



Pengembangan Media Mosi (Monopoli Puisi) Materi Isi dan Amanat Puisi Kelas IV SDN Ngasemlemahbang

Linda Fibriya Hardiyanti¹, Rian Damariswara^{2*}, Susi Damayanti³

^{1,2*,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fkip, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia

Email: ¹fibriyalinda@gmail.com, ^{2*}riandamar08@unpkediri.ac.id, ³susidamayanti@unpkediri.ac.id

Informasi Artikel

Submitted: 08-09-2023

Accepted: 04-10-2023

Published: 28-10-2023

Keywords:

Meida

MOSI (Monopoly Poetry)

Content and Message

Abstract

Background of this research is the teacher never uses learning media when teaching poetry material and often uses the lecture method so that learning is less interactive which causes students to be less skilled in writing and 60% of student learning outcomes under KKM. The purpose of this study is to describe the validity, practicality and effectiveness of MOSI media (Monopoly Poetry) on the content and message of poetry. This study uses the ADDIE model (R&D). The subjects of this study were 20 grade IV students at SDN Ngasemlemahbang. The results of this research indicate that the results of the validity of the Monopoly Poetry media (MOSI) obtain an average percentage of 83.5% with valid criteria. The results of the practicality of the Poetry Monopoly (MOSI) media obtained an average percentage of 92% with practical criteria. The results of the analysis of evaluation questions (post-test) obtained an average percentage of 82% with effective criteria. So it can be concluded that the MOSI (Poetry Monopoly) Content Material and Poetry Message for Class IV SDN Ngasemlemahbang which was developed was stated to be valid, practical, and effective.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran di saat mengajar materi puisi dan sering menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran kurang interaktif yang menyebabkan kurang terampilnya siswa dalam menulis dan 60% hasil belajar siswa di bawah KKM. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media mosi (monopoli puisi) materi isi dan amanat puisi. Penelitian ini menggunakan metode (R&D) model ADDIE. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Ngasemlemahbang yang berjumlah 20 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil kevalidan dari media (MOSI) Monopoli Puisi memperoleh rata-rata presentase sebesar 83,5% dengan kriteria valid. Hasil kepraktisan dari media (MOSI) Monopoli Puisi memperoleh rata-rata presentase sebesar 92% dengan kriteria praktis. Hasil dari analisis soal evaluasi (post-test) memperoleh rata-rata presentase sebesar 82% dengan kriteria efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa media MOSI (Monopoli Puisi) Materi Isi dan Amanat Puisi Kelas IV SDN Ngasemlemahbang yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Media, MOSI (Monopoli Puisi), Isi dan Amanat

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Berkaitan dengan belajar menurut Al-Ghazali (2014 : 91) bahwa “Belajar itu suatu proses pengalihan ilmu pengetahuan dari guru ke siswa”. Dalam pembelajaran siswa membutuhkan seorang guru dalam memperoleh ilmunya. Pembelajaran ialah proses dua arah, dimana mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Proses belajar tidak luput

dari peran guru sebagai pembimbing pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas kesimpulan dari pengertian pembelajaran adalah suatu interaksi antara guru dengan peserta didik agar dapat mencapai suatu tujuan dari pembelajaran. Pembelajaran merupakan aktivitas terencana untuk mencapai tujuan tertentu yang dicirikan dengan keterlibatan sejumlah komponen yang saling terkait satu sama lain. Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2011:23) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.

Media pembelajaran adalah alat-alat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik di kelas. Media pembelajaran dapat digunakan pada mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Salah satu contoh mata pelajaran yang ada di sekolah dasar adalah bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi republik Indonesia dan bahasa persatuan bangsa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis. Salah satu materi pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah puisi.

Puisi adalah sastra yang terdapat keindahan kata di dalamnya yang terdapat makna. Puisi memiliki tingkat keunikan dalam proses, hasil dan makna yang terkandung pada puisi yang dibuatnya (Firmansyah, 2017:78). Menurut Wardoyo (2013:20), "Puisi adalah pengalaman, imajinasi, dan sesuatu yang berkesan yang ditulis sebagai ekspresi orang dengan menggunakan bahasa tak langsung." Dapat disimpulkan bahwa puisi adalah bentuk karya sastra yang memiliki maksud disampaikan melalui bahasa tak langsung yaitu tulisan berdasarkan khayalan dari penulis puisi dan terdapat pula pada pengalaman yang pernah terjadi. Materi puisi disampaikan dalam proses pembelajaran melalui mata pelajaran.

