



<https://conference.upgris.ac.id/>

KEPRAKTISAN MEDIA MONOPOLI PUISI (MONOPUS) DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA SEKOLAH DASAR

Adisti Fitriyani¹⁾, Rofian²⁾, Lina Putriyanti³⁾

¹²³ Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan Kepraktisan pengembangan media Monopoli Puisi (Monopus) Materi Puisi Bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Sumber Data dibagi menjadi dua yaitu data primer berupa wawancara dan data sekunder berupa jurnal dan buku. Berdasarkan pengembangan yang dibuat kepraktisan media monopoli puisi (monopus) ini adalah media yang fleksibel, mempermudah guru menjelaskan materi, mempermudah siswa memahami materi, tidak mudah rusak, dan merupakan media berbasis *games* menyesuaikan perkembangan jaman. Hasil penilaian angket media respon guru memperoleh persentase 95%, materi angket respon guru memperoleh persentase 98% dan hasil penilaian angket respon siswa kelas 4a memperoleh persentase 88% dan penilaian angket respon kelas 4b memperoleh persentase 91,125%. Kesimpulannya bahwa media monopoli puisi (monopus) berbasis *games* termasuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak yang telah memenuhi praktis.

Kata Kunci: Monopoli, Bahasa Indonesia, Puisi

History Article

Received 6 Agustus 2023
Approved 10 Agustus 2023
Published 5 September 2023

How to Cite

Fitriyani,A. Rofian, & Putriyanti,L(2023). .
Prosiding Semnas PGSD 2023, vol 4 (no 1) , hal 9-
19

Coressponding Author:

Jl. Alamat Pengirim No. 24, Kota, Negara.

E-mail: ¹ penulissatu@kampus.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap manusia terutama bagi generasi penerus bangsa. Hal ini dianggap sebagai salah satu cara untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki setiap generasi bangsa. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan menjadikan manusia terus mengembangkan potensinya sehingga mampu memahami, menganalisis, dan menyelesaikan setiap persoalan yang dihadapi.

Menulis merupakan serangkaian kegiatan yang akan melahirkan pikiran dan perasaan melalui tulisan untuk disampaikan kepada pembaca sehingga pembaca paham dengan apa yang disampaikan (Untari, Mei Fita Astri. dkk 2019: 113). Di samping mampu menulis siswa dapat mengekspresikan ataupun menuangkan segala yang ada di dalam pikirannya dengan penuh rasa percaya diri. Menulis sangat penting karena dapat merangsang kecerdasan otak. Kemampuan siswa dalam menguasai kosakata pada dasarnya sangat terbatas. Oleh sebab itu dengan menulis mereka telah menambah satu demi satu kosakata yang akan dipahami serta memperbaiki kosakata yang akan ditulis.

Lafamane, 2020 dalam artikel yang berjudul: “Karya Sastra (Puisi, Prosa, Drama)” menyatakan puisi merupakan bentuk karya sastra dari hasil ungkapan dan perasaan penyair dengan bahasa yang terikat irama, matra, rima, penyusunan lirik dan bait, serta penuh makna. Puisi mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan disusun dalam mengonsentrasikan kekuatan bahasa dengan struktur fisik dan struktur batinnya. Puisi mengutamakan bunyi, bentuk dan juga makna yang disampaikan yang mana makna sebagai bukti puisi baik jika terdapat makna yang mendalam dengan memadatkan segala unsur bahasa.

Berdasarkan pengamatan tidak terstruktur, bahwa tidak semua siswa dapat mengutarakan isi hati serta pikirannya dengan mudah. Saat ini siswa seringkali mendapatkan kendala dalam pembelajaran muatan Bahasa Indonesia, tepatnya materi menulis puisi. Hal ini disebabkan siswa secara langsung ditugaskan untuk menulis puisi tanpa adanya bimbingan bagaimana cara menulis puisi dengan mudah. Keterbatasan memunculkan gagasan dan penyampaian kosa kata adalah permasalahan yang mereka alami. Jadi siswa sangat memerlukan informasi pengantar dari guru untuk memudahkan mereka dalam membayangkan, menyampaikan, hingga memadukan ide-ide hingga terbentuk rangkaian tulisan yang indah.

Arsyad (2019 : 19) menyatakan penerapan proses belajar mengajar terdapat dua unsur yang sangat penting dimiliki oleh seorang guru yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah' perantara' atau 'penghantar. Media dalam Bahasa Arab adalah perantara atau penghantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely dalam bukunya Azhar Arsyad (2017: 1) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang

membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Berdasarkan wawancara guru kelas IV Ibu Indah Leonita menyatakan bahwa hambatan dalam proses belajar mengajar karena peserta didik masih sangat sulit diatur dan daya konsentrasi peserta didik hanya beberapa menit. Hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang mendukung karakteristik peserta didik jenjang sekolah dasar yang senang dengan benda konkret. Peserta didik mudah sekali bosan dengan materi didalam kelas sehingga peserta didik juga sering berbicara dengan teman sebelahnya. Hal ini memiliki dampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang optimal, kurang optimal pembelajaran salah satunya hasil belajar peserta didik. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran, selama ini guru hanya menggunakan media yang ada didalam buku peserta didik saja.

