

Pengembangan Media Monopoli Pantun (Montun) dalam Pembelajaran Menulis Pantun dengan Model *Project Based Learning* Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Alkurnia Nur Rahmawati^{1*}, Sariban², & Sutardi³

¹ SD Negeri Teleng Sumberrejo, Indonesia

² Universitas Islam Darul 'ulum Lamongan, Indonesia

³ Universitas Islam Darul 'ulum Lamongan, Indonesia

¹ alkurnia7486@gmail.com; ² sariban@unisda.ac.id; ³ sutardi@unisda.ac.id;

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya siswa kelas V sekolah dasar yang masih mengalami kesulitan dalam hal menulis pantun. metode pengajaran yang kurang menarik, kurangnya media pembelajaran yang mendukung, dan perbedaan kemampuan individual siswa menjadi masalah utamanya. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang diintegrasikan dengan model pembelajaran Project Based Learning (PBL) dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun yang valid, praktis dan efektif pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli media dan ahli materi angket respon guru, angket respon siswa, serta hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian adalah 5 siswa kelas V SD Negeri Teleng, Kecamatan Sumberrejo dan 13 siswa kelas V SD Negeri Kanor II, Kecamatan Kanor. Hasil penelitian menunjukkan Media Monopoli Pantun (Montun) dalam Pembelajaran Menulis Pantun dengan Model Project Based Learning Siswa Kelas V Sekolah Dasar memperoleh skor validitas ahli materi dan ahli media masing-masing sebesar 94 % . Hasil penilaian kepraktisan oleh guru memperoleh skor 95% dan hasil kepraktisan oleh siswa memperoleh hasil 93 % . Hasil penilaian keefektifan mendapat skor 88 % . Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Monopoli Pantun (Montun) dalam Pembelajaran Menulis Pantun dengan Model Project Based Learning Siswa Kelas V Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: *media pembelajaran, monopoli pantun, menulis pantun, Project Based Learning.*

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that many fifth-grade elementary school students still struggle with writing pantun. The main issues include unengaging teaching methods, a lack of supporting learning media, and individual differences in students' abilities. The aim of this study is to develop learning media integrated with the Project-Based Learning (PBL) model to enhance the validity, practicality, and effectiveness of pantun writing skills among fifth-grade elementary school students. This research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate). Data collection techniques include expert validation sheets for media and content, teacher response questionnaires, student response questionnaires, and student learning outcomes. The data analysis technique used in this study is descriptive quantitative analysis. The research sample consists of five fifth-grade students from SD Negeri Teleng, Sumberrejo District, and thirteen fifth-grade students from SD Negeri Kanor II, Kanor District. The research findings indicate that the Monopoli Pantun (Montun) Learning Media, implemented using the Project-Based Learning model, achieved validity scores of 94% from media and content experts. The practicality assessment by teachers obtained a score of 95%, while students' practicality assessment resulted in 93%. The effectiveness evaluation received a score of 88%. Based on these results, it can be concluded that the Monopoli Pantun (Montun) Learning Media

in teaching pantun writing with the Project-Based Learning model is highly valid, practical, and effective for use in learning

Kata Kunci: *learning media, Monopoli Pantun, pantun writing, Project-Based Learning.*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di semua jenjang pendidikan formal yang ada di Indonesia. Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran bahasa Indonesia sendiri terdiri dari empat elemen, yaitu: menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis.

Capaian umum mata pelajaran bahasa Indonesia fase C adalah: pada akhir fase C, siswa memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Siswa menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif. Siswa mampu menanggapi dan mempresentasikan informasi yang dipaparkan dan berpartisipasi aktif dalam diskusi menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur. Siswa memiliki kebiasaan membaca untuk hiburan, menambah pengetahuan, dan keterampilan. Sedangkan capaian pembelajaran fase C, pada elemen menulis adalah siswa mampu menulis berbagai teks sederhana berdasarkan gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi. Siswa mampu menuliskan hasil pengamatan yang menjelaskan hubungan kausalitas (sebab akibat) untuk meyakinkan pembaca. Siswa mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan kesastraan untuk menulis teks sesuai dengan konteks dan norma sosial budaya.