Penyampaian materi puisi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia sangat bermanfaat terutama dalam keterampilan puisi untuk sastra, menambah budaya siswa. Puisi sebagai salah satu jenis karya sastra memiliki nilai seni kesusastraan yang tinggi, melalui bahasanya yang padat dan bermakna dalam setiap pemilihan katanya. Puisi pada dasarnya merupakan sarana ekspresi seseorang untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Oleh karena itu, puisi selalu diciptakan dan dibaca untuk menikmati nilai seni dan nilai kejiwaan yang tinggi. Puisi yang ditulis para pengarang tidak hanya mengukir keindahan dengan kata-kata, tetapi juga menyampaikan suatu pesan dan amanat yang ingin disampaikan kepada pembaca. Menurut (Waluyo (2020:2) adalah karya sastra tertulis yang paling awal ditulis oleh manusia. Untuk mengetahui pesan dan amanat pengarang dan karya. Kita harus membaca karya-karya tersebut dan mengapresiasinya.

Puisi merupakan bentuk dari keterampilan menulis. Tidak semua orang bisa menulis puisi dengan baik karena kurang terampil dan kreatif. Menurut Saidah, Dwijanto (2020:541) bahwa proses kreatif yang dimiliki oleh seseorang tidak mudah didapatkan secara langsung. Jadi guru hanya terfokus pada hasil akhir bukan pada prosesnya. Di sisi lain guru hanya menjelaskan secara monoton saat proses pembelajaran yang membuat siswa bingung dan belum memahami materi. Seharusnya guru lebih memperhatikan teknis dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai inovasi untuk mempermudah menyampaikan materi.

Berdasarkan observasi di sekolah SDN Ngasemlembang Kabupaten Lamongan mendapatkan permasalahan yaitu perbedaan karakteristik peserta didik dalam memahami dan mencerna materi pelajaran. Perbedaannya yaitu terdapat siswa yang sulit dan lambat dalam mencerna materi pelajaran dan ada juga yang cepat dalam mencerna materi pelajaran. Berdasarkan observasi tersebut permasalahan paling banyak ditemukan pada materi puisi. Selain itu guru yang menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Tidak pernah menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa apalagi pada saat menyampaikan materi puisi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV. Hasil belajar siswa tidak melampaui KKM pada materi puisi sebanyak 60% di bawah KKM. Dengan nilai KKM di sekolah SDN Ngasemlembang adalah 73.

Dari permasalahan yang ada di sekolah solusi tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Diperkuat juga menurut Ulfaeni (2017: 136-144) bahwa "Penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran". Kelebihan menggunakan permainan monopoli dalam pembelajaran adalah permainan yang rata-rata sudah diketahui oleh siswa dan cara permainannya juga cukup mudah, sehingga dapat memudahkan dalam membantu kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan media permainan monopoli dapat memudahkan siswa dalam pemahaman materi pelajaran. Menurut Susanto, dkk. (2012:1) bahwa "Permainan monopoli salah satu permainan yang disukai oleh anak-anak dan permainannya sangat mudah sehingga permainan monopoli

dapat berfungsi sebagai sarana proses pembelajaran oleh guru sangat memberikan materi”. Jadi permainan monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses mengajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi puisi adalah diberi nama monopoli puisi (Mosi).