Media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik dan lucu karena sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu, media yang digunakan harus tepat sasaran dan praktis sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar. Media inovatif dapat diaktualisasikan pada pembelajaran yang dipadukan dengan permainan. Permainan yang diadopsi akan disesuaikan dengan materi pembelajaran siswa. Maka dari itu, dikembangkannya permainan monopoli sebagai media pembelajaran. (Juli Hajani & Firduansyah, 2022) dalam artikel yang berjudul: "Pengembangan Media Monopoli pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau" menyatakan bahwa monopoli adalah salah satu permainan yang terkenal di dunia serta dapat diadaptasi menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta meningkatkan kognitif siswa. Monopoli yang dikembangkan akan didesain dengan ukuran, gambar, dan warna yang menarik. Cara bermainnya pun lebih mudah dari monopoli pada umumnya. Setelah siswa mulai tertarik, mereka akan menuangkan idenya di dalam sebuah kalimat-kalimat indah. Dimulai dari memunculkan, mengembangkan, hingga menyempurnakan gagasan. Setelah melalui proses belajar, peserta didik diharapkan dapat mengalami perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik dari sebelumnya. Misalnya peserta didik yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, peserta didik yang sebelumnya tidak paham menjadi paham terhadap materi yang diajarkan

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama di SD Negeri 1 Pabedilan Kaler Cirebon pada kelas IV Sekolah Dasar, belum menggunakan media berbasis monopoli puisi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Ditemukan bahwa hambatan dalam proses belajar mengajar karena peserta didik masih sangat sulit diatur dan daya konsentrasi peserta didik hanya beberapa menit. Hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang mendukung kepraktisan peserta didik jenjang sekolah dasar yang senang dengan benda konkret. Peserta didik mudah sekali bosan dengan materi didalam kelas sehingga peserta didik juga sering berbicara dengan teman sebelahnya. Hal ini memiliki dampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang optimal, kurang optimal pembelajaran salah satunya hasil belajar peserta didik. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran, selama ini guru hanya menggunakan media yang ada didalam buku peserta didik saja.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan permasalahan guru kelas, peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar dan

diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media yang digunakan adalah media pembelajaran berbentuk monopoli puisi (Monopus) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. Peneliti mengembangkan media monopoli puisi (monopus) media yang digunakan adalah media monopoli puisi (monopus) untuk Sekolah Dasar karena kepraktisan belajar siswa Sekolah Dasar adalah meniru, mengamati, dan sangat menarik serta ilustrasi warna-warna yang disukai oleh siswa sekolah dasar.

METODE

Jenis Penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji produk tersebut. Prosedur penelitian dan pengembangan yang di gunakan oleh peneliti yaitu menggunakan alur berfikir yang di kemukakan oleh Rusdi (2018: 119 - 133) yaitu model penelitian berdasarkan *ADDIE (analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*.

Subjek uji coba produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang memiliki wewenang mencoba media pembelajaran yang telah dibuat serta guru dan siswa kelas IV A dan B SD Negeri 1 Pabedilan Kaler Cirebon yang berjumlah 40 siswa. Penelitian dilakukan pada tanggal 23 Maret – 25 Maret 2023. Teknik Sampling yang digunakan oleh peneliti yaitu *Non Probability* yaitu dengan tidak memberikan kesempatan yang sama dengan jenis teknik sampling insidental atau berdasarkan kebetulan yaitu siapa saja yang kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel.

Uji coba produk hasil pengembangan yang berupa media monopoli puisi (monopus) dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu: (a) validasi angket guru dan siswa SD, (b) revisi desain, (c) uji coba produk, (d) revisi produk, (e) evaluasi dan penyempurnaan. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan tes. instrument penelitian dalam penelitian ini yaitu kepraktisan media yang meliputi : angket respon guru dan angket respon siswa

Peneliti memperoleh data dari hasil angket respon guru dan siswa. Terdapat dua jenis data untuk menilai produk yang dikembangkan peneliti, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil angket guru dan siswa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penilaian validator terhadap produk yang dikembangkan peneliti serta hasil angket guru dan angket siswa. Peneliti menganalisis data pada tahap pengembangan diawali dengan mengubah data yang diperoleh angket guru dan angket siswa yaitu berupa data kualitatif menjadi data kuantitatif sesuai dengan pedoman pemberian skor.

