Oleh karena itu, memilih media yang tepat untuk mata pelajaran tertentu merupakan hal penting untuk diperhatikan. Hal ini juga dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran permainan seperti monopoli ini dikembangkan karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Dimas bahwa media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,

peserta didik dapat bermain sekaligus belajar serta menumbuhkan motivasi siswa untuk memenangkan permainan dengan cara memahami semua materi yang ada pada media pembelajaran (Kurniawa, 2020).

Sehubungan dengan permasalahan dan solusi yang telah diuraikan, hal tersebut telah dibuktikan oleh penelitian terdahulu yang membuktikan adanya keberhasilan penerapan media permainan monopoli pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi, diantaranya adalah:

1. Penelitian oleh Ina Magdalena, dkk (2021) dengan judul “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi”.(Magdalena Ina, 2021) Pada penelitian tersebut dilakukan analisis tentang pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Meruya Selatan 06 Pagi, dan dinyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, karena siswa kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata/kongkrit. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat berimplikasi pada tiga hal, antara lain pada diri guru, pada diri siswa dan pada proses pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Penelitian oleh Dimas Arif Kurniawan (2020) yang berjudul “Penggunaan

Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa”.(Kurniawa, 2020) pada penelitian tersebut dilakukan penelitian di 3 tempat berbeda untuk menguji bahwa media belajar monopoli dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dan dari 3 tempat penelitian dinyatakan bahwa penggunaan media monopoli meningkatkan minat belajar siswa juga hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi puisi kelas IV.

3. Penelitian oleh Berkah Handayani (2019) “Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menulis Puisi Serta Implikasinya Dalam Pengajaran Bahasa di Kelas IVA SD Negeri Banjarsari 5 Tahun Ajaran 2018/2019” (Widjojoko & Robiansyah, 2018). Pada penelitian tersebut dilakukan analisis tentang kesulitan siswa dalam menulis puisi serta implikasinya dalam pengajaran Bahasa Indonesia di kelas IVA SD Negeri Banjarsari 5 tahun ajaran 2018/2019 yang mana penelitian tersebut dilakukan untuk menentukan langkah-langkah pengajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam menulis puisi di sekolah dasar dengan tepat. Ditemukan bahwa kesulitan-kesulitan siswa dalam menulis puisi terdapat dalam menentukan judul dan isi puisi yang sesuai dengan tema, kesulitan dalam menentukan pilihan kata atau diksi dalam hal pemilihan kata yang baik dan sederhana, penempatan kata yang tepat, serta penggunaan kata-kata yang mampu menguatkan isi puisi, kesulitan dalam menentukan rima dalam hal menentukan penempatan bunyi dan pengulangannya, serta kesulitan dalam membuat tipografi puisi

dalam hal menentukan susunan baris- baris atau bait-bait puisi dan keteraturan tata wajah puisi. Kesulitan yang tergolong paling kuat adalah kesulitan pada unsur rima, diksi, tipografi, serta kesulitan yang paling ringan adalah unsur tema. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah pengembangan media permainan monopoli sebagai solusi mengatasi kesulitan siswa dalam menulis puisi.

4. Penelitian oleh Inna Nur Khasanah, Desak Putu Parmiti, I Gede Wawan Sudatha (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja” (Khasana et al., 2018). Penelitian tersebut menggunakan model Hannafin dan Peck pada prosesnya, kemudian pelajaran yang digunakan untuk permainan monopoli adalah mata pelajaran IPA dan disebutkan pula pada hasil bahwa media pembelajaran permainan monopoli efektif digunakan pada mata pelajaran IPS dengan dibuktikan hasil uji coba lapangan sangat baik (91,5%) dan meningkatkan hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media monopoli pembelajaran bahwa $t_{hitung} = 15,039 > t_{tabel} = 2,006$. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah mata pelajaran yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia materi puisi; Model penelitian ADDIE dan subjek penelitian peserta didik kelas IV.
5. Penelitian oleh Winda Syafitri (2021) dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” (Winda Syafitri, 2021). Pada penelitian tersebut

menggunakan media pembelajaran monopoli yang digunakan untuk pembelajaran materi puisi pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV yang dilakukan di SDN Bubutan IV Surabaya, materi yang digunakan adalah melengkapi gagasan puisi dan ditemukan hasil penelitian uji validasi materi dan media menunjukkan 88%. Hasil Kepraktisan media sebesar 94% oleh siswa dan 100% oleh guru. Disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan sangat valid dan sangat praktis. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah Pengembangan media pembelajaran monopoli materi puisi kelas IV di MI Alam Baipas Malang dan materi yang digunakan adalah melengkapi gagasan puisi dan memahami makna puisi juga materi puisi selain itu puisi yang digunakan adalah hasil karya pribadi pengembang.

Berdasarkan latar belakang diatas maka diperlukan sebuah solusi yaitu dengan mengembangkan sebuah produk yang dapat membantu proses pembelajaran materi puisi pada pelajaran bahasa Indonesia kelas IV yang efektif dan menyenangkan. Untuk itu, penulis melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pada Materi Puisi Kelas IV Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah Baipas Malang”.

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan dan tingkat kevalidan media

pembelajaran permainan monopoli materi puisi kelas IV Sekolah Alam MI Baipas Malang.

2. Menganalisis respon siswa terhadap media pembelajaran permainan monopoli materi puisi kelas IV Sekolah Alam MI Baipas Malang.

C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk pengembangan yang dilakukan penelitian ini adalah media permainan monopoli yang memiliki spesifikasi produk pengembangan sebagai berikut:

1. Wadah/box media

Wadah/box media ini menggunakan wadah yang sudah jadi dengan ukuran $30 \times 30 \times 5$ dan dilapisi stiker dengan desain yang dirancang peneliti dengan ukuran desain atas dan bawah 30×30 dan desain pinggiran 30×5 .

2. Papan monopoli/alas

Papan monopoli atau alas permainan di cetak dengan kertas berbahan *art papper* 230 berukuran 60×60 .

3. Kartu ikon

Kartu ini akan berisi kartu ikon guru yang berisi pertanyaan mengenai makna puisi dengan jumlah 15 kartu, ikon polisi yang berisi soal melengkapi puisi dengan jumlah 15 kartu, ikon penjara yang berisi puisi untuk dibacakan dengan jumlah 5 kartu dan ikon *reward* yang digunakan untuk poin peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dengan jumlah 50 kartu, semua kartu ikon dicetak dengan kertas *art papper* 230 dengan ukuran 10×14 .

4. Buku petunjuk penggunaan dan kunci jawaban

Buku ini berisi aturan permainan dan kunci jawaban dari pertanyaan pada ikon guru dan ikon polisi

5. Dadu permainan

Dadu permainan menggunakan dadu plastik sebanyak 1 buah yang masing-masing memiliki ukuran $1,5 \times 1,5$

6. Pion

Pion permainan akan menggunakan botol fliptop yang diisi menggunakan batu kerikil hias dan dilapisi kertas bertuliskan angka 1,2, 3, 4, 5 dan 6.

D. Asumsi Penelitian

Asumsi pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Media permainan monopoli dapat membantu proses pembelajaran pada materi puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Media permainan monopoli didesain semenarik mungkin, agar peserta didik menjadi tertarik belajar bahasa Indonesia materi puisi.
3. Media permainan monopoli dapat dibawa dan dimainkan dimana saja, sehingga peserta didik bisa menggunakan di dalam kelas dan di luar kelas.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya dari penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pentingnya Penelitian Pengembangan Secara Teoritik

Diharapkan dapat memperkaya konsep-konsep yang berkaitan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran permainan monopoli materi puisi kelas IV Sekolah Alam MI Baipas Malang juga terutama pada bidang akademik sekolah.

2. Pentingnya Penelitian Pengembangan Secara Praktis

a. Bagi Peserta didik

Diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi puisi dengan rangkaian yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan dan diharapkan peserta didik juga lebih paham mengenai materi puisi.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat membantu guru dalam mempermudah penyampaian materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia terutamapada materi puisi karena media ini dibuat lebih menyenangkan dan menarik, selain itu juga dapat mempersingkat waktu pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memperluas wawasan peneliti mengenai berbagai hal tentang media permainan monopoli dan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

F. Pembatasan Penelitian

Pembatasan penelitian digunakan untuk menghindari perluasan topik dan penyimpangan untuk menjaga agar penelitian ini tetap terarah.

Hal ini juga digunakan untuk memudahkan pembahasan sehingga tujuan penelitian tercapai. Maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran permainan monopoli materi puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di Sekolah Alam MI Baipas Malang.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman tentang masalah yang akan diteliti, berikut adalah definisi istilah terkait penelitian ini:

1. Media pembelajaran merupakan alat berupa cetak atau perangkat lunak yang digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, emosi dan kesiapan peserta didik untuk belajar.
2. Permainan monopoli merupakan permainan papan yang tujuannya adalah menyelesaikan banyaknya soal pada kotak monopoli.
3. Puisi adalah salah satu karya sastra yang gaya bahasaannya ditentukan oleh rima, irama, dan susunan baris dan bait.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang memiliki arti secara harfiah yaitu perantara, tengah atau pengantar (Kurniawa, 2020). Media merupakan bentuk jamak dari *medium* dan memiliki arti pengantar atau perantara (Usep Kustiawan, 2016) Media juga dapat diartikan sebagai pengantar atau perantara pesan antara pengirim pesan dan penerima pesan (Satrianawati, 2018). Dari pengertian mengenai media diatas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah pengantaratau perantara pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan. Didalam dunia pendidikan media digunakan pula untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dinamakan media pembelajaran.

Menurut Ibrahim dkk media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan (sumber belajar) untuk merangsang minat, emosi dan pikiran peserta didik selama kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Usep Kustiawan, 2016). Media pembelajaran terdiri dari dua komponen utama yaitu komponen perangkat keras (*hardware*) dan pesan yang akan dibawa (*massage/software*) (Riyana & RI, 2012).

Menurut pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dan dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi juga pesan dari sumber belajar untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan emosi peserta didik selama pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu yang perlu diperhatikan yaitu pesan yang disampaikan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dituju dan media pembelajaran juga harus sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan peserta didik.

2. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media tergantung pada pengelompokan dan tujuannya. Karakteristik media tersebut memberikan tolak ukur dalam pemilihan media yang sesuai kondisi dan situasi pembelajaran. Dari contoh pengelompokan menurut Scrhamm yang mengelompokkan media pembelajaran menurut tingkat kerumitan media dan besarnya biaya media, yaitu media yang kompleks dan mahal (*big media*) dan media sederhana dan murah (*little media*). Dari pengelompokan tersebut kita dapat melihat bahwa Schramm membagi media pembelajaran menurut karakteristik ekonominya (Nizwardi Jalmur dan Ambiyar, 2016).

Adapun karakteristik media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

a. Media Grafis

Media grafis merupakan media yang penyajiannya secara visual. Seperti media lainnya, media grafis bertanggung jawab mengirimkan

pesan secara visual dari pengirim ke penerima. Secara sederhana, media grafis juga dapat didefinisikan sebagai media yang mengungkapkan pesan yang bermakna dalam bentuk font, teks, gambar, dan simbol (Arief, 2014).

Karakteristik media grafis menyangkut tiga hal, yaitu ciri-ciri, kelebihan dan kekurangan. Ciri-ciri dari media grafis adalah media dua dimensi dan media visual diam, kemudian kelebihan atau keuntungan dari media grafis merupakan media visual yaitu media sederhana dan mudah pembuatannya, biayanya juga relatif murah, bahan mudah diperoleh, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan jelas atau tidak memerlukan informasi tambahan. Kemudian kelemahan dari media grafis adalah tidak mencakup kelompok besar, hanya menekankan visual dan tidak dapat menampilkan audio dan video (Usep Kustiawan, 2008)

Ada beberapa jenis dari media grafis yaitu:

- 1) Gambar atau foto, media jenis ini paling sering dipakai dalam dunia pendidikan
- 2) Sketsa, media jenis ini merupakan media gambar sederhana yang menunjukkan bagian utama tanpa detail yang menyertai.
- 3) Diagram, media jenis ini merupakan media grafis yang berbentuk gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol juga menggambarkan struktur dari objek secara garis besar maka terkadang sulit dimengerti dan untuk mengatasi hal

tersebut maka pembuatan diagram harus rapi dandan strategis.