Monopoli puisi adalah permainan monopoli yang memiliki pengetahuan tentang materi puisi sehingga dalam melakukan permainan monopoli dapat memberikan informasi tentang materi puisi. Peserta didik dapat mampu dalam memahami materi puisi dan menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Diperkuat oleh Winda Syafitri (2021:35) bahwa “Pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan monopoli puisi ini dapat digunakan secara praktis dalam proses pembelajaran”. Permainan monopoli puisi terbuat dari papan atau/broad game. Cara memainkan monopoli puisi adalah dengan cara pemain melemparkan dadu yang berguna untuk menentukan jumlah langkah dan petak yang akan dipijak, dimainkan secara bergantian, dadu dimainkan, lalu berjalan dari pijakan, kemudian mengambil kartu sesuai dengan warna pijakannya. Kartu tersebut ada yang berisi materi tentang puisi, pertanyaan tentang puisi, membaca puisi, dan menulis puisi. Menurut Sandraeni & Turistiani (2019:3) “Media monopoli puisi memiliki kelebihan yaitu untuk memberikan semangat belajar, memudahkan menulis puisi, meningkatkan kemampuan, dan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran”. Jadi media pembelajaran monopoli puisi dapat meningkatkan semangat belajar, siswa menjadi lebih aktif, meningkatkan kemampuan dalam memahami materi puisi. Adapun KD pada materi ini adalah 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan kesenangan.

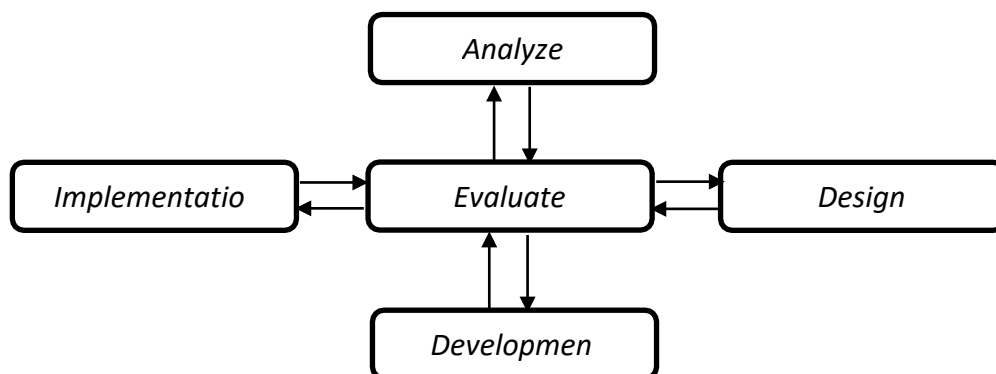
Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian. yang berjudul “Pengembangan Media Mosi Monopoli Puisi Materi Isi dan Amanat Puisi Kelas IV SDN Ngasemlehmbang”. Khususnya pada materi Bahasa Indonesia yaitu Puisi. Yang diharapkan dengan adanya media pembelajaran MOSI (Monopoli Puisi) dapat membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi puisi.

2. METODE PENELITIAN

Prosedur penelitian dan pengembangan yang di gunakan peneliti adalah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Menurut Tegeh, dkk (2014:42) model ADDIE “terdiri dari 5 langkah yaitu analisis (Analyze), perancangan (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan pada setiap tahapnya dilakukan evaluasi untuk meminimalisir kesalahan produk.

Subjek penerapan media monopoli dilakukan pada peserta didik di SDN Ngasemlehmbang Kabupaten Lamongan siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuisioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa masukan, komentar, dan saran perbaikan produk dari ahli materi bahasa Indonesia yaitu guru, dosen, dan ahli media pembelajaran yang nantinya akan disiskriptifkan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari angket respon guru, angket respon siswa dan post test.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada bidang pendidikan bertujuan untuk tercapainya proses belajar dengan meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan yaitu pengembangan media mosi (monopoli puisi) materi isi dan amanat puisi kelas IV SDN Ngasemlehmbang. Model desain dari ADDIE dengan tahapan-tahapannya dapat digambarkan dalam bentuk berikut.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE
(Sumber: Tegeh (2014:209))

Prosedur pengembangan model ADDIE memiliki lima tahap sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analyze)

Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu :

a. Tahap analisis kinerja

Pada tahap ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai kinerja guru dalam proses pembelajaran pada materi puisi. Berdasarkan hasil observasi dengan guru ditemukan permasalahan yaitu siswa kurang bersemangat dan bosan selama proses pembelajaran sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Melalui data yang diperoleh selanjutnya peneliti merancang dengan mengembangkan media mosi (monopoli puisi) materi isi dan amanat puisi pada kelas IV sekolah dasar.

b. Tahap analisis kebutuhan

Dari hasil analisis kinerja tersebut, dapat ditentukan tahap analisis kebutuhan peserta didik kelas IV SDN Ngaselemahbang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV mengenai apa saja masalah yang dihadapi dalam materi Bahasa Indonesia tentang puisi guru belum menggunakan metode yang bisa menambah pemahaman peserta didik mengenai materi tersebut. Sehingga dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah yaitu dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, seperti media pembelajaran mosi (Monopoli Puisi) yang dapat menumbuhkan adanya interaksi dan keaktifan selama kegiatan pembelajaran.