Siswa mampu menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Siswa mampu menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk karya sastra dengan penggunaan kosakata secara kreatif. Siswa terampil menulis teks dalam tulisan latin dan tegak bersambung.

Dari capaian pembelajaran tersebut, maka salah satu hal yang dipelajari di mata pelajaran bahasa Indonesia fase C adalah latihan menulis pantun. Pantun adalah salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal di nusantara. Menulis pantun pada hakikatnya merupakan suatu proses penciptaan suatu karya sastra tulis berdasarkan kreativitas individu masing-masing dan peristiwa yang nyata sehingga mempunyai nilai atau makna kehidupan. Keterampilan menulis pantun adalah suatu kemampuan seseorang untuk menyampaikan pesan dalam bentuk karya sastra yang bertujuan untuk menghibur pendengar atau pembacanya dengan memanfaatkan pemilihan kata dalam isinya. Menulis pantun dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan kepribadian siswa agar menjadi pribadi yang berkarakter, karena pantun berguna sebagai media penghibur serta pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis pantun belum optimal. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa dalam menulis pantun juga rendah. Dari 5 siswa kelas V yang ada di SD Negeri Teleng, Kecamatan Sumberrejo, Kabupaten Bojonegoro, hanya ada 1 siswa yang mencapai nilai yang memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Tantangan yang dihadapi guru ketika mengajarkan materi pantun, di antaranya adalah: (1) materi yang dianggap sulit, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami konsep dan struktur pantun; (2) kurangnya minat, siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton; dan (3) kurangnya media pembelajaran yang variatif, terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk mengajarkan menulis pantun.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu siswa dan memudahkan pendidik selama proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah keseluruhan yang dimanfaatkan

sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan belajar mengajar dan mencapai tujuannya. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam meningkatkan semangat belajar Siswa dengan membangkitkan rasa ingin tahu dan ketertarikan Siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat tentunya akan menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk keterampilan menulis yaitu media monopoli pantun (montun). Media monopoli pantun merupakan media permainan yang diadopsi dari permainan monopoli. Media monopoli pantun berisi papan monopoli dan memiliki kelengkapan berupa kartu kuis 1, kartu kuis 2, kartu happy, pion, dan dadu. Media monopoli pantun memiliki tampilan yang menarik. Tampilan menarik dari monopoli pantun yaitu terdapat kotak-kotak layaknya permainan monopoli pada umumnya yang terdapat dadu untuk memulai permainan dan pion untuk menjalankan permainan. Media monopoli pantun terdapat kotak materi pantun, kotak pantun yang harus dicari maknanya, kartu kuis 1, yaitu siswa melengkapi kalimat pantun yang kosong, kuis 2 berupa siswa dimintai membuat sebuah pantun sesuai dengan kata kunci yang ditentukan sehingga memudahkan siswa dalam menuliskan pantun, serta kartu happy yang berisi tantangan kegiatan yang harus diselesaikan siswa.

Dengan melakukan kegiatan permainan monopoli pantun, diharapkan dapat menstimulus siswa dalam berpikir secara konkret dan mampu mengembangkan logika berpikirnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Suciati dkk. (2015:186) yang menyatakan bahwa media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Permainan monopoli diharapkan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif untuk memecahkan masalah yang ada dan berkompotensi menjadi pemenang dalam permainan. Media monopoli ini juga memotivasi siswa agar memperoleh pengetahuan sebanyak-banyaknya, karena siswa yang menjawab banyak soal benar maka akan mendapatkan uang mainan sehingga nantinya kelompoknya akan memenangkan permainan tersebut.