- 4) Bagan/*Chart*, media jenis ini merupakan media grafis yang menyajikan konsep atau ide yang akan sulit jika disajikan hanya secara tertulis atau lisan.
- 5) Grafik, media ini merinci data kuantitatif, media ini dapat menerangkan perkembangan atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.
- 6) Kartun, media ini memiliki kemampuan yang luar biasa untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap juga tingkah laku karena dalam media ini menyajikan gambar *interpretative* yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara tepat dan ringkas.
- 7) Poster, media ini membantu menyampaikan kesan tertentu.

Selain itu media ini dapat membantu memotivasi dan mempengaruhi perilaku orang yang melihatnya (Usep Kustiawan, 2016).

b. Media Audio

Media audio melibatkan media pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan pada lambang-lambang auditif, baik verbal (istilah atau bahasa lisan) juga nonverbal yang melibatkan rangsangan pada indra pendengaran (Arief, 2014).

Karakteristik dari media audio sendiri adalah mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Pesan yang akan disampaikan dapat direkam dan diputar ulang sesuai kebutuhan, dapat merangsang partisipasi aktif juga mengembangkan daya imajinasi pendengarnya, dan dapat mengatasi masalah kekurangan guru. Media jenis ini juga memiliki beberapa kekurangan yaitu daya jangkauannya terbatas, sifat komunikasinya hanya satu arah, dan ada media yang dalam suatu keadaan tertentu dapat mengeluarkan banyak biaya (Satrianawati, 2018). Berikut merupakan beberapa jenis media audio:

- 1) Radio, media jenis ini memenuhi berbagai kelebihan karakteristik dari media audio, tetapi karena radio memiliki jadwal siaran maka apabila jadwal siaran dan jadwal pelajaran tidak bersamaan hal tersebut akan menyulitkan proses pembelajaran.
- 2) Alat perekam pita magnetic, media jenis ini sering disebut *tape recorder*, media jenis ini lebih mudah digunakan dibandingkan dengan radio karena media ini dapat dimainkan berulang-ulang dan digunakan sesuai jadwal pelajaran sayangnya apabila sasarannya banyak maka biayanya juga jauh lebih banyak.
- 3) Laboratorium bahasa, media ini mengajarkan peserta didik untuk mendengarkan dan berbicara bahasa asing dengan menyajikan topik pelajaran yang sudah disiapkan (Arief, 2014).

c. Media Audio Visual

Audio visual adalah media yang memungkinkan untuk melihat juga mendengar secara bersamaan. Kata “audio visual” ini berasal dari dua kata: audio (mendengar) dan visual (melihat). Pembelajaran yang menggunakan media audio visual ini dapat mengaktifkan dua indera peserta didik sekaligus. Penggunaan media ini yaitu menggunakan perangkat keras selama proses pembelajaran seperti *tape recorder*, mesin proyektor film, dan proyektor visual yang lebar (Arief, 2014).

Karakteristik media audio visual yaitu dapat menarik minat anak dan mengikuti perkembangan zaman, media audio visual memiliki beberapa keuntungan juga yaitu dapat menggambarkan suatu proses, bersifat tiga dimensi yang mudah dipahami, selain menampilkan visual media ini juga dilengkapi audio dan dapat menyingkat waktu pembelajaran hanya dengan memutar media audio visual ini (Arief, 2014). Berikut merupakan beberapa jenis media audio visual:

- 1) Film, media jenis ini sangat menggambarkan media audio visual karena film ini tidak hanya menampilkan visual saja namun dilengkapi pula oleh audio yang sudah direkam sesuai kebutuhan dan dapat diputar kembali sesuai kebutuhan pula.
- 2) Televisi, media ini hampir sama seperti radio karena memiliki jadwal siaran bedanya televisi ini juga menampilkan visual tidak hanya audio saja, karena ia memiliki jadwal siaran maka tidak

dapat diputar sesuai kebutuhan atau tidak selalu bersamaan jadwal siarannya dengan jadwal pelajaran (Arief, 2014).

d. Media permainan dan simulasi

Media permainan merupakan media yang para pemainnya saling berinteraksi satu sama lain dengan menurut aturan tertentu. Media simulasi, di sisi lain adalah model yang dihasilkan dari penyederhanaan realitas (Arief, 2014).

Karakteristik media permainan dan simulasi dalam pembelajaran ini melibatkan secara aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Peran guru kurang terlihat karena kegiatan interaksi siswa. Penerapan konsep atau peran ke dunia nyata masyarakat menjadi yang terdepan, dapat memberikan umpan balik secara langsung, memiliki sifat yang fleksibel karena bisa digunakan dalam berbagai tujuan pembelajaran, seperti merubah masalah dan alat sesuai kebutuhan, dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik, mengatasi kesulitan ketika menggunakan metode tradisional, dan penyajian yang dapat diduplikat dan dibuat (Nizwardi Jalmur dan Ambiyar, 2016)

3. Fungsi media pembelajaran

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Mengatasi batas ruang, waktu, dan indera. Seperti peristiwa lampau bisa dipelajari melalui video dokumenter dan sejenisnya atau

menggantinya dengan foto atau slide yang mudah dibawa ke kelas karena objek yang dipelajari besar atau susah dibawa ke kelas.

2. Melalui pengajaran yang menarik akan membangkitkan minat, perhatian dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran.
3. Penyajian pesan menjadi lebih beragam dan tidak harus berdasarkan pada komunikasi verbal atau metode tradisional.
4. Peserta didik berbuat lebih banyak belajar sambil mengamati, mendemonstrasikan, dan melakukannya secara langsung, tidak hanya mendengarkan (Nizwardi Jalmur dan Ambiyar, 2016).

Selain itu fungsi media dalam penyajian materi dapat mempermudah guru untuk menerangkan materi sedangkan bagi peserta didik dapat memudahkan mereka untuk memahami materi yang dipelajari, pada konsepnya bagi guru dapat mengkonkretkan materi yang abstrak kemudian bagi peserta didik konsep materi mudah dipahami apabila konkrit atau jelas, dalam aspek waktu bagi guru media dapat lebih fleksibel atau dapat digunakan sesuai kebutuhan kemudian bagi peserta didik mereka memiliki banyak waktu dalam mempelajari materi, dalam aspek minat selain meningkatkan minat peserta didik juga dapat meningkatkan minat guru dalam mengajar, dan terakhir dalam aspek hasil belajar bagi guru kualitas mengajar juga menjadi lebih baik serta bagi peserta didik mereka menjadi memiliki pengetahuan lebih mendalam dan utuh (Satrianawati, 2018).

4. Media Pembelajaran Permainan Monopoli

Terdapat empat unsur utama sebuah permainan dapat dikatakan sebagai permainan, yaitu (Hidayanto Akhmad dkk, 2018):

1. Target (*goal*)

setiap permainan haruslah memiliki target yang akan dicapai atau kemenangan yang harus dicapai, dengan adanya target maka permainan memiliki unsur kompetisi didalamnya baik antar pemain atau dengan computer. Target merupakan elemen permainan yang membuatnya menarik.

2. Peraturan (*rules*)

Tanpa aturan permainan tidak bisa dimainkan, karena aturan menentukan yang bisa dan tidak bisa dilakukan oleh pemain. Selain itu peraturan juga membuat permainan menjadi menarik dan dapat digunakan pula sebagai pengarah perilaku pemain selama permainan. Peraturan juga menentukan bagaimana pemain akan membuat strategi selama permainan.

3. Sistem umpan balik (*feedback system*)

Umpan balik digunakan untuk memberikan informasi kepada pemain mengenai kondisi pemain terkait dengan berbagai aspek d permainan, hal ini dapat berupa skor atau peringkat. Sistem umpan balik ini juga membantu pemain untuk tetap termotivasi sepanjang permainan.

4. Kesepakatan partisipasi (*voluntary participation*)

Kesepakatan ini harus diketahui oleh para pemain sebelum melakukan permainan, seperti target, peraturan dan sistem umpan balik. Permainan hanya akan berlangsung apabila para pemain menyetujui segala unsur didalam permainan tersebut.

Media permainan juga memiliki berbagai kelebihan, yaitu:

- 1) Menarik, karena permainan memiliki banyak unsur kompetisi juga dapat memberikan rasa keragu-raguan karena tidak mengetahui siapa yang akan menang dan kalah.
- 2) Permainan memiliki kemungkinan yang besar membuat peserta didik berpartisipasi selama pembelajaran secara aktif.
- 3) Permainan memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memungkinkan peran dan konsep diterapkan pada situasi dan peran yang ada di masyarakat.
- 5) Bersifat fleksibel (Arief, 2014).

Selain memiliki kelebihan media permainan sudah pasti memiliki kelemahan, yaitu:

- 1) Permainan menyimulasikan situasi sosial permainan menjadi terlalu sederhana maka bisa jadi peserta didik memperoleh kesan yang salah

- 2) Hanya beberapa orang yang berpartisipasi dalam sebagian besar permainan (Arief, 2014).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa media permainan dapat mewujudkan suasana seperti bermain bagi peserta didik, sehingga dapat mengurangi ketegangan dan kejenuhan ketika proses pembelajaran dapat berkurang. Dan melancarkan juga mengoptimalkan proses pembelajaran.

Monopoli dipilih karena dapat mengkolaborasikan permainan papan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang jarang ditemukan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, selain itu siswa juga dapat bermain sekaligus belajar.

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia dipelajari oleh peserta didik kelas satu sampai kelas enam. Pembelajaran Bahasa Indonesia menitikberatkan pada kemampuan berbahasa yang tepat dan baik sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Di sekolah dasar, peserta didik difokuskan untuk berbahasa dan berapresiasi sastra.(Winda Syafitri, 2021) dengan begitu peserta didik akan diajak untuk mengasah kemampuannya, sejauh manakah kemampuan mereka dalam berbahasa dan berapresiasi sastra.

Tidak semua peserta didik dapat dengan mudah mengungkapkan isi hati dan pikirannya. Saat ini, peserta didik sering menghadapi hambatan ketika mempelajari materi Bahasa Indonesia utamanya pada materi tulis

puisi dan pemahaman makna puisi. Ini dikarenakan peserta didik ditugaskan untuk menulis puisi secara langsung dan tidak ada panduan cara menulis puisi yang mudah. Mereka memiliki keterbatasan dalam menghasilkan ide dan mengkomunikasikan kosa kata, selain itu tidak memahami konsep penulisan puisi dan pemahaman makna puisi yang baik dan sesuai yang termasuk dalam apresiasi puisi. Apresiasi puisi merupakan mengenal, memahami, menafsirkan, menghayati juga menikmati sebuah karya sastra (puisi) (Kamilia, 2013).

Maka peserta didik sangat membutuhkan informasi rujukan dari guru mereka untuk membantu mereka membayangkan, menyampaikan dan menggabungkan ide untuk membuat berbagai rangkaian tulisan yang indah serta sesuai dengan konsep penulisan puisi yang baik dan benar.

Berikut beberapa konsep yang perlu dimengerti peserta didik sebelum mereka mengapresiasi puisi, yaitu:

a. Dasar-dasar puisi

Puisi adalah salah satu karya sastra yang mengungkapkan isi hati penyair, selain itu puisi juga merupakan jenis karya sastra yang disusun menggunakan bahasa yang penuh makna juga penuh keindahan.(Pitaloka Agnes dan Amelia Sundari, 2020)

b. Ciri-ciri puisi

Puisi ditulis dalam bentuk baris-baris yang mengelompok,

kelompok baris tersebut dinamakan bait, kata-kata puisi itu padat, kias dan indah juga memperhatikan persajakan atau rima, kemudian gaya bahasa atau penggunaan narasi sangat dominan, dengan sedikit penekanan pada latar, alur dan tokoh.(Azzahra Devina Mutia, 2021)

c. Unsur puisi

- 1) Kata, kata merupakan komponen utama ketika menyusun puisi, selain itu kata menentukan keindahan juga kesatuan makna keseluruhan puisi.
- 2) Baris, baris adalah gabungan kata-kata yang disusun dalam satu baris untuk membuat kalimat.
- 3) Kalimat didalam puisi bisa berupa kata, frasa atau kalimat lengkap jadi tidak menggunakan aturan baku.
- 4) Bait, kumpulan baris atau kelompok baris yang disusun secara berurutan dan mengandung makna.
- 5) Rima, suara yang dibuat oleh huruf atau kata untuk membuat puisi indah, biasanya pada suku kata terakhir dari setiap larik. Rima dapat berupa pengulangan bunyi. Artinya, bersajak a-a-a-a atau a-b-a-b dan bisa juga berupa bunyi bebas tanpa pola.
- 6) Irama, pergantian pendek dan panjang, lembut, keras, rendah dan tinggi bunyi bacaan puisi.
- 7) Makna/isi, informasi dasar yang disampaikan di dalam puisi.
- 8) Amanat, pesan yang terkandung dalam puisi yang ingin pengarang

sampaikan kepada pembaca, biasanya tersirat di balik kata-kata atau tema puisi itu sendiri (Azzahra Devina Mutia, 2021).

d. Jenis-jenis puisi

Puisi memiliki dua jenis, yaitu puisi lama dan puisi baru.