2. Tahap Desain (Design)

Menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan menyusun kerangka pembuatan media mosi. Pedoman dalam penyusunan media ini adalah spesifikasi produk yang telah dibuat. Selanjutnya peneliti mengumpulkan bahan-bahan dan alat yang dibutuhkan. Bahan-bahan meliputi: kertas art paper, desain gambar. Sedangkan alat meliputi: aplikasi desain ibis paint x, penggaris, gunting.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Desain produk yang telah disusun, kemudian dikembangkan, peneliti menggabungkan bahan-bahan yang sudah dikumpulkan kemudian dirancang sesuai dengan prosedur pembuatan media. Setelah itu peneliti memeriksa kembali media hasil pengembangan sebelum divalidasi. Jika sudah sesuai selanjutnya produk siap melalui tahap validasi. Membuat lembar angket validitas produk untuk ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Validasi desain media MOSI dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah pengembangan media pembelajaran dievaluasi dengan melalui proses validasi, maka MOSI akan diimplementasikan dalam proses pembelajaran kepada 20 peserta didik kelas IV SDN Ngaselemahbang sebagai objek uji coba.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi merupakan proses untuk menganalisis dan menilai media yang dikembangkan setelah dilakukan tahap implementasi, sehingga peneliti mengetahui apakah media masih terdapat kekurangan atau tidak. Apabila sudah tidak terdapat revisi lagi, maka media layak digunakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah pengembangan media pembelajaran MOSI (Monopoli Puisi) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi "Isi dan Amanat Puisi" pada siswa kelas IV di SDN Ngaselemahbang Kabupaten Lamongan. Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, ahli media, serta hasil uji coba yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Ngaselemahbang Kabupaten Lamongan yang berbentuk angket kuisisioner.

Pengembangan media pembelajaran MOSI (Monopoli Puisi) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi "Isi dan Amanat Puisi" pada siswa kelas IV di SDN Ngaselemahbang Kabupaten Lamongan menggunakan model pembelajaran ADDIE menurut teori Borg & Gall (dalam Sugiono, 2017), yang

dibatasi pada beberapa tahap, meliputi: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations. Subjek pada penelitian dan pengembangan ini meliputi ahli media, ahli materi, dan 20 siswa kelas IV SDN Ngasemlemahbang Kabupaten Lamongan.

1. Tahap Analisis

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Ngasemlemahbang Kabupaten Lamongan dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yakni pengembangan media pembelajaran MOSI (Monopoli Puisi) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi “Isi dan Amanat Puisi” pada siswa kelas IV SD. Dapat dilihat saat menggunakan media pembelajaran, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan apabila media pembelajaran tersebut memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Media pembelajaran dikatakan praktis berdasarkan uji coba lapangan dengan menggunakan angket respon guru dan angket respon siswa. Selain itu media pembelajaran juga dikatakan efektif dengan uji coba lapangan dengan menggunakan soal evaluasi yang diberikan pada siswa kelas IV SDN Ngasemlemahbang Kabupaten Lamongan.

2. Tahap Desain

Pada tahap desain awal peneliti melakukan pencarian beberapa referensi terkait media pembelajaran yang efektif dari internet. Berdasarkan referensi yang diperoleh, peneliti mendapatkan sebuah media pembelajaran MOSI (Monopoli Puisi) sebagai solusi dalam mengatasi masalah pada penelitian ini karena media pembelajaran MOSI sangat sesuai dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia, selain itu juga memiliki kelebihan. Media pembelajaran MOSI disusun menjadi beberapa bagian sebagai berikut: Papan permainan MOSI, dadu, biji pemain, kartu kesempatan, kartu puisi, dan kartu *mystery box*.