Tabel 1. Pedoman Penskoran Respon Guru dan Siswa

| Skor | Keterangan |
|------|---------------|
| 5 | Sangat Layak |
| 4 | Layak |
| 3 | Cukup |
| 2 | Kurang |
| 1 | Sangat Kurang |

Sumber: Sugiyono (2018)

Hasil yang diperoleh kemudian diubah menjadi kalimat kualitatif berdasarkan pedoman penentuan kriteria media monopoli puisi (monopus) berbasis *game*. Media pembelajaran dikatakan memenuhi kriteria jika media pembelajaran tersebut telah mencapai kriteria sangat layak digunakan yaitu dalam rentang sangat layak.

Tabel 2. Interval dan Kriteria Kualitatif

| Penilaian | Kategori |
|------------|---------------|
| 81% - 100% | Sangat Layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 41% - 60% | Cukup |
| 21% - 40% | Kurang |
| 0% - 20% | Sangat Kurang |

Sumber: Arikunto (2010)

Rumus perhitungan angket :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Tabel 3. Pemberian Skor Angket Siswa

| Skor | Keterangan |
|------|----------------------|
| 4 | Sangat Setuju |
| 3 | Setuju |
| 2 | Kurang Setuju |
| 1 | Sangat Kurang Setuju |

Hasil dari angket respon kemudian diubah dalam bentuk persentase untuk dianalisis dengan metode tabulasi dengan rumus berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Persentase nilai yang telah diperoleh kemudian dinyatakan dalam bentuk kualitatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Pengembangan

Media pembelajaran monopoli puisi (monopus) berbasis permainan monopoli merupakan pengembangan dari media pembelajaran secara umum atau konvensional. Pada media konvensional atau umum tidak mampu bertahan lama sehingga dengan menggunakan media pembelajaran monopoli puisi (monopus) berbasis permainan monopoli yang dirancang menjadi media pembelajaran ini mampu digunakan disetiap saat, kapan saja dan dimana saja. Media pembelajaran monopoli puisi (monopus) berbasis permainan monopoli dibuat dengan pemanfaatan catur dan disesuaikan dengan kepraktisan siswa. Desain pengembangan media monopoli puisi (monopus) berbasis permainan monopoli berdasarkan langkah-langkah menurut Rusdi (2018: 121-123) yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*).

Tahap analisis kebutuhan dilakukan kegiatan observasi melalui wawancara untuk mengetahui kebutuhan siswa, lingkungan belajar, dan materi pelajaran. Tahap desain dilakukan memindahkan informasi yang diperoleh pada tahap analisis ke dalam bentuk media monopoli puisi(monopus) berbasis *game* monopoli yang memuat materi menulis puisi. Tahap pengembangan dilakukan kegiatan produksi media pembelajaran monopoli puisi (monopus) dan penilaian oleh para ahli. Tahap selanjutnya implementasi yaitu menerapkan media pembelajaran monopoli puisi (monopus) kepada siswa untuk di uji lapangan. Tahap evaluasi meliputi kegiatan penilaian media berdasarkan evaluasi formatif yang dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran.

Deskripsi Uji Coba Produk

Hasil pengembangan berupa Media Monopoli puisi (monopus) yang dicetak dan dikemas dalam bentuk permainan, selanjutnya diserahkan kepada guru dan siswa sehingga layak diuji cobakan pada tahap selanjutnya. Adapun hasil angket guru dan siswa diperoleh melalui pengisian angket instrumen penilaian.

Tabel 4. Penilaian Angket Respon Guru Media Monopoli puisi

| No | Aspek yang Dinilai | Jumlah skor Ahli |
|----------------------------|--|---------------------|
| 1 | Efek Strategis Pembelajaran | 35 |
| 2 | Rekayasa Perangkat Lunak | 25 |
| 3 | Tampilan Sesuai | 19 |
| Skor yang diperoleh | | 79 |
| Skor maksimal | | 80 |
| Presentase | $\frac{\text{jumlahskortotal}}{\text{jumlahskorideal}} \times 100\% = \frac{79}{80} \times 100\% = 95\%$ | |
| Kategori | Sangat Layak | |

Tabel 5. Penilaian Angket Respon Guru terhadap Materi Monopoli puisi

| No | Aspek yang Dinilai | Jumlah skor Ahli |
|----------------------------|---|---------------------|
| 1 | Kesesuaian Materi | 20 |
| 2 | Penyajian Materi | 29 |
| 3 | Kebahasaan | 20 |
| 4 | Evaluasi/latihan soal | 20 |
| Skor yang diperoleh | | 98 |
| Skor maksimal | | 100 |
| Presentase | $\frac{\text{jumlahskortotal}}{\text{jumlahskorideal}} \times 100\% = \frac{98}{100} \times 100\% = 98\%$ | |
| Kategori | Sangat Layak | |