1) Puisi lama merupakan puisi yang masih terikat oleh kaidah rima yang menggunakan pola dan pengaturan jumlah kata setiap larik serta jumlah larik pada setiap bait, puisi lama ada 2 jenis yaitu pantun dan gurindam.

a) Pantun memiliki empat larik yang pada 2 larik pertama merupakan sampiran dan 2 larik terakhir merupakan isi dan memiliki rima akhiran ab-ab.

b) Gurindam memiliki dua larik pertama berupa sampiran dan larik terakhir berupa isi dan rima nya a-a-a-a.

2) Puisi baru tidak terikat oleh irama tertentu atau lebih bebas dibandingkan puisi lama, kemudian jumlah kata, jumlah baris dan jumlah bait tetap mengandung irama, rima, makna juga kalimat.(Pitaloka Agnes dan Amelia Sundari, 2020)

e. Jenis-jenis Majas (Gaya Bahasa) dalam Puisi:

1) Personifikasi, Penciptaan benda mati yang menyerupai manusia. Contoh: Rumput-rumput yang bergoyang

2) Metafora, Membuat objek memiliki sifat baru dan tidak biasa. Contoh: Batang usiaku sudah tinggi

- 3) Repetisi, susunan kata, frasa, atau kalimat yang identik. Contoh:
Tak perlu sedu sedan seperti itu
- 4) Hiperbola, Pernyataan yang melebihkan untuk menekankan dan memperkuat kesan juga pengaruh. Contoh: Teriakan kemerdekaan menggema di langit
- 5) Litotes, Kebalikan dari hiperbola, mengecilkan keadaan yang sebenarnya. Contoh: Saya bukanlah manusia yang berada. (padahal sebenarnya berada, ini digunakan untuk merendahkan)
- 6) Ironi, Mengungkapkan makna yang bertentangan untuk mengejek atau sindiran. Contoh: Bagus benar kelakuanmu, adikmu sendiri kau sakiti (Pitaloka Agnes dan Amelia Sundari, 2020).

f. Jenis-jenis Makna Puisi:

- 1) Makna lugas, yaitu makna yang disampaikan dalam arti yang sebenarnya atau jelas.
- 2) Makna kias, makna yang dimaksudkan untuk membangkitkan imajinasi dan tidak dikomunikasikan secara jelas.(Pitaloka Agnes dan Amelia Sundari, 2020)

g. Langkah-langkah Menulis Puisi:

- 1) Tentukan topik utama dan judul utama.
- 2) Tentukan istilah kunci untuk digunakan.
- 3) Tentukan ide utama untuk setiap bait.
- 4) Tuangkan ide utama ke dalam bait dan perhatikan gaya bahasa, diksi,serta rima.

5) Kembangkan puisi dengan indah (Pitaloka Agnes dan Amelia Sundari, 2020).

h. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menulis puisi:

- 1) Bahasa yang dipakai singkat, padat, dan indah.
- 2) Kata-kata yang dipakai membuat suara yang indah dan merdu saat dibaca.
- 3) Makna kata dapat memunculkan berbagai arti dan sesuai dengan pesanyang disampaikan.
- 4) Berisi imajinasi yang mendalam tentang topik yang sedang dibahas (Pitaloka Agnes dan Amelia Sundari, 2020).

i. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membaca puisi:

- 1) Ekspresi wajah, yaitu puisi yang dipresentasikan dengan ekspresi untuk menampilkan emosi.
- 2) Pengucapan, yaitu ejaan kata atau penyebutan yang diucapkan harus mudah dipahami dan jelas.
- 3) Intonasi, yaitu rendah dan tinggi nada baca buat memberikan fokus pada beberapa istilah.
- 4) Irama, yaitu lembut dan keras, lemah dan kuat juga panjang pendek suara.
- 5) Gerak tubuh, selain ekspresi wajah, ekspresi gerak tubuh emosi yang terkandung dalam puisi (Pitaloka Agnes dan Amelia Sundari, 2020).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini ditulis berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdahulu dengan persamaan dan perbedaan sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Ina Magdalena, dkk (2021) dengan judul “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi”.(Magdalena Ina, 2021) Pada penelitian tersebut dilakukan analisis tentang pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Meruya Selatan 06 Pagi, dan dinyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, karena siswa kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata/kongkrit. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat berimplikasi pada tiga hal, antara lain pada diri guru, pada diri siswa dan pada proses pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Penelitian oleh Dimas Arif Kurniawan (2020) yang berjudul “Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa”.(Kurniawa, 2020) pada penelitian tersebut dilakukan penelitian di 3 tempat berbeda untuk menguji bahwa media belajar monopoli dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dan dari 3 tempat

penelitian dinyatakan bahwa penggunaan media monopoli meningkatkan minat belajar siswa juga hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi puisi kelas IV.

3. Penelitian oleh Berkah Handayani (2019) “Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menulis Puisi Serta Implikasinya Dalam Pengajaran Bahasa di Kelas IVA SD Negeri Banjarsari 5 Tahun Ajaran 2018/2019” (Widjojoko & Robiansyah, 2018). Pada penelitian tersebut dilakukan analisis tentang kesulitan siswa dalam menulis puisi serta implikasinya dalam pengajaran Bahasa Indonesia di kelas IVA SD Negeri Banjarsari 5 tahun ajaran 2018/2019 yang mana penelitian tersebut dilakukan untuk menentukan langkah-langkah pengajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam menulis puisi di sekolah dasar dengan tepat. Ditemukan bahwa kesulitan-kesulitan siswa dalam menulis puisi terdapat dalam menentukan judul dan isi puisi yang sesuai dengan tema, kesulitan dalam menentukan pilihan kata atau diksi dalam hal pemilihan kata yang baik dan sederhana, penempatan kata yang tepat, serta penggunaan kata-kata yang mampu menguatkan isi puisi, kesulitan dalam menentukan rima dalam hal menentukan penempatan bunyi dan pengulangannya, serta kesulitan dalam membuat tipografi puisi dalam hal menentukan susunan baris- baris atau bait-bait puisi dan keteraturan tata wajah puisi. Kesulitan yang tergolong paling kuat adalah kesulitan pada unsur rima, diksi, tipografi, serta kesulitan yang paling ringan adalah unsur tema. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang

dilakukan adalah pengembangan media permainan monopoli sebagai solusi mengatasi kesulitan siswa dalam menulis puisi.

4. Penelitian oleh Inna Nur Khasanah, Desak Putu Parmiti, I Gede Wawan Sudatha (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja” (Khasana et al., 2018). Penelitian tersebut menggunakan model Hannafin dan Peck pada prosesnya, kemudian pelajaran yang digunakan untuk permainan monopoli adalah mata pelajaran IPA dan disebutkan pula pada hasil bahwa media pembelajaran permainan monopoli efektif digunakan pada mata pelajaran IPS dengan dibuktikan hasil uji coba lapangan sangat baik (91,5%) dan meningkatkan hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media monopoli pembelajaran bahwa $t_{hitung} = 15,039 > t_{tabel} = 2,006$. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah mata pelajaran yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia materi puisi; Model penelitian ADDIE dan subjek penelitian peserta didik kelas IV.
5. Penelitian oleh Winda Syafitri (2021) dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” (Winda Syafitri, 2021). Pada penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran monopoli yang digunakan untuk pembelajaran materi puisi pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV yang dilakukan di SDN Bubutan IV Surabaya, materi yang digunakan adalah melengkapi gagasan puisi dan ditemukan hasil penelitian uji validasi

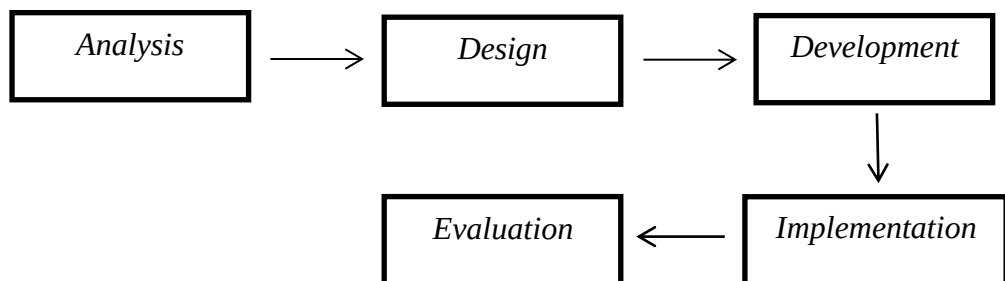
materi dan media menunjukkan 88%. Hasil Kepraktisan media sebesar 94% oleh siswa dan 100% oleh guru. Disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan sangat valid dan sangat praktis. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah Pengembangan media pembelajaran monopoli materi puisi kelas IV di MI Alam Baipas Malang dan materi yang digunakan adalah melengkapi gagasan puisi dan memahami makna puisi juga materi puisi selain itu puisi yang digunakan adalah hasil karya pribadi pengembang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *research and development* dan menggunakan model ADDIE dalam proses penelitiannya dikarenakan pada model ini dilakukan evaluasi dan konsultasi pada setiap tahapnya, dengan begitu meminimalisir adanya kekurangan dan kesalahan pada tahap akhir pengembangan. Model ADDIE terdiri dari 5 langkah dalam penelitian pengembangan, apabila digambarkan seperti berikut (Robert M. Branch, 2020):



Gambar 3. 1 Model ADDIE

Langkah-langkah model penelitian ADDIE memiliki 5 langkah sebagai berikut:

1. *Analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan lain lainnya untuk memilih masalah dan solusi yang sesuai,

2. *Design*, tahap ini dilakukan perancangan produk yang akan dikembangkan,
3. *Development*. Tahap ini dilakukan pengembangan produk yang sudah dirancang,
4. *Implementation*. Tahap ini dilakukan uji coba langsung di lapangan,
5. *Evaluation*. Tahap ini dilakukan evaluasi produk yang sudah dipraktikkan dan melaksanakan perbaikan sesuai dengan hasil evaluasi yang didapatkan (Robert M. Branch, 2020).

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Rencana kegiatan sudah disusun sejak dilakukannya pra-penelitian, rancangan ini mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti. Maka, rancangan kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada penelitian dan pengembangan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran materi puisi kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang akan dipaparkan ke dalam tabel berikut:

1. Penelitian

Tabel 3. 1 Tabel rencana kegiatan penelitian

No	Kegiatan	Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Pembuatan proposal dan instrument Penelitian																																
2.	Seminar Proposal																																
3.	Pengembangan Produk																																
4.	Validasi : a. Materi b. Media c.Pembelajaran																																
5.	Penelitian di Kelas																																
6.	Evaluasi																																
7.	Penyusunan Hasil Penelitian																																
8.	Konsultasi Hasil Penelitian																																
9.	Ujian Skripsi																																

Rencana kegiatan penelitian pada penelitian pengembangan ini adalah:

- Pembuatan proposal dan instrumen penelitian dilaksanakan pada bulan November minggu kedua sampai Januari minggu ketiga.
- Seminar proposal dilakukan antara bulan Januari minggu keempat dan Februari minggu pertama.
- Pengembangan produk dilakukan pada bulan Februari minggu kedua sampai bulan Maret minggu ketiga.
- Validasi media dilakukan pada bulan Maret minggu keempat dan

bulan april minggu pertama.

- e. Penelitian di kelas disini juga dilakukan untuk menguji respon siswa yang akan dilakukan pada bulan april minggu kedua sampai mei minggu pertama.
- f. Evaluasi dilakukan dari bulan November minggu pertama sampai bulan juni minggu keempat.
- g. Penyusunan hasil penelitian dilakukan bulan November minggu pertama sampai bulan juni minggu keempat.
- h. Konsultasi hasil penelitian dilakukan bulan November minggu pertama sampai bulan juni minggu keempat.
- i. Ujian skripsi dilakukan antara bulan juni minggu kedua dan ketiga.

2. Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE, berikut adalah tabel pengembangan ADDIE (Rayanto & Sugianti, 2020):

a. *Analysis*

Pada tahap pertama yaitu analisis dilakukan kegiatan analisis kebutuhan seperti karakteristik peserta didik, lingkungan pembelajaran di sekolah, indikator yang perlu dicapai peserta didik, kemudian akan menemukan masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran dan kondisi seperti apa yang diperlukan agar dapat mengatasi masalah.

Tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui proses wawancara bersama guru kelas IV Sekolah Alam MI Baipas Malang, kemudian sesuai dengan permasalahan sebagai solusi dari kebutuhan di lapangan peneliti

akan merancang pengembangan produk, dan selama proses ini peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing.

b. *Design*

Tahap kedua yaitu desain disini dilakukan perancangan produk sesuai dengan permasalahan di lapangan sebagai solusi. Perencanaan produk media difokuskan pada:

- 1) Media yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan belajar peserta didik serta dapat membuat mereka melakukan unjuk pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah mengikuti pembelajaran
- 2) Rancangan produk media meliputi ukuran, bentuk, warna, desain media juga tata letak yang digunakan pada media.

Dalam proses perancangan media permainan monopoli, peneliti berkonsultasi dengan validator materi, media dan validator pembelajaran juga melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing.

c. *Development*

Tahap ini dilakukan proses penggabungan pendukung media seperti desain media, alat-alat dan juga materi pelajaran yang akan digunakan dalam membuat media monopoli, melalui tahap pengembangan peneliti akan mengembangkan hasil rancangan yang telah dibuat menjadi media permainan monopoli pada materi puisi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, dan selama proses ini peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing.

Kegiatan selanjutnya dalam tahap ini merupakan validasi para ahli

yaitu ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa. Validasi ini dilakukan untuk menentukan media yang telah dikembangkan apakah valid untuk di implementasikan kepada peserta didik kelas IV Sekolah Alam MI Baipas Malang, dan melakukan revisi sesuai dengan hasil validasi.

d. *Implementation*

Pada tahap ini dilakukan implementasi produk atau uji coba secara langsung setelah mengetahui validitas media yang telah dikembangkan, apabila media mendapat presentase kevalidan yang kurang dan perlu direvisi maka media melalui tahap revisi terlebih dahulu, dan setiap tahap peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing.

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas IV Sekolah Alam MI Baipas Malang untuk mengetahui proses pengimplementasian media dan respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan.

e. *Evaluation*

Pada tahap terakhir yaitu evaluasi, tahap ini dilaksanakan untuk melihat kevalidan media yang sudah dikembangkan di tahap sebelumnya. Apabila media yang telah dikembangkan masih memerlukan perbaikan, dan hal ini dapat dilihat melalui hasil angket validasi media lalu akan dilaksanakan revisi dan uji coba ulang sampai produk yang telah dikembangkan dinyatakan valid diterapkan dalam pembelajaran materi puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

C. Uji Coba Produk

Untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan maka pengujian produk harus dilakukan. Percobaan dilakukan dalam beberapa tahap dan pengujian dilaksanakan kepada beberapa ahli yaitu ahli materi pembelajaran, ahli desain media pembelajaran, ahli pembelajaran, dan peserta didik kelas IV Sekolah Alam MI Baipas Malang.

D. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif didapat dari hasil validasi media, materi dan pembelajaran melalui instrumen validasi. Data-data tersebut akan dikumpulkan dan dilakukan penyimpulan hasil penelitian. Data kualitatif didapatkan dari observasi ketika pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas IV.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dari penelitian ini ada beberapa, yaitu:

1. Angket

Metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara tertulis, dan responden juga menjawab secara tertulis atau yang biasa disebut dengan angket.[18] Angket pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media dan respon siswa terhadap media permainan monopoli yang telah dikembangkan. Angket akan diberikan kepada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran sebagai validator dari media permainan monopoli yang telah dikembangkan dan diberikan

pula kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan.

2. Observasi

Observasi yaitu mengamati secara langsung subjek penelitian untuk mengkonfirmasi secara langsung kegiatan yang sedang dilakukan (Sudaryono, 2016). Observasi yang dilakukan oleh peneliti merupakan observasi partisipasi atau peneliti ikut berpartisipasi dalam kegiatan yang sedang berlangsung dan dilakukan untuk mengetahui tentang implementasi media yang dikembangkan, sehingga dilakukan observasi selama proses pembelajaran kepada siswa sebagai subjek penelitian.

3. Wawancara

Wawancara merupakan cara pengumpulan data yang dipakai untuk mendapatkan informasi menurut narasumber secara langsung dari berbagai cara lainnya (Sudaryono, 2016). Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan hal-hal yang diperlukan selama penelitian, seperti jumlah siswa, lingkungan pembelajaran, pembelajaran materi puisi yang biasa dilakukan, masalah yang dihadapi, dan lainnya. Garis besar dari wawancara ini tentang pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV Sekolah Alam MI Baipas Malang terutama dalam materi puisi, wawancara dilakukan pada pengajar kelas IV Sekolah Alam MI Baipas Malang.

F. Teknik Analisis Data

Dalam sebuah penelitian, teknik analisis data merupakan bagian yang penting. Berikut analisis data untuk penelitian ini diantaranya:

1. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif diambil dari hasil wawancara, observasi, saran dan kritik dari para ahli validator materi, media, dan pembelajaran.

2. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif diambil dari hasil validasi dan respon siswa terhadap media permainan monopoli yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui kevalidan media permainan monopoli dan respon siswa maka dilakukan analisis data angket. Berikut teknik analisis data kevalidan yang digunakan pada penelitian ini:

b. Analisis data validasi media

Instrumen evaluasi validasi media adalah angket yang berisi evaluasi berupa angka-angka dan disusun menggunakan skala likert. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang terhadap sesuatu (Siregar, 2017). Instrumen validasi akan menggunakan skor bertingkat yang akan dianalisis untuk menentukan presentase skala likert maka digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum X$ = Jumlah total skor jawaban (nilai nyata)

$\sum Xi$ = Jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = Bilangan konstan

Untuk memudahkan dalam pengambilan keputusan dari hasil penelitian maka kualifikasi dari skala likert dijadikan tabel seperti berikut:

Tabel 3. 2 Tabel kriteria skala presentase

Presentase (%)	Kualifikasi
76%-100%	Valid
51%-75%	Cukup Valid
26%-50%	Kurang Valid
0%-25%	Tidak Valid

Berdasarkan kriteria diatas media pembelajaran yang divalidasi apabila mendapat presentase sebesar 76-100% maka kriteria media valid dan tidak perlu revisi. Jika media pembelajaran mendapat presentase sebesar 51-75% maka kriteria media cukup valid dan tidak perlu revisi. Jika media pembelajaran mendapat presentase sebesar 26-50% maka kriteria media kurang valid dan perlu revisi sebagian. Dan jika media mendapat presentase sebesar 0-25% maka kriteria media tidak valid dan harus revisi. Presentase ini yang menentukan kevalidan media yang telahdikembangkan.

c. Analisis data respon siswa

Untuk menganalisis respon siswa dengan cara menyesuaikan hasil presentase, yang mana hasil presentase akan diukur menggunakan rumus dibawah:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum X$ = Jumlah total skor jawaban (nilai nyata)

$\sum Xi$ = Jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konstan

Untuk memudahkan pengambilan keputusan maka kualifikasi dari skala likert dengan kriteria positif seperti tabel dibawah:

Tabel 3. 3 Tabel kriteria skala presentase

No.	Presentase (%)	Kriteria
1.	76%-100%	Positif
2.	51%-75%	Cukup Positif
3.	26%-50%	Kurang Positif
4.	0%-25%	Tidak Positif

Berdasarkan kriteria diatas media pembelajaran yang divalidasi apabila mendapat presentase sebesar 76-100% maka kriteria media positif. Jika media pembelajaran mendapat presentase sebesar 51-75% maka kriteria media cukup positif. Jika media pembelajaran mendapat presentase sebesar 26-50% maka kriteria media kurang positif. Dan jika media mendapat presentase sebesar 0-25% maka kriteria media tidak positif. Presentase ini yang menentukan kepositifan dari respon siswa atas media yang telah dikembangkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Produk Pengembangan

Penelitian dan pengembangan produk media dilakukan di kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa permainan monopoli puisi sebagai media pembelajaran materi puisi kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang. Media permainan monopoli puisi ini dikembangkan konvensional yang memiliki beberapa komponen, yaitu: wadah, papan permainan, buku panduan, kartu ikon. Media ini dikembangkan untuk membantu kegiatan pembelajaran peserta didik khususnya pembelajaran materi puisi pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini dikembangkan untuk dimainkan secara berkelompok dan dapat dimainkan dimana saja.

Penelitian dan pengembangan media permainan monopoli puisi ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Berikut pemaparan prosedur penelitian dan pengembangan produk media permainan monopoli puisi menggunakan model ADDIE:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap pertama yaitu analisis dilakukan kegiatan analisis kebutuhan seperti karakteristik peserta didik, lingkungan pembelajaran di sekolah, indikator yang perlu dicapai peserta didik, kemudian akan menemukan masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran dan kondisi seperti apa yang diperlukan agar dapat mengatasi masalah.

Tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui proses wawancara bersama guru kelas IV Sekolah Alam MI Baipas Malang, dan ditemukan hasil identifikasi nya sebagai berikut:

- a. Pembelajaran materi puisi dilakukan secara monoton, yaitu peserta didik dijelaskan dengan ceramah atau menonton video saja
- b. Lingkungan sekolah alam MI BAIPAS mengajak peserta didiknya untuk belajar dengan senang dan menyatu dengan alam, maka apabila peserta didik hanya belajar di kelas dengan ceramah atau menonton video siswa menjadi bosan dan tidak terlalu semangat.

Kemudian sesuai dengan permasalahan diatas sebagai solusi dari kebutuhan di lapangan peneliti mengembangkan media permainan monopoli puisi sebagai media pembelajaran materi puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang. Hasil dari analisis masalah pada tahap ini adalah:

- a. Proses pembelajaran materi puisi peserta didik kurang menarik dan monoton.
- b. Peneliti memilih media yang menarik dan bisa dimainkan dimana saja sesuai dengan konsep lingkungan belajar peserta didik.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan setelah tahapan analisis. Tahap desain pada pengembangan media permainan monopoli puisi ini dilakukan dua tahap yaitu:

a. Penyusunan materi puisi

Langkah pertama dalam tahap desain ini yaitu penyusunan materi yaitu berupa puisi yang bertema cita-cita juga pertanyaan pada ikon guru dan ikon polisi. Pada tahap sebelumnya, peneliti telah menentukan bahwa materi puisi beserta pertanyaannya merujuk pada buku kelas IV tema 6 “Cita-Citaku”.

b. Merancang model produk

Tahap desain selanjutnya yaitu proses merancang dan menentukan model produk media meliputi bentuk, ukuran, desain, warna juga bahan pada produk serta petunjuk penggunaan produk. Hasil dari perancangan model produk media permainan monopoli puisi adalah:

- 1) Wadah/box adalah wadah yang sudah jadi dengan dilapisi desain dari peneliti yang dicetak menggunakan bahan stiker dengan ukuran 30×30×5.
- 2) Papan permainan dibuat dengan ukuran 60×60 yang di setiap petaknya terdapat ikon mulai, polisi, guru, penjara, dan bebas parkir di bagian samping memutar papan permainan dan bagian tengah terdapat kotak ikon polisi, guru, medali dan penjara juga tulisan monopoli puisi ditengahnya.
- 3) Kartu ikon polisi yang berisi pertanyaan puisi rumpang yang harus dijawab peserta didik ketika berhenti pada ikon polisi dari materi yang telah dikembangkan.