Model pembelajaran Project Based Learning (PBL) juga menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk mendukung pengembangan media ini. Project Based Learning (PBL) memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dengan menyelesaikan proyek-proyek yang relevan, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Selain itu, Thomas dalam Hosnan (2014:34) menyatakan bahwa Project Based Learning (PBL) sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep secara mendalam karena mereka terlibat aktif dalam pembelajaran dan memiliki tanggung jawab terhadap hasil pembelajaran mereka sendiri. Oleh sebab itu, media monopoli pantun ini diintegrasikan dengan model pembelajaran Project Based Learning (PBL) untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilaksanakan penelitian pengembangan yang akan mengajak siswa untuk mengembangkan produk akhir berupa permainan monopoli pantun dengan tahapan belajar sesuai dengan sintaks model pembelajaran Project Based Learning dengan tujuan akhir adalah membantu siswa mengembangkan ketrampilannya dalam menulis pantun, dengan hubungan antar entitas sebagai berikut: pengembangan media monopoli pantun menggunakan model Project Based Learning; model Project Based Learning membantu pembelajaran menulis pantun; pembelajaran menulis pantun dilaksanakan oleh siswa kelas V sekolah dasar; pengembangan media monopoli pantun dianalisis melalui kevalidan (uji kelayakan, validasi ahli); kepraktisan (kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa); dan keefektifan (hasil belajar, peningkatan keterampilan menulis pantun).

Metode

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode penelitian kombinasi, yang merupakan metode penelitian yang mengkombinasikan atau menggabungkan antara metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid,

reliabel, dan objektif.

Sedangkan dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan model pengembangan dari Robert Maribe Branch (2009) yaitu Desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate). Menurut Pargito (2010: 46) model ADDIE digunakan dalam pengembangan yang dapat membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran. Pemilihan model pengembangan ADDIE dikarenakan model tersebut cocok untuk mengembangkan suatu produk yang berorientasi pada sistem dalam cakupan luas seperti pengembangan media pembelajaran.

Jenis data dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diambil dari hasil masukan dan saran perbaikan dari lembar validasi oleh validator materi dan validator media. Data tersebut diperlukan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan dapat digunakan atau perlu diperbaiki. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari lembar validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media berupa skor penilaian yang akan menunjukkan kevalidan media monopoli pantun, data hasil skor penilaian lembar tes dan respon siswa digunakan untuk mengetahui keefektifan media dan kepraktisan media diketahui melalui skor penilaian pada lembar angket respon guru.

Untuk mendapatkan data dari penelitian maka diperlukan suatu teknik pemerolehan data. Berikut adalah teknik pemerolehan data pada penelitian ini:

1. Data validasi media ajar

Data validasi media diperoleh dari validator yang terdiri dari validator media dan validator materi. Draf 1 diserahkan kepada validator untuk diuji kelayakannya. Hasil validasi digunakan untuk perbaikan media ajar dan kemudian dilakukan penyusunan draf 2. Begitu selanjutnya hingga diperoleh media ajar yang memenuhi kelayakan.

2. Data hasil penelitian

Teknik perolehan data hasil belajar dimulai saat siswa mengerjakan lembar penilaian sesuai dengan petunjuk guru. Hasilnya dikoreksi oleh guru dan diberikan penilaian secara kuantitatif. Kemampuan siswa dinyatakan tuntas jika mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70 dengan kategori minimal baik. Sedangkan ketuntasan klasikal kelas minimal adalah 70 dari jumlah seluruh siswa di kelas. Apabila siswa telah mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan maka kualitas bahan ajar telah memenuhi kelayakan.

3. Data respon siswa dan guru

Respon siswa dan guru diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa setelah melakukan pembelajaran. Angket diisi oleh siswa dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia. Selanjutnya peneliti menghitung data respon tersebut sebagai tolok ukur kelayakan media.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Monopoli Pantun (Montun) dalam Pembelajaran Menulis Pantun dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Siswa Kelas V Sekolah Dasar" ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analisis, Design, Development and Implementation, Evaluation*). Berikut langkah-langkah pengembangan media monopoli pantun (montun) yang telah dilakukan sesuai dengan model ADDIE:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis yang dilakukan berupa tahapan untuk mengumpulkan data melalui analisis permasalahan yang ada di sekolah. Tahap analisis yang telah dilakukan meliputi empat tahapan, yaitu: analisis kebutuhan; analisis kurikulum; analisis karakter siswa; dan analisis materi pembelajaran