3. Tahap Pengembangan

Setelah rancangan desain selain di buat, desain akan di validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi oleh Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A. yang merupakan dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, program studi PGSD memperoleh penilaian sangat valid dengan total skor 60% dengan presentase 80% terletak pada rentang $60\% < p \leq 80\%$ termasuk pada kategori valid (boleh digunakan ada revisi kecil). Jadi dapat disimpulkan bahwa materi boleh digunakan dengan beberapa revisi kecil. Adapun saran dari ahli materi mengenai contoh tema puisi yang awalnya nama kota/kabupaten menjadi contoh keseharian di lingkungan sekolah.

Validasi ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd yang merupakan dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, program studi PGSD. Penilaian oleh ahli media terhadap produk media pembelajaran MOSI adalah sangat valid dengan memperoleh total skor 48% dengan presentase 87% terletak pada rentang $80\% < p \leq 100\%$ termasuk pada kategori sangat valid (sangat baik digunakan). Jadi dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan sangat baik untuk digunakan. Adapun saran dari ahli media yaitu menambahkan tulisan start pada awal permainan.

4. Tahap Implementasi

Uji coba pada model pengembangan media pembelajaran dengan menilai pada nilai uji kepraktisan dan keefektifan ini berupa skor respon peserta didik yang berjumlah 20 siswa pada siswa kelas IV SDN Ngasemlemahbang Kabupaten Lamongan.

Hasil angket respon siswa terhadap produk media pembelajaran MOSI pada presentase skor diperoleh 95% dengan kategori sangat valid. Sangat praktis, sangat dan dapat digunakan. Hasil angket respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran memperoleh hasil 90 % yang dapat diartikan media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat baik.

Data hasil nilai evaluasi yang diberikan kepada siswa digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran MOSI. Dari hasil tes menggunakan media MOSI diperoleh hasil bahwa sebanyak 17 siswa tuntas dalam pembelajaran dan sebanyak 3 siswa tidak tuntas. Dari hasil tersebut dapat dihitung rata-rata nilai siswa sebanyak 82%. Sesuai pedoman keefektifan media pembelajaran siswa dalam materi “Isi dan Amanat Puisi” dinyatakan efektif.

5. Tahap Evaluasi

Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran MOSI yang telah disetujui oleh ahli media dan ahli materi. Diperoleh hasil 87% dari ahli media dengan interpretasi sangat baik, dan 80% dari ahli materi dengan interpretasi sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran MOSI dikategorikan

valid dikarenakan memperoleh hasil lebih baik dengan tingkat kevalidan sangat valid padasemua ahli untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran MOSI yang diperoleh dari hasil angket respon siswa diperoleh skor sebesar 95% dengan kriteria sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas. Sedangkan angket respon guru diperoleh skor sebanyak 90% memperoleh respon sangat baik dengan presentase 80%-100% dan dapat digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran MOSI yang diperoleh dari nilai *post test* siswa diperoleh skor rata-rata 82% dari jumlah keseluruhan 20 siswa. dengan presentase 81%-100%. Maka media pembelajaran MOSI dapat dikategorikan lebih efektif dikarenakan memperoleh hasil lebih efektif dengan tingkat keefektifan yang lebih tinggi untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Prinsip pengembangan ini adalah sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran dalam menyampaikan materi. Media ini didesain semenarik mungkin agar siswa tertarik pada proses pembelajaran menggunakan media ini dan lebih semangat lagi saat proses pembelajaran.

Keunggulan media pembelajaran MOSI yaitu menarik, karena permainan memiliki banyak unsur kompetisi juga dapat memberikan rasa keragu-raguan karena tidak mengetahui siapa yang akan menang dan kalah, peserta didik berpartisipasi selama pembelajaran secara aktif, dapat digunakan dalam jangka panjang, ringan dan mudah digunakan, bersifat fleksibel.