- 4) Kartu ikon guru yang berisi pertanyaan materi puisi yang harus dijawab peserta didik ketika berhenti pada petak ikon guru dari materi yang telah dikembangkan.
- 5) Kartu ikon penjara yang berisi puisi yang harus dibaca siswa apabila berhenti pada petak masuk penjara dari materi.
- 6) Kartu ikon medali yang akan disimpan siswa sebagai poin setelah benar menjawab pertanyaan pada ikon guru dan ikon polisi.
- 7) Buku panduan dan kunci jawaban yang berisi panduan penggunaan media, kompetensi dasar, indikator, kunci jawaban ikon polisi dan ikon guru.
- 8) Warna yang dipilih pada desain media adalah warna-warna yang cerah dan dapat menarik minat peserta didik.

c. Penyusunan instrumen validasi produk dan instrumen respon siswa.

Instrumen validasi produk dan instrumen respon siswa ini berbentuk angket yang terdiri dari 10 pernyataan dan 4 kolom jawaban. Instrumen validasi dilengkapi dengan kolom kritik dan saran. Pada tahap ini peneliti juga melakukan perizinan dan konsultasi dengan dosen pembimbing serta validator.

3. Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan media

Pada pembuatan media ini ada beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu:

1) Wadah/box

Wadah atau box ini dibagi menjadi 2 bagian desain, yaitu bagian atas dan bawah wadah di desain dengan ukuran 30×30 dan bagian samping di desain dengan ukuran 30×5, semua bagian wadah di desain menggunakan aplikasi *canva* dan dicetak menggunakan stiker vynil susu, berikut adalah hasil desain dan wadah yang digunakan:



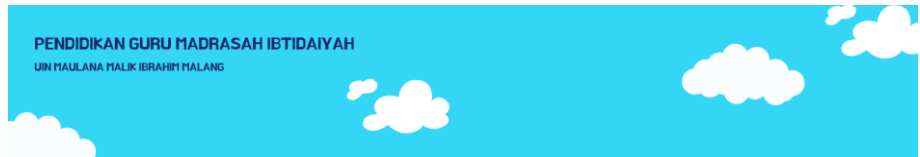
Gambar 4. 1 Desain bagian depan wadah



Gambar 4. 2 Desain bagian belakang wadah



Gambar 4. 3 Desain bagian depan dan belakang wadah



Gambar 4. 4 Desain bagian samping wadah



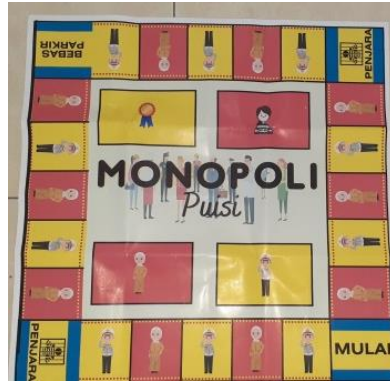
Gambar 4. 5 Wadah yang digunakan

2) Papan monopoli/alas

Papan monopoli/alas didesain dengan ukuran 60×60 menggunakan canva dengan petak-petak yang melingkari yaitu gambar ikon guru, polisi dengan ukuran masing-masing 8×10, masuk penjara, bebas parkir dan mulai dengan ukuran masing-masing 10×10, kemudian bagian dalam terdapat kotak ikon guru, polisi, masuk penjara dan medali dengan ukuran masing-masing 10×14, juga tulisan monopoli puisi ditengah dengan desain latar gambar profesi-profesi, semua bagian papan monopoli/alas di desain menggunakan canva dan dicetak menggunakan kertas art papper 230, berikut adalah hasil desain papan monopoli dan papn monopoli yang digunakan:



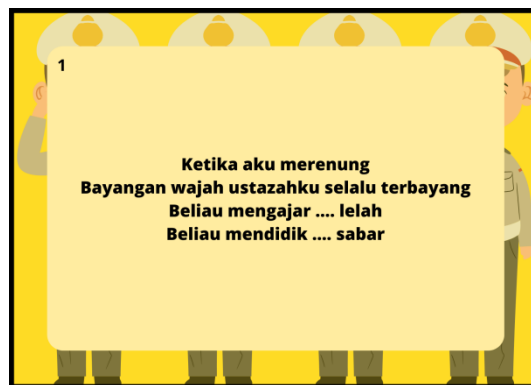
Gambar 4. 6 Desain papan/alas



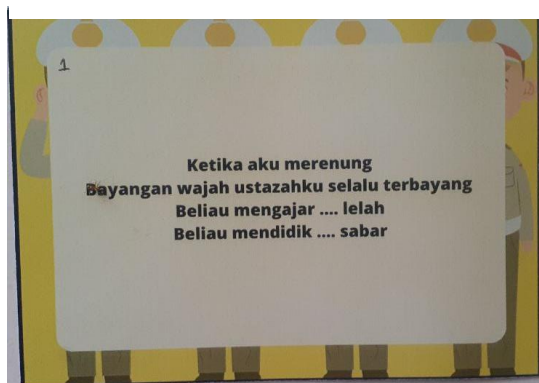
Gambar 4. 7 Papan/alas yang digunakan

3) Kartu ikon polisi

Kartu ikon polisi berisi pertanyaan puisi rumpang berjumlah 15 kartu dengan desain latar gambar 4 ikon polisi kemudian diatasnya pertanyaan dengan masing-masing ukuran kartu 10×14 dan berwarna kuning cerah, semua desain kartu ikon polisi di desain menggunakan canva sebagai berikut:



Gambar 4. 8 Desain kartu ikon polisi



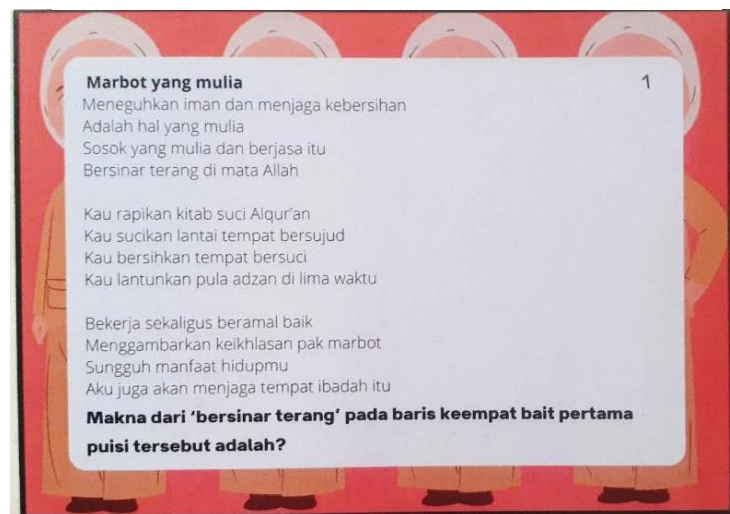
Gambar 4. 9 Kartu ikon polisi yang digunakan

4) Kartu ikon guru

Kartu ikon guru berisi pertanyaan materi puisi berjumlah 15 kartu dengan desain latar gambar 4 ikon guru kemudian di atasnya pertanyaan materi puisi dengan masing-masing ukuran kartu 10×14 dan berwarna merah muda cerah, semua desain gambar ikon guru di desain menggunakan canva dan dicetak menggunakan kertas art paper 230, berikut adalah hasil desain dan kartu ikon guru yang digunakan:



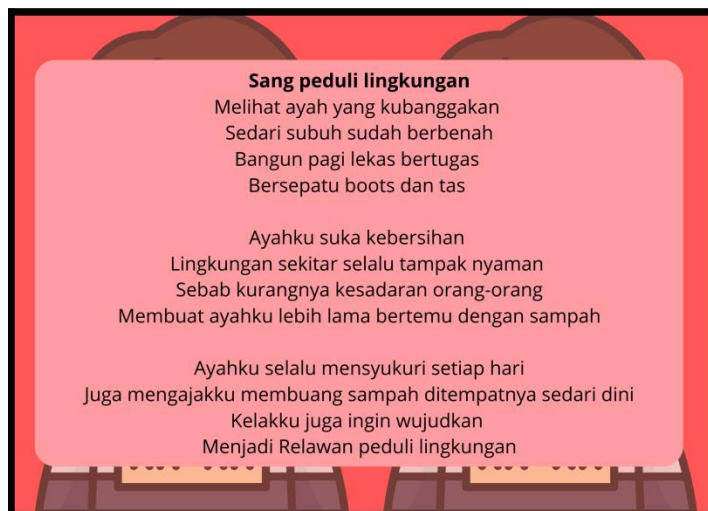
Gambar 4. 10 Desain kartu ikon guru



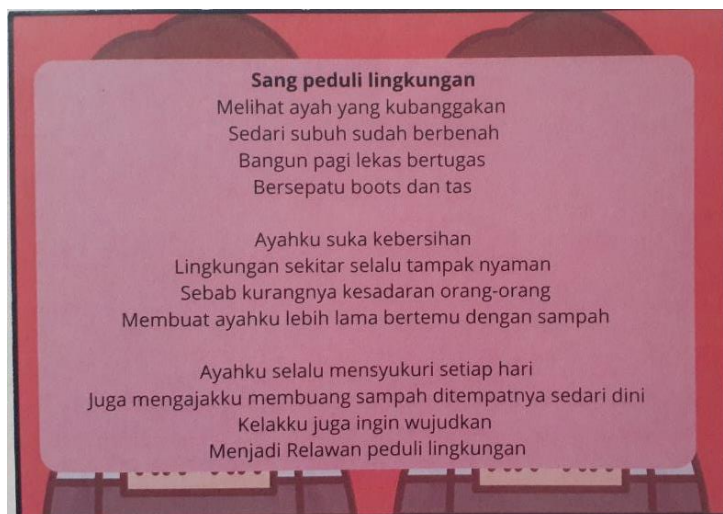
Gambar 4. 11 Kartu ikon guru yang digunakan

5) Kartu ikon penjara

Kartu ikon penjara berisi puisi yang harus dibaca peserta didik apabila peserta didik mendapat petak masuk penjara yang berjumlah 5 kartu dengan desain latar 2 gambar tahanan kemudian di atasnya puisi dengan ukuran masing-masing kartu 10×14, semua desain gambar ikon penjara di desain menggunakan canva dan dicetak menggunakan kertas art paper 230, berikut adalah hasil desain dan kartu ikon penjara yang digunakan:



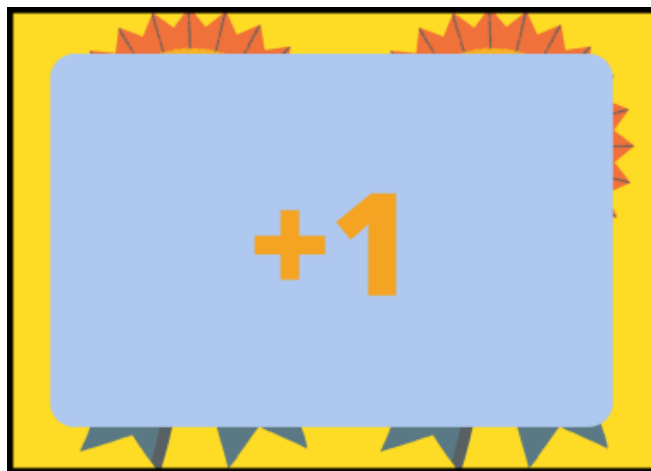
Gambar 4. 12 Desain kartu ikon penjara



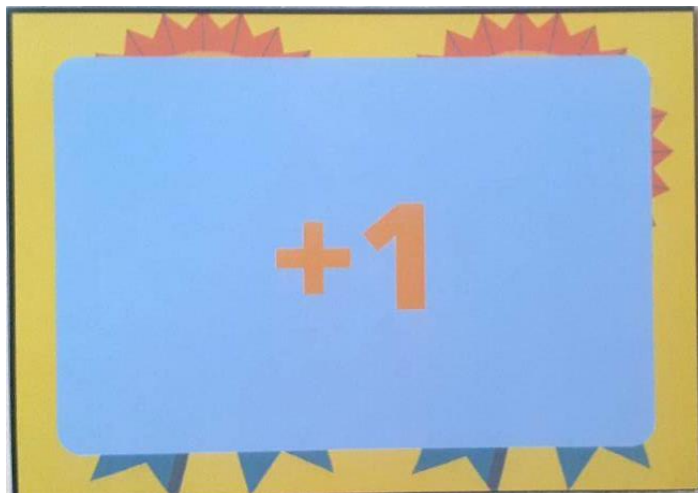
Gambar 4. 13 Kartu ikon penjara yang digunakan

6) Kartu ikon medali

Kartu ikon medali berisi poin +1 yang dapat disimpan siswa selama bermain sebagai tanda poin mereka yang dicetak sebanyak 50 kali dengan desain latar 2 gambar medali kemudian di atasnya tulisan poin +1 dengan ukuran 10×14, semua desain gambar di desain menggunakan canva sebagai berikut:



Gambar 4. 14 Desain kartu ikon medali



Gambar 4. 15 Kartu ikon medali yang digunakan

7) Buku panduan dan kunci jawaban

Buku panduan dan kunci jawaban ini terdapat halaman judul, halaman kompetensi dasar dan indikator, halaman langkah-langkah penggunaan media, halaman kunci jawaban ikon guru dan ikon polisi dengan ukuran 15×15, buku panduan dan kunci jawaban ini di desain menggunakan canva sebagai berikut:



Gambar 4. 16 Desain buku panduan dan kunci jawaban



Gambar 4. 17 Buku panduan dan kunci jawaban yang digunakan

8) Miniatur pemain

Miniatur pemain dibuat dari wadah *flip top* dengan ukuran 30 ml dan diisi dengan batu kerikil hias sampai penuh kemudian diberi nomor menggunakan *sticky notes* dengan ukuran 76×51 mm kemudian direkatkan menggunakan isolasi besar, miniatur pemain dibuat dengan jumlah 6 pemain, berikut adalah gambar miniatur pemain yang digunakan:



Gambar 4. 18 Miniatur pemain yang digunakan

9) Dadu

Dadu permainan memakai dadu yang sudah jadi dengan ukuran 1,5×1,5 cm berwarna putih tulang, berikut adalah gambar dadu yang digunakan:



Gambar 4. 19 Dadu permainan yang digunakan

4. Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi produk media permainan monopoli dilakukan setelah proses validasi media telah selesai. Kegiatan implementasi media permainan monopoli dilakukan di kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang dengan jumlah peserta didik 17. Pada tahap awal, peserta didik dikenalkan dengan media permainan monopoli beserta petunjuk penggunaan media permainan monopoli, kemudian peserta didik diberi stimulus mengenai materi puisi dengan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi puisi, kemudian peserta didik mulai diajak untuk bermain sambil belajar menggunakan media permainan monopoli sesuai dengan petunjuk permainan. Berdasarkan hasil observasi selama proses implementasi media ditemukan bahwa seluruh peserta didik aktif dan semangat dalam pembelajaran, peserta didik menjadi lebih antusias dalam belajar mengenai materi puisi, mereka bersemangat menunggu gilirannya bermain dan tetap memperhatikan giliran temannya bermain karena harus berlomba-lomba mendapatkan poin.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan selama proses pengembangan dengan tetap berkonsultasi dengan dosen pembimbing serta validator. Evaluasi juga dilakukan untuk menganalisis hasil validasi media dari validator serta hasil angket respon siswa terhadap media permainan monopoli. Proses evaluasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan media permainan monopoli sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi puisi Bahasa

Indonesia kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang.

B. Hasil Data pengembangan

1. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh salah satu dosen Bahasa Indonesia program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan juga guru di MIN 1 Kota Malang Bapak Mujani M, Pd. Berikut hasil penilaian validasi materi:

a. Data kuantitatif

Hasil validasi ahli materi disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Tabel validasi materi

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Kesesuaian isi materi puisi media permainan monopoli dengan kompetensi dasar	4	4	100%	Valid
2.	Materi puisi media permainan monopoli memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran	4	4	100%	Valid
3.	Kesesuaian penyajian materi puisi media permainan monopoli dengan kemampuan siswa	4	4	100%	Valid
4.	Penyajian materi puisi media permainan monopoli dapat dipahami siswa	3	4	75%	Cukup Valid
5.	Materi puisi media permainan monopoli sesuai dengan tema dan subtema	4	4	100%	Valid
6.	Bahasa yang digunakan pada media permainan monopoli jelas dan dapat dipahami	4	4	100%	Valid

7.	Pertanyaan pada media permainan monopoli jelas	4	4	100%	Valid
8.	Gambar pada media jelas dan menarik	4	4	100%	Valid
9.	Gambar pada media sesuai dengan materi	4	4	100%	Valid
10.	Materi dapat membantu siswa belajar lebih dalam mengenai materi puisi	4	4	100%	Valid
Nilai akhir (<i>P</i>)		39	40	97,5%	Valid

b. Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{39}{40} \times 100 = 97,5\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi materi secara keseluruhan diperoleh presentase nilai 97,5% dengan kriteria valid. Maka materi yang digunakan pada media permainan monopoli tidak memerlukan revisi secara keseluruhan, tetapi tetap mempertimbangkan kritik dan saran dari validator.

c. Data kualitatif

Berikut adalah data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator ahli materi:

Tabel 4. 2 Tabel kritik dan saran validasi materi

Validator	Kritik dan Saran
Mujani, M. Pd	Bagus

2. Validasi ahli desain media

Validasi ahli desain media dilakukan oleh salah satu dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Bapak Ahmad Makki Hasan, M. Pd. Berikut data hasil validasi ahli desain media:

a. Data kuantitatif

Hasil validasi ahli desain media disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Tabel validasi desain media

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Media memiliki warna yang menarik	4	4	100%	Valid
2.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok	4	4	100%	Valid
3.	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	3	4	75%	Cukup Valid
4.	Media menggunakan kalimat yang baik dan benar	4	4	100%	Valid
5.	Media memiliki gambar yang menarik	4	4	100%	Valid
6.	Media sesuai dengan materi pembelajaran	3	4	75%	Cukup Valid
7.	Media mudah digunakan pada saat pembelajaran	3	4	75%	Cukup Valid
8.	Media menarik untuk digunakan	4	4	100%	Valid
9.	Media memiliki ukuran yang proposional	3	4	75%	Cukup Valid
10.	Media memiliki bahan yang awet sehingga dapat digunakan bekali-kali	3	4	75%	Cukup Valid
Nilai akhir (P)		35	40	87,5%	Valid

b. Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{35}{40} \times 100 = 87,5\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi desain media secara keseluruhan diperoleh presentase nilai 87,5% dengan kriteria valid.

Maka desain media yang digunakan pada media permainan monopoli tidak memerlukan revisi secara keseluruhan, tetapi tetap mempertimbangkan kritik dan saran dari validator.

c. Data kualitatif

Berikut adalah data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator ahli desain media:

Tabel 4. 4 Tabel kritik dan saran desain media

Validator	Kritik dan Saran
Ahmad Makki Hasan, M. Pd	Media ini telah melalui tahapan validasi dan revisi

3. Validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh salah satu guru yang mengajar di Sekolah Alam MI BAIPAS Malang sebagai guru kelas Ibu Dina Novita Amaliyah, S. Pd. Berikut adalah hasil validasi ahli pembelajaran:

a. Data kuantitatif

Hasil validasi ahli pembelajaran disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Tabel validasi pembelajaran

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	kesesuaian isi materi puisi media permainan monopoli dengan kompetensi dasar	4	4	100%	Valid
2.	struktur kalimat pada media permainan monopoli mudah dipahami	3	4	75%	Cukup Valid

3.	media permainan monopoli memiliki tampilan yang menarik	4	4	100%	Valid
4.	penyajian materi puisi media permainan monopoli dapat dipahami siswa	4	4	100%	Valid
5.	media permainan monopoli mudah dibawa dan dimainkan dimana saja	4	4	100%	Valid
6.	media permainan monopoli dapat digunakan untuk pembelajaran berkelompok	4	4	100%	Valid
7.	materi sesuai dengan tema dan subtema yang digunakan	4	4	100%	Valid
8.	gambar pada media permainan monopoli jelas dan menarik perhatian siswa	3	4	75%	Cukup Valid
9.	media permainan monopoli dapat membantu siswa menjadi lebih semangat dalam melaksanakan pembelajaran	4	4	100%	Valid
10.	materi dapat membantu siswa belajar lebih dalam mengenai materi puisi	4	4	100%	Valid
Nilai akhir (<i>P</i>)		38	40	95%	Valid

b. Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{38}{40} \times 100 = 95\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi pembelajaran secara keseluruhan diperoleh presentase nilai 95% dengan kriteria valid. Maka desain pembelajaran yang digunakan pada media permainan monopoli tidak memerlukan revisi secara keseluruhan, tetapi tetap

mempertimbangkan kritik dan saran dari validator.

c. Data kualitatif

Berikut adalah data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator ahli pembelajaran:

Tabel 4. 6 Tabel kritik dan saran pembelajaran

Validator	Kritik dan Saran
Dina Novita Amaliyah, S. Pd.	Untuk kalimat pada permainan atau pertanyaan yang ada pada permainan media pembelajaran monopoli kurang mudah dipahami oleh peserta didik, untuk selanjutnya bisa lebih baik lagi dalam struktur kalimatnya agar peserta didik lebih mudah memahami. Untuk media permainan monopoli sudah bagus dan dapat menarik peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

C. Hasil Data Uji Coba

Media permainan monopoli diuji cobakan pada peserta didik kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang yang berjumlah 17 peserta didik. Sebagai upaya untuk mengetahui respon siswa terhadap media, maka peserta didik diberikan angket penilaian terhadap media permainan monopoli, berikut hasil respon siswa terhadap media permainan monopoli:

Tabel 4. 7 Tabel respon siswa

No	Pertanyaan	Persentasi Skor	Kriteria
1.	media permainan monopoli menambah semangat belajar	100%	Positif
2	tampilan media permainan monopoli menarik minat belajar	100%	Positif
3	media permainan monopoli membantu dalam belajar memahami makna puisi	94,1%	Positif
4	media permainan monopoli membantu dalam belajar membaca puisi dengan baik dan benar	97%	Positif
5	media permainan monopoli mudah dipahami	98,5%	Positif
6	media permainan monopoli mudah digunakan oleh	100%	Positif
7	media permainan monopoli dapat dimainkan dimana saja	88,2%	Positif
8	tulisan pada media permainan monopoli terlihat jelas	97%	Positif
9	bahasa yang digunakan mudah dipahami	98,5%	Positif
10	suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dengan adanya media permainan monopoli	98,5%	Positif
Rata-rata		97,18%	Positif

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media permainan monopoli dinilai positif dengan perolehan rata-rata 97,18%.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Kegiatan pengembangan media permainan monopoli didesain sebagai media pembelajaran materi puisi yang bertujuan untuk membuat peserta didik tertarik dan semangat dalam belajar khususnya materi puisi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini di desain untuk diimplementasikan pada peserta didik kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang. Melalui media permainan monopoli ini mereka tidak hanya belajar mengenai materi puisi tetapi juga apresiasi puisi yang juga penting agar mereka dapat menghayati, memahami puisi selain itu dapat meningkatkan kepekaan perasaan, penalaran serta kepekaan terhadap masalah kemanusiaan (Kamilia, 2013). Terdapat tiga unsur penting dalam pembacaan puisi, yaitu penghayatan dan vokal. Penghayatan terhadap puisi berarti memahami isi puisi secara penuh yang dapat diperhatikan melalui pemenggalan, nada dan intonasi, ekspresi serta kelancaran dan vokal disebut juga lafal atau upaya menyuarakan atau mengucapkan kata atau kelompok kata yang membentuk puisi secara tepat yang berkaitan dengan kesesuaian dalam mengucapkan huruf sesuai dengan lambang fonetis bahasa yang digunakan (Pressanti, 2019). Belajar memaknai sesuatu juga dijelaskan sebagaimana dalam surat Ali ‘Imran ayat 48:

وَيُعَلِّمُهُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَالتَّوْرَةَ وَالْإِنْجِيلَ

“Dan Dia (Allah) mengajarkan kepadanya (Isa) Kitab, Hikmah, Taurat,

dan Injil.”

Ayat tersebut dari tafsir singkat Kemenag yaitu untuk menguatkan posisi Isa sebagai rasul, *Dia senantiasa mengajarkan kepadanya, Isa, al-Kitab*, yaitu berupa pelajaran baca-tulis atau kitab-kitab yang diturunkan Allah sebelumnya, selain Taurat dan Injil, juga *hikmah*, yaitu kemampuan untuk memperoleh ilmu-ilmu yang bermanfaat dan melaksanakan ilmunya secara benar, *Taurat*, kitab Nabi Musa, dan kitab *Injil* yang diwahyukan secara lang-sung kepada Isa.(KEMENAG, n.d.)