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan (*design*) media monopoli pantun dilakukan dengan memperhatikan aspek pedagogis dan desain instruksional berbasis *Project-Based Learning* (PBL). Beberapa aspek yang dirancang dalam tahap ini meliputi: tujuan pembelajaran; perancangan konten dan materi; strategi pembelajaran; dan desain media monopoli

pantun.

Adapun untuk spesifikasi produk monopoli pantun versi cetak yang dirancang, yaitu:

- 1) Ukuran papan montun: 50 cm x 50 cm
- 2) Bahan papan montun: kertas *flexi*
- 3) Ukuran kartu: 7 cm x 4 cm
- 4) Bahan kartu: *artpaper* 230 gsm
- 5) Jumlah pion: 4/5 tiap papan montun
- 6) Bahan pion: tutup botol bekas
- 7) Ukuran dadu: 10 cm x 10 cm

Tabel 1
Desain Pengembangan

| No. | Tampilan | Keterangan |
|-----|---|--|
| 1. |  | Papan Monopoli Pantun Alas permainan dibuat dari kertas berbahan kertas <i>flexi</i> . Papan monopoli pantun didesain menggunakan aplikasi Canva, yang terdiri dari 30 kotak, yang meliputi 1 kotak mulai, 1 kotak finis, 6 kotak materi tentang pantun yang harus dibaca dengan nyaring, 5 kotak berisi pantun yang harus ditentukan maknanya, 6 kotak kuis 1, 5 kotak kuis 2, dan 6 kotak happy. |
| 2. |  | Kartu Kuis 1 Berisi tugas untuk melengkapi bagian pantun. Kartu ini dicetak dengan kertas <i>art paper</i> dan didesain dengan menggunakan aplikasi Canva. |
| 3. |  | Kartu Kuis 2 Berisi tugas untuk menulis pantun dengan kata kunci. Kartu ini dicetak dengan kertas <i>art paper</i> dan didesain dengan menggunakan aplikasi Canva. |
| 4. |  | Kartu Happy Berisi tugas melakukan aktivitas-aktivitas yang bersifat selingan dan hiburan. Kartu ini dicetak dengan kertas <i>art paper</i> dan didesain dengan menggunakan aplikasi Canva. |
| 5. |  | Pion Pion permainan menggunakan tutup botol plastik yang bertuliskan karakter baik anak Indonesia. Jumlah pion disesuaikan dengan jumlah pemain |
| 6. |  | Dadu Berbentuk kubus dengan bahan kain flanel dan busa, berukuran 10 cm x 10 cm |

Pada prinsipnya isi dari media pembelajaran monopoli pantun versi digital sederhana yang dirancang memiliki substansi yang sama dengan media pembelajaran monopoli pantun versi cetak. Adapun media pembelajaran pantun versi digital sederhana dapat diakses pada link dan barcode berikut:

https://www.canva.com/design/DAGaBIkvwUc/4TZ00kg8D9Efiok-F0FpPg/edit?utm_content=DAGaBIkvwUc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



3. Tahap Pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan ini, peneliti merealisasikan media berdasarkan hasil dari tahap analisis dan tahap perancangan. Hasil tersebut menjadi acuan media yang dikembangkan. Tahap ini meliputi kegiatan penyusunan modul ajar yang sesuai dengan sintaks yang ada pada model project based learning (PBL) dan pembuatan media monopoli pantun.