Dari hasil penilai tanggapan guru kelas terhadap media animasi pembelajaran pada tabel 5 diperoleh jumlah presentase 95% dengan kriteria sangat layak serta kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut menunjukkan media animasi pembelajaran dapat dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran karena telah melebihi kriteria minimal baik dan memperoleh presentase 100% dengan kriteria sangat baik.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Kelas 4A

| RESPONDEN | | nomor item soal/ Skor hasil angket | | | | | | | | | |
|-------------|---|------------------------------------|-------|----|-------|-------|------|-------|----|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| RS 1 | | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| rs 2 | | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| rs 3 | | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| rs 4 | | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| rs 5 | | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| rs 6 | | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| rs 7 | | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| rs 8 | | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| rs 9 | | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| rs 10 | | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| rs 11 | | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| rs 12 | | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| rs 13 | | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| rs 14 | | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| rs 15 | | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| rs 16 | | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| rs 17 | | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| rs 18 | | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| rs 19 | | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| rs 20 | | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| JUMLAH | S | 68 | 71 | 68 | 73 | 69 | 70 | 69 | 72 | 72 | 72 |
| SKOR MAKS | N | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 |
| % | | 85 | 88,75 | 85 | 91,25 | 86,25 | 87,5 | 86,25 | 90 | 90 | 90 |
| % RATA-RATA | | 88 | | | | | | | | | |

Hasil perolehan keseluruhan angket respon siswa kelas IV A di SD Negeri 1 Pabedilan Kaler dengan responden 20 diperoleh hasil jumlah skor rata-rata responden keseluruhan 88 dan jumlah skor ideal keseluruhan adalah 80 Persentasi keseluruhan hasil angket respon siswa adalah 88%. Hasil perolehan nilai respon siswa tersebut berada di interval 81% - 100% dengan kategori “sangat Baik” yang berarti media monopoli puisi (monopus) berbasis game monopoli memenuhi kriteria praktis dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi menulis puisi kelas IV Sekolah Dasar.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Kelas 4 B

| | NOMOR ITEM SOAL/SKOR HASIL ANGKET | | | | | | | | | |
|---|-----------------------------------|------|----|-------|-------|-------|------|------|-------|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 |
| | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| S | 73 | 70 | 68 | 77 | 71 | 75 | 70 | 74 | 75 | 76 |
| N | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 |
| | 91,25 | 87,5 | 85 | 96,25 | 88,75 | 93,75 | 87,5 | 92,5 | 93,75 | 95 |
| | 91,125 | | | | | | | | | |

Hasil perolehan keseluruhan angket respon siswa di SD Negeri 1 Pabedilan Kaler dengan responden 20 siswa kelas IV B diperoleh hasil jumlah skor responden keseluruhan 91,12 dan jumlah skor ideal keseluruhan adalah 80 Persentasi keseluruhan hasil angket respon siswa adalah 91,12 %. Hasil perolehan nilai respon siswa tersebut berada di interval 81% - 100% dengan kategori “sangat Baik” yang berarti media monopoli puisi (monopus) berbasis game monopoli memenuhi kriteria praktis dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi menulis puisi kelas IV Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui penelitian dan pengembangan media monopoli puisi (monopus) berbasis game pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Menulis puisi kelas IV SD Negeri 1 Pabedilan Kaler. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media monopoli puisi (monopus) yang telah dikembangkan telah sesuai dengan kepraktisan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa pada pembelajaran kelas IV SD Negeri 1 Pabedilan Kaler. Ketersediaan media monopoli puisi (monopus) yang dapat meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar saat ini terbilang masih kurang, oleh karena itu berinovasi untuk membuat media monopoli puisi (monopus) berbasis permainan game monopoli yang sesuai dengan kepraktisan siswa untuk meningkatkan menulis puisi pada materi kelas IV.

Media monopoli puisi (monopus) berbasis game monopoli praktis digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi karena telah diuji kepraktisan melalui hasil angket respon guru dan siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka disarankan beberapa hal diantaranya, media monopoli puisi (monopus) dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam melakukan pembelajaran Bahasa Indonesia materi Menulis Puisi di sekolah kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Hanjani, T. J., & Firduansyah, D. (2022). Pengembangan Media Monopoli pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau. *Silampari Sains and Education*.
- Lafamane, F. (2020). Karya (Puisi , Prosa , Drama). *OSF Preprints*, 1–18.
- Mei Fita Asri Untari, Dkk (2019). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Semarang
- Sugiyono. (2012). Penelitian Pendidikan. In *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)* (p. 407). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabata.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.