Penelitian dan pengembangan media permainan monopoli ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang berarti melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa produk media serta data hasil uji coba penelitian. Berikut paparan analisis pengembangan produk media permainan monopoli serta uji coba penelitian:

1. Analisis desain produk

Produk media yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah media permainan monopoli. Media permainan monopoli dikembangkan sebagai media pembelajaran materi puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang agar peserta didik menjadi lebih tertarik dan semangat dalam belajar materi puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Media yang dikembangkan ini termasuk media yang berupa permainan papan yang dicetak dengan bahan yang tidak mudah rusak dan

dibuat dapat dimainkan dimana saja.

2. Analisis validasi produk

Media permainan monopoli divalidasi oleh para ahli yang terdiri dari validator ahli materi, validator ahli desain media dan validator ahli pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi produk media permainan monopoli dari masing-masing validator:

3. Analisis hasil validasi ahli materi

Dalam materi puisi yang digunakan ada beberapa judul yaitu ustazahku, dokter impian, marbot yang mulia, wanita tangguh dan sang peduli lingkungan. Tema puisi ini dipilih berdasarkan buku tema 6 kelas IV “Cita-Citaku” yang dipelajari oleh peserta didik dan selama proses pengembangan materi puisi dilakukan proses konsultasi dengan validator dan diberikan beberapa masukan mengenai profesi puisi yang dijadikan acuan puisi yang digunakan dan pertanyaan yang ada pada permainan monopoli.

Hasil validasi ahli materi mendapat presentase nilai 97,5% yang termasuk dalam kriteria valid. Berdasarkan kriteria tersebut maka dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan dalam media permainan monopoli sangat valid untuk diuji cobakan.

4. Analisis hasil validasi ahli desain media

Hasil validasi ahli desain media dikatakan valid untuk diujicobakan kepada peserta didik kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS dengan mendapatkan presentase nilai 87,5%. Selama proses validasi, validator ahli

desain media memberikan kritik dan saran kepada peneliti terkait desain media permainan monopoli.

Ahli desain media meminta untuk ditambahkan identitas pengembang yang diletakkan dibelakang wadah dan juga pembuatan buku panduan dan kunci jawaban yang didesain dengan sederhana dan dicetak dengan bahan yang dapat dibawa dan dimainkan dimana saja.

5. Analisis hasil validasi ahli pembelajaran

Hasil validasi ahli pembelajaran dikatakan valid untuk diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS dengan mendapatkan presentase nilai sebesar 95%. Selama proses validasi, validator ahli pembelajaran memberikan kritik dan saran kepada peneliti.

Soal atau pertanyaan yang terdapat pada media permainan monopoli kurang mudah untuk dipahami peserta didik maka sebaiknya struktur kalimatnya dibuat lebih mudah dipahami peserta didik selain itu media permainan monopoli sudah dapat menarik peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

6. Analisis respon siswa

Subjek dari penelitian dan pengembangan media permainan monopoli ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang, dalam begitu peneliti memberikan angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan monopoli. Berikut adalah paparan analisis respon siswa terhadap media permainan monopoli yang dikembangkan:

- a. Pernyataan “media permainan monopoli menambah semangat belajar” memperoleh presentase skor sebesar 100% dengan kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka media permainan monopoli dinilai dapat menambah semangat belajar peserta didik dalam mempelajari materi puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Pernyataan “tampilan media permainan monopoli menarik minat belajar” memperoleh presentase skor sebesar 100% dengan kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka media permainan monopoli dinilai dapat menarik minat belajar peserta didik dalam mempelajari materi puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Pernyataan “media permainan monopoli membantu dalam belajar memahami makna puisi” memperoleh skor presentase sebesar 94,1% dengan kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka media permainan monopoli dinilai dapat membantu peserta didik dalam belajar memahami makna puisi pada pembelajaran materi puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- d. Pernyataan “media permainan monopoli membantu dalam belajar membaca puisi dengan baik dan benar” memperoleh skor sebesar 97% dengan kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka media permainan monopoli dinilai dapat membantu peserta didik dalam membaca puisi dengan baik dan benar pada pembelajaran materi puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- e. Pernyataan “media permainan monopoli mudah dipahami” memperoleh

skor sebesar 98,5% dengan kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka media permainan monopoli ini mudah dipahami oleh peserta didik.

- f. Pernyataan “media permainan monopoli mudah digunakan” memperoleh skor sebesar 100% dengan kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka media permainan monopoli ini mudah digunakan oleh peserta didik.
- g. Pernyataan “media permainan monopoli dapat dimainkan dimana saja” memperoleh skor sebesar 88,2% dengan kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka media permainan monopoli dapat dimainkan dimana saja baik diluar kelas maupun didalam kelas oleh peserta didik.
- h. Pernyataan “tulisan pada media permainan monopoli terlihat jelas” memperoleh skor sebesar 97% dengan kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka tulisan yang terdapat pada media permainan monopoli terlihat dengan jelas oleh peserta didik.
- i. Pernyataan “bahasa yang digunakan mudah dipahami” memperoleh skor sebesar 98,5% dengan kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka bahasa yang digunakan pada media permainan monopoli mudah dipahami oleh peserta didik.
- j. Pernyataan “suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dengan adanya media permainan monopoli” memperoleh skor sebesar 98,5% dengan kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka suasana belajar peserta didik menjadi lebih menyenangkan dengan adanya

media permainan monopoli.

B. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan serta uji coba media permainan monopoli pada kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media permainan monopoli dikembangkan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahap, yaitu:
 - a. *Analyze*, pada tahap analisis dilakukan identifikasi masalah, analisis kebutuhan dan analisis lingkungan peserta didik melalui data yang diperoleh pada proses pra-lapangan.
 - b. *Design*, pada tahap ini dilakukan penentuan materi dan perancangan media.
 - c. *Development*, pada tahap ini dilakukan penyusunan materi juga media yang telah dirancang menjadi suatu produk melalui konsultasi dengan dosen pembimbing dan validasi dari validator. Perolehan hasil validasi materi sebesar 97,5%, validasi ahli desain media sebesar 87,7% dan validasi ahli pembelajaran sebesar 95%.
 - d. *Implementation*, pada tahap ini dilakukan uji coba media permainan monopoli pada peserta didik kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang. Pada tahap ini dilakukan penilaian oleh peserta didik untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan monopoli.
 - e. *Evaluation*, pada tahap ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan pada media selama pengembangan serta untuk mengevaluasi media

berdasarkan hasil uji coba.

2. Hasil uji coba produk media permainan monopoli menyatakan bahwa respon siswa kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang terhadap media permainan monopoli sebagai media pembelajaran materi puisi pelajaran Bahasa Indonesia positif dengan memperoleh skor hasil angket sebesar 97,18%.

C. Saran Pemanfaatan

1. Media permainan monopoli dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran materi puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV
2. Media permainan monopoli dapat digunakan secara berkelompok dan dapat dimainkan dimana saja.

DAFTAR PUSTAKA

Arief, S. (2014). *Media Pendidikan*. Grafindo Persada.

Azzahra Devina Mutia. (2021). Materi Kelas 4 Tema 6 “Cita-Citaku” Bahasa Indonesia (Puisi). diunggah pada 18 Januari 2021. www.idevina.com/2021/01/materi-kelas-4-tema-6-cita-citaku

Dikbud, B., & Tokyo, K. (2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia.

Hidayanto Akhmad dkk. (2018). *Bermain untuk Belajar*. Leutikaprio.

Kamilia, V. M. (2013). Peningkatan Kemampuan Belajar Apresiasi Puisi Melalui Teknik Menulis Kreatif Terbimbing Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darul Falah Boro Buntut Pakis. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. diunggah pada April, 2013. <http://etheses.uin-malang.ac.id/7231/1/09140111.pdf>

KEMENAG. (2019). *Ali 'Imran - آل عمران | Qur'an Kemenag*. diunggah pada 2019 <https://quran.kemenag.go.id/sura/3>

Khasana, I. N., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran Ips Di Sd Mutiara Singaraja. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, 6(2), 205–214.

Kurniawa, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan*

pengajaran, 3(1), 10–15. diunggah pada Juni 2020.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/720/654>

Magdalena Ina, dkk. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325. diunggah pada Agustus 2021.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/1373/958>

Nizwardi Jalmur dan Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta, Kencana.

Pitaloka Agnes dan Amelia Sundari. (2020). *Seni Mengenal Puisi* (Pulungan Rosmilan (ed.)). Guepedia.

Pressanti, D. A. (2019, Juli). Unsur Penting dalam Pembacaan Puisi - Balai Bahasa. Kemendikbud.go.id. diunggah pada Juli 2019.
<https://balaibahasajateng.kemdikbud.go.id/2020/03/unsur-penting-dalam-pembacaan-puisi/>

Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori & Praktek. In *lembaga Academic & Research institute*. Lembaga Academic & Research Institute. Pasuruan.

Riyana, C., & RI, K. (2012). *Media Pembelajaran*. 232. Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama Republik Indonesia.

Robert M. Branch. (2020). *Instructional Design*. In *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. Springer.

- Satrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Deepublish. Sleman
- Siregar, S. (2017). Metode Pemilihan Kuantitatif. In Prenada Media. Kencana.
- Sudaryono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Kencana.
- Sumiharsono, R. dan, & Hasanah, H. (2017). Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. *Cetakan Pertama*, 118. Pustaka Abadi.
- Supiana. (2008). Sistem Pendidikan Madrasah Unggulan. Badan Litbang & Diklat Departemen RI.
- Usep Kustiawan. (2008). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Penerbit Gunung Samudera.
- Usep Kustiawan. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Penerbit Gunung Samudera.
- Widjojoko, B. H., & Robiansyah, F. (2018). Berkah Handayani | 2 Analisis Kesulitan Siswa dalam Menulis Puisi serta Implikasinya dalam Pengajaran Bahasa di Kelas IVA SD Negeri Banjarsari 5 Tahun Ajaran.
- Winda Syafitri. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 9(9), 3335–3344. <http://repository.upi.edu/id/eprint/57102>

Lampiran 1

Surat Pra Penelitian

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552399 Faxmille (0341) 552399 Malang
http://fik.uin-malang.ac.id, email: fik@uin-malang.ac.id

Nomor : 2923/Un.03.1/TL.00.1/12/2021 29 Desember 2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

Kepada :
Yth. kepala Sekolah Alam MI Balpas Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Septya Rahmayanti
NIM	: 18140083
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2021/2022
Judul Proposal	: Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media pada Materi Puisi Kelas IV Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah Balpas Malang

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002



Tembusan :
1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2

Surat Balasan

 **YAYASAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN BAIPAS RAUDLOTUL JANNAH**
MADRASAH IBTIDAIYAH BAIPAS MALANG
Jl. Manunggul Sudimoro Utara No 7A Kec. Lowokwaru Malang
NSM: 111235738052, Website: www.madrasahbaipasmalang.ac.id
Telp: (0341) 4377782, email: www.madrasahbaipasmalang.ac.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 068.SB.37/MI-BAIPAS.MLG/06.2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Arga Triyandana, M.Pd

Jabatan : Kepala Madrasah MI BAIPAS Malang

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Septya Rahmayanti

NIM : 18140083

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Perguruan tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Judul : Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran

Puisi Kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang

Telah melaksanakan penelitian dengan judul di atas, adapun penelitian tersebut dilaksanakan pada bulan Mei - Juni 2022.