Kelemahan media pembelajaran MOSI yaitu permainan menyimulasikan situasi sosial permainan menjadi terlalu sederhana maka bisa jadi peserta didik memperoleh kesan yang salah, hanya beberapa orang yang berpartisipasi dalam sebagian besar permainan, membutuhkan keahlian dalam proses pembuatan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian media pembelajaran MOSI (Monopoli Puisi) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi “Isi dan Amanat Puisi” pada siswa kelas IV di SDN Ngasemlemahbang Kabupaten Lamongan. Proses pengembangan media MOSI (Monopoli Puisi) menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran MOSI (Monopoli Puisi) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi “Isi dan Amanat Puisi” sebagai media pembelajaran, berdasarkan hasil penelitian analisis data yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Kevalidan media yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran MOSI (Monopoli Puisi) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi “Isi dan Amanat Puisi” pada siswa kelas IV di SDN Ngasemlemahbang Kabupaten Lamongan telah memenuhi kategori kevalidan. Hasil kevalidan yang diperoleh dari validator media mencapai persentase 87% dan validator materi mencapai presentase 80%. Maka hasil kevalidan dari media (MOSI) Monopoli Puisi memperoleh rata-rata presentase sebesar 83,5%. Sehingga pengembangan media (MOSI) Monopoli Puisi dapat dinyatakan valid.
2. Kepraktisan media (MOSI) Monopoli Puisi diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa terhadap media (MOSI) Monopoli Puisi yang akan dikembangkan. Hasil kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket respon guru mencapai presentase 90% dan hasil angket respon siswa mencapai presentase 95%. Maka hasil kepraktisan dari media (MOSI) Monopoli Puisi memperoleh rata-rata presentase sebesar 92%. Sehingga pengembangan media (MOSI) Monopoli Puisi dinyatakan praktis.
3. Keefektifan dari media (MOSI) Monopoli Puisi diukur dari soal evaluasi (post-test) yang di uji kan kepada siswa kelas IV SDN Ngasemlemahbang Kabupaten Lamongan. Hasil dari analisis soal evaluasi (post-test) memperoleh rata-rata presentase sebesar 85%. Sehingga pengembangan media (MOSI) Monopoli Puisi dinyatakan efektif untuk digunakan.

Implikasi

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, penelitian ini berimplikasi pada proses kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Ngasemlemahbang Kabupaten Lamongan dengan materi “Isi dan Amanat Puisi” menggunakan media pembelajaran MOSI (Monopoli Puisi) yang menarik dan sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa. Hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran MOSI (Monopoli Puisi) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi “Isi dan Amanat Puisi” pada siswa kelas IV di SDN Ngasemlemahbang Kabupaten Lamongan menunjukkan bahwa media tersebut dapat diterima dengan baik oleh siswa dan dapat digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan pada bagian simpulan dan implikasi. Maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Produk penelitian yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV materi “Isi dan Amanat”
2. Penelitian lanjutan tentang media pembelajaran MOSI (Monopoli Puisi) agar lebih dikembangkan lagi dan media ini dapat dijadikan referensi oleh peneliti lain dan para guru dalam mencoba mengembangkan media pembelajaran MOSI (Monopoli Puisi) yang lebih menarik dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

REFERENCES

- [1] Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [2] Ernawati, Dwi Septiwiharti dan Anthonius Palimbong. 2013. *Meningkatkan Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Media Sugesti Animasi Berkarakter Kebangsaan Untuk Siswa Kelas X SMK 11 Semarang*.
- [3] Primastiana, Andrean. 2017. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Media Sugesti Animasi Berkarakter Kebangsaan Untuk Siswa Kelas X SMK 11 Semarang*.
- [4] Sandraeni, Turistiani. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa* 16(02):170–75.
- [5] Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [6] Susanto, Arif, Raharjo, and Muji Sri Prastiwi. 2012. Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *BioEdu* 1(1):1–6.
- [7] Tegeh, I. Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja :. Yogyakarta Graha Ilmu. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [8] Ulfaeni, Siti. 2017. Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar* 4(2):136–44. doi: 10.23917/ppd.v4i2.4990.
- [9] Ulfaini, Saputra., & Pujiati, P. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial* 4(1):72–80
- [10] Waluyo. 2020. Pengembangan Media Interaktif Melalui Strategi Mind Mapping Pada Materi Puisi Kelas 5.
- [10] Winda Syafitri. 2021. Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd* 9(9):3335–44.