Demikian surat keterangan untuk diperhatikan dan dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Malang, 6 Juni 2022
Kepala Madrasah,


Dr. Arga Triyandana, M. Pd

Lampiran 3

Bukti Konsultasi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398
Website : www.fik.uin-malang.ac.id Faksimile (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Septya Rahmayanti
NIM : 18140083
Judul : Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media pada Materi Puisi Kelas IV Sekolah Alam MI BAITAS Malang
Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M. Pd. I
NIP : 199012252019032019

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1	14 Maret 2022	Konsultasi revisi proposal bab 1-3	
2	22 April 2022	Konsultasi desain media dan materi permainan monopoli	
3	12 Mei 2022	Konsultasi desain media keseluruhan dominasi	
4	17 Mei 2022	Konsultasi revisi desain media dan materi	
5	18 Mei 2022	Konsultasi revisi materi dan desain wadah	
6	23 Mei 2022	Konsultasi revisi materi	
7	28 Mei 2022	Konsultasi desain media keseluruhan	
8	6 Juni 2022	Konsultasi bab 4-5	

Malang, 8 Juni 2022
Ketua Program Studi PGML

Dr. Bistoro Widodo, M. Kes
NIP. 197604052008011018

Lampiran 4

Instrumen wawancara

**INSTRUMEN WAWANCARA IMPLEMENTASI
MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATERI PUISI KELAS IV SEKOLAH ALAM MI BAIPAS MALANG**

Narasumber : Dina Novita Amalia, S. Pd

Jabatan : Guru Kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang

Tempat : Sekolah Alam MI BAIPAS Malang

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pembelajaran materi puisi berlangsung selama ini?	Pembelajaran materi puisi dijelaskan secara monoton saja, siswa diberi video praktek membaca puisi dan diberikan penjelasan menggunakan teknik ceramah
2	Bagaimana jika diterapkan media pada materi puisi agar siswa menjadi tidak bosan dalam pembelajaran?	Bagus, itu sangat diperlukan apalagi media yang sesuai dengan karakteristik sekolah yaitu mereka belajar sambil bermain
3	Berapa jumlah siswa kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang	Jumlah siswa kelas IV ada 17 siswa
4	Bagaimana tanggapan anda terkait penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran?	Media sesuai dengan tujuan penggunaan serta membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran.
5	Apakah media permainan monopoli sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran khususnya pada materi puisi?	Sudah sesuai, namun yang perlu lebih diperhatikan yaitu soal yang digunakan terlalu sulit untuk peserta didik, jadi dapat menggunakan soal

		yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
6	Apakah media permainan monopoli mudah dioperasikan?	Iya mudah, karena terdapat buku petunjuk penggunaan dan gambar terlihat dengan jelas
7	Apakah siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran ketika menggunakan media permainan monopoli?	Siswa lebih bersemangat karena ada media pembelajaran, serta pada dasarnya siswa itu suka diajak belajar sambil bermain
8	Bagaimana perbedaan perilaku siswa sebelum dan sesudah menggunakan media permainan monopoli?	Sebelum adanya media siswa merasa bosan belajar materi puisi yang hanya dilakukan didalam kelas saja, namun dengan penggunaan media permainan monopoli, semua siswa bersemangat untuk belajar sambil bermain menggunakan media permainan monopoli tersebut.
9	Apakah media permainan monopoli yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa?	Sudah sesuai, siswa pada tingkat dasar lebih suka jika ada media terutama media yang nyata sehingga mereka bisa menggunakan secara langsung media tersebut selain itu media juga sesuai dengan karakteristik sekolah.
10	Apakah media permainan monopoli dirasa efektif dan tepat digunakan sebagai media pembelajaran materi puisi?	Iya media ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran materi puisi, selain karena siswa suka juga sangat membantu dalam pembelajaran

Lampiran 5

Instrumen Observasi

**INSTRUMEN OBSERVASI IMPLEMENTASI
MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PADA MATERI
PUISI KELAS IV SEKOLAH ALAM MADRASAH IBTIDAIYAH BAIPAS
MALANG**

Instrument observasi:

No	Aspek Observasi	Hasil Observasi		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Penggunaan media permainan monopoli menumbuhkan partisipasi aktif siswa	√		Seluruh siswa secara bergantian menggunakan media
2	Penggunaan media permainan monopoli menumbuhkan semangat belajar siswa	√		Siswa sangat semangat dalam pembelajaran
3	Penggunaan media permainan monopoli menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	√		Pada pembukaan terlihat rasa ingin tahu siswa sangat besar
4	Penggunaan media permainan monopoli melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	√		Siswa dilibatkan secara penuh dalam penggunaan media
5	Media permainan monopoli menambah variasi media pembelajaran materi puisi	√		Media papan flanel menambah variasi media pembelajaran khususnya pada materi puisi
6	Melalui media permainan	√		Media membantu siswa

	monopoli siswa dapat mengungkapkan ide dan gagasan yang dimiliki			dalam mengungkapkan gagasan dan ide yang dikembangkan siswa
7	Melalui media papan flanel dapat memunculkan keterampilan berbicara siswa	√		Keterampilan berbicara siswa lebih terlihat
8	Media permainan monopoli dapat dimainkan di mana saja	√		Media permainan monopoli dapat dibawa kemana saja dan dapat dimainkan diluar atau didalam kelas
9	Terjalin interaksi antara siswa dengan pendidik selama implementasi media	√		Interaksi siswa dengan guru terjalin erat karena guru tetap memperhatikan ketika siswa menjawab pertanyaan pada setiap kotak ikon kemudian diberikan feedback
10	Penggunaan media papan flanel sebagai media pembelajaran materi puisi dinilai positif	√		Media digunakan dengan baik sesuai dengan fungsi

Lampiran 6

Intrumen Validasi Ahli Materi

INTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PADA MATERI
PUISI KELAS IV SEKOLAH ALAM MADRASAH IBTIDAIYAH BAI PAS MALANG

Nama : Mujani, M.Pd
NIP : 197003292000031000
Instansi : MIN 1 Kota Malang
Pendidikan : S2 UM
Alamat : Jl Japogrand Kav Depas III/AS

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengoreksi materi pada Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media pada Materi Puisi Kelas IV hasil produk peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penelitian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak Valid (perlu direvisi)
2	Kurang Valid (perlu direvisi)
3	Cukup Valid (tidak perlu direvisi)
4	Valid (tidak perlu direvisi)

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Pertanyaan Mengenai Materi Media Monopoli Puisi

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian isi materi puisi media permainan monopoli dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran.				✓
2.	Materi puisi media permainan monopoli memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran				✓
3.	Kesesuaian penyajian materi puisi media permainan monopoli dengan kemampuan siswa				✓
4.	Penyajian materi puisi media permainan monopoli dapat dipahami siswa			✓	
5.	Materi puisi media permainan monopoli sesuai dengan tema dan subtema				✓
6.	Bahasa yang digunakan pada media permainan monopoli jelas dan dapat dipahami				✓
7.	Pertanyaan pada media permainan monopoli jelas				✓
8.	Gambar pada media jelas dan menarik				✓
9.	Gambar pada media sesuai dengan materi				✓
10.	Materi dapat membantu siswa belajar lebih dalam mengenai materi puisi				✓
Jumlah Skor					
Total Skor					

C. Kolom Kritik dan Saran

Bagus

Lampiran 7

Instrumen Validasi Ahli Desain Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PADA MATERI
PUIISI KELAS IV SEKOLAH ALAM MADRASAH IBTIDAIYAH BAIPAS MALANG

Nama : Ahmad Maki
NIP : 100403192019071004
Instansi : Ulu Malang
Pendidikan : SS Ulu Malang
Alamat : Gungasan Kab Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengoreksi media pada pengembangan permainan monopoli sebagai media pada materi puisi kelas IV hasil produk peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penelitian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak Valid (perlu direvisi)
2	Kurang Valid (perlu direvisi)
3	Cukup Valid (tidak perlu direvisi)
4	Valid (tidak perlu direvisi)

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Pertanyaan Mengenai Media Permainan Monopoli Puisi

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media memiliki warna yang menarik				✓
2.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok				✓
3.	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti			✓	
4.	Media menggunakan kalimat yang baik dan benar				✓
5.	Media memiliki gambar yang menarik				✓
6.	Media sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
7.	Media mudah digunakan pada saat pembelajaran			✓	
8.	Media menarik untuk digunakan				✓
9.	Media memiliki ukuran yang proporsional			✓	
10.	Media memiliki bahan yang awet sehingga dapat digunakan berkali-kali			✓	
Jumlah Skor					
Total Skor					

C. Kolom Kritik dan Saran

Media ini telah melalui tahapan validasi dan review

Lampiran 8

Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PADA MATERI
PUISI KELAS IV SEKOLAH ALAM MADRASAH IBTIDAIYAH BAIPAS MALANG

Nama : Dina Harro Amaliyah .S.Pd

NIP :

Instansi : MI Baipas Malang

Pendidikan :

Alamat : Jl. Tegomas no.18 Kota Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengoreksi media permainan monopoli sebagai media pada materi puisi kelas IV hasil produk peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penelitian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak Valid (perlu direvisi)
2	Kurang Valid (perlu direvisi)
3	Cukup Valid (tidak perlu direvisi)
4	Valid (tidak perlu direvisi)

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Pertanyaan Mengenai Materi Media Monopoli Puisi

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	kesesuaian isi materi puisi media permainan monopoli dengan kompetensi dasar				✓
2.	struktur kalimat pada media permainan monopoli mudah dipahami			✓	
3.	media permainan monopoli memiliki tampilan yang menarik				✓
4.	penyajian materi puisi media permainan monopoli dapat dipahami siswa				✓
5.	media permainan monopoli mudah dibawa dan dimainkan dimana saja				✓
6.	media permainan monopoli dapat digunakan untuk pembelajaran berkelompok				✓
7.	materi sesuai dengan tema dan subtema yang digunakan				✓
8.	gambar pada media permainan monopoli jelas dan menarik perhatian siswa			✓	
9.	media permainan monopoli dapat membantu siswa menjadi lebih semangat dalam melaksanakan pembelajaran				✓
10.	materi dapat membantu siswa belajar lebih dalam mengenai materi puisi				✓
Jumlah Skor					
Total Skor					

C. Kolom Kritik dan Saran

Untuk kalimat pada permainan atau pertanyaan ~~pada~~ yang ada pada Media pembelajaran monopoli kurang mudah dipahami oleh peserta didik, untuk selanjutnya bisa lebih baik lagi dalam struktur kalimatnya agar peserta didik lebih mudah memahami. Untuk media permainan monopoli sudah bagus dan dapat menarik peserta didik ~~dalam~~ melaksanakan pembelajaran.

Lampiran 9

Intrumen Respon Siswa

PENILAIAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PUISI

Nama : KALSAH

No. Absen : 05

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket, pastikan kalian telah melakukan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli.
- Angket ini berisi kolom pernyataan dan jawaban. Kolom jawaban terdiri dari lima pilihan, yaitu Positif (P), Cukup Positif (CP), Kurang Positif (KP), dan Tidak Positif (TP)
- Silahkan tandai dengan tanda (X) pada salah satu kolom jawaban yang kalian pilih.

B. Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Tidak Positif	Kurang Positif	Cukup Positif	Positif
1	media permainan monopoli menambah semangat belajar	☐	☐	☐	☒
2	tampilan media permainan monopoli menarik minat belajar	☐	☐	☐	☒
3	media permainan monopoli membantu dalam belajar memahami makna puisi	☐	☐	☐	☒
4	media permainan monopoli membantu dalam belajar membaca puisi dengan baik dan benar	☐	☐	☐	☒
5	media permainan monopoli mudah dipahami	☐	☐	☐	☒
6	media permainan monopoli mudah digunakan	☐	☐	☐	☒

7	media permainan monopoli dapat dimainkan dimana saja	☐	☐	☒	☐
8	tulisan pada media permainan monopoli terlihat jelas	☐	☐	☐	☒
9	bahasa yang digunakan mudah dipahami	☐	☐	☐	☒
10	proses belajar menjadi lebih menyenangkan dengan adanya media permainan monopoli	☐	☐	☐	☒

Lampiran 10

Bukti Konsultasi Skripsi


**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398
Website : www.fik.uin-malang.ac.id Faksimile (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Septya Rahmayanti
NIM : 18140083
Judul : Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media pada Materi Puisi Kelas IV Sekolah Alam MI BAITAS Malang
Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP : 199012252019032019

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1	14 Maret 2022	Konsultasi revisi proposal bab 1-3	
2	22 April 2022	Konsultasi desain media dan materi permainan monopoli	
3	12 Mei 2022	Konsultasi desain media keseluruhan dan materi	
4	17 Mei 2022	Konsultasi revisi desain media dan materi	
5	18 Mei 2022	Konsultasi revisi materi dan desain wadah	
6	23 Mei 2022	Konsultasi revisi materi	
7	28 Mei 2022	Konsultasi desain media keseluruhan	
8	6 Juni 2022	Konsultasi bab 4-5	

Malang, 8 Juni 2022
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

Lampiran 11

Dokumentasi Proses Implementasi



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Septya Rahmayanti

NIM : 18140083

Tempat Tanggal Lahir : Bojonegoro, 2 September 2000

Fak./Prog. Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah

Tahun Masuk : 2018

Alamat Rumah : Desa Pesen RT/RW 02/01 Kecamatan Kanor
Kabupaten Bojonegoro

No. Tlp Rumah/HP : 081353036202

Alamat Email : Septyar388@gmail.com