4. Tahap Implementasi (*implementation*)

a. Hasil Validasi

1) Validasi Materi

Validasi materi dari media monopoli pantun (montun) dilakukan oleh dosen ahli materi, yaitu Bapak Dr. H. Mustofa, M.Pd, yang merupakan dosen pasca sarjana Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Darul 'Ulum, Lamongan. Hasil perolehan skor validasi materi montun adalah 34 dari keseluruhan skor maksimal yakni 35. Hasil perhitungan presentase kevalidan materi pada media monopoli pantun (montun) diperoleh skor 94% dengan kategori "Sangat Valid" digunakan. Simpulan yang diperoleh dari validasi materi media monopoli pantun (montun) yaitu materi dapat digunakan tanpa revisi.

2) Validasi Media

Validasi media monopoli pantun (montun) dilakukan oleh dosen ahli media yang merupakan dosen pasca sarjana Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Darul 'Ulum, Lamongan yaitu ibu Dr. Nisaul Barokati Seliro Wangi M.Pd. Hasil perolehan skor validasi media monopoli pantun yaitu 47 dari keseluruhan skor maksimal 50. Hasil perhitungan persentase kevalidan media monopoli pantun (montun) diperoleh skor 94% dengan kategori "Sangat Valid" digunakan. Kesimpulan yang diperoleh dari validasi media yaitu media dapat digunakan digunakan tanpa revisi.

b. Hasil Kepraktisan

1) Hasil Lembar Respon Guru

Lembar respon guru diberikan kepada guru kelas V, SD Negeri Kanor II, yaitu Bapak Kurnia Dwi Oktavianto, S.Pd.SD. Hasil perolehan skor lembar respon guru yaitu 38 dari skor total 40. Hasil perhitungan presentase kepraktisan dari lembar tanggapan guru diperoleh 95% dengan kategori "Sangat Praktis".

2) Hasil Lembar Respon Siswa

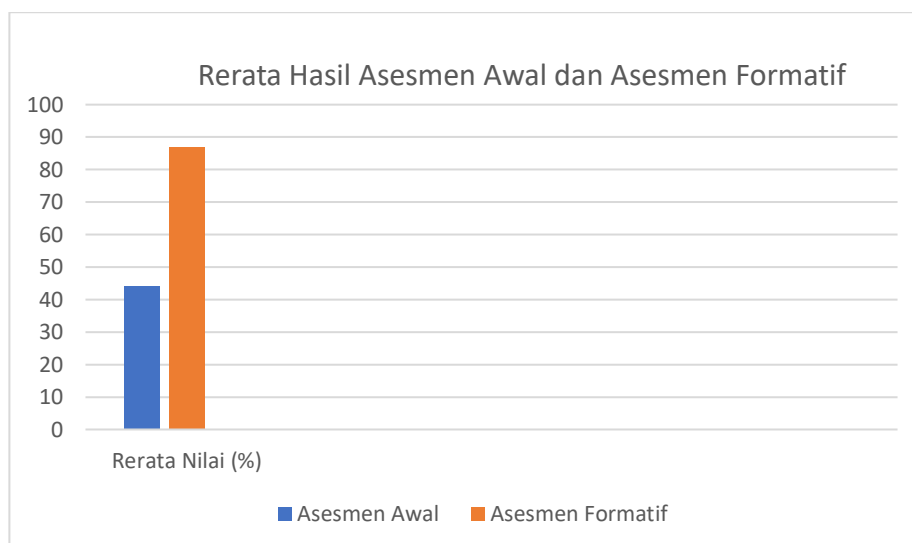
Berdasarkan data hasil instrumen respon siswa pada skala kecil yaitu 5 siswa kelas V SD Negeri Teleng, Kecamatan Sumberrejo menghasilkan persentase 93% sehingga media monopoli pantun (montun) untuk menulis pantun termasuk kategori "Sangat Praktis". Sedangkan berdasarkan data hasil instrumen respon siswa pada skala besar yaitu 13 siswa kelas V SD Negeri Kanor II, Kecamatan Kanor, menghasilkan persentase 93% sehingga media monopoli pantun (montun) untuk menulis pantun termasuk kategori "Sangat Praktis".

c. Hasil Keefektifan

1) Uji coba skala kecil

Pada tahap ini media diujicobakan terhadap 5 siswa dari kelas V SD Negeri Teleng, Kecamatan Sumberrejo, dengan hasil sebagai berikut:

Diagram 1
Hasil Asesmen Awal



Pada bagan di atas terlihat bahwa hasil asesmen formatif mengalami peningkatan, terdapat perbedaan hasil asesmen awal dan asesmen formatif setelah diberikan perlakuan. Hasil asesmen menunjukkan rerata skor 44 % dengan kategori “Kurang Baik”, dan pretes mendapatkam rerata skor 87 % dengan kategori “Sangat Baik” Selanjutnya untuk menentukan keefektifan media, dilakukan perhitungan skor gain, berikut persentase keefektifan media monopoli pantun (montun):

$$Ngain = \frac{Skor\ Asesmen\ Awal - Skor\ Asesmen\ Formatif}{Skor\ Ideal - Skor\ Asesmen\ Awal} \times 100\%$$

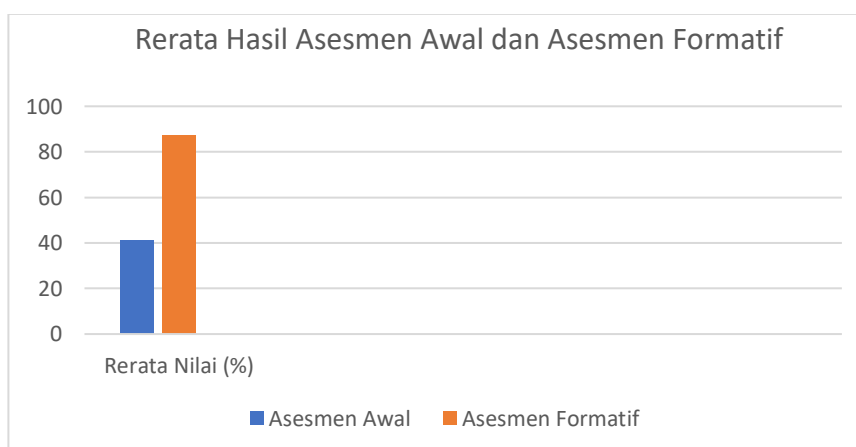
$$Ngain = \frac{87 - 44}{100 - 44} \times 100\% = 78\%$$

Hasil perhitungan persentase keefektifan media monopoli pantun (montun) diperoleh nilai 78 % dengan kategori “Efektif” digunakan. Simpulan yang diperoleh dari uji coba yaitu media monopoli pantun (montun) efektif untuk digunakan.

2) Uji coba skala besar

Tahap uji coba skala besar dilakukan terhadap seluruh siswa kelas V SD Negeri Kanor II, Kecamatan Kanor yang berjumlah 13 siswa, dengan hasil sebagai berikut:

Diagram 2
Hasil Asesmen Awal dan Formatif



Pada gambar diagram tersebut, diketahui bahwa hasil asesmen formatif mengalami peningkatan. Terlihat bahwa terdapat perbedaan hasil skor asesmen awal dan asesmen formatif setelah diberikan perlakuan. Hasil asesmen awal menunjukkan rerata skor 41% dengan kategori “Kurang Baik”, dan pretes mendapatkam rerata skor 88% dengan kategori “Sangat Baik” Selanjutnya untuk menentukan keefektifan media, dilakukan perhitungan skor gain, berikut presentase keefektifan media monopoli pantun (montun):

$$Ngain = \frac{Skor\ Asesmen\ Awal - Skor\ Asesmen\ Formatif}{Skor\ Ideal - Skor\ Asesmen\ Awal} \times 100\%$$

$$Ngain = \frac{88 - 41}{100 - 41} \times 100\% = 79\%$$

Hasil perhitungan presentase keefektifan media monopoli pantun (montun) diperoleh skor 79 % dengan kategori “Efektif” digunakan, sehingga simpulan yang diperoleh dari uji coba yaitu: media monopoli pantun (montun) efektif untuk digunakan.

5. Tahap Evaluasi (*evaluate*)

Setelah tahap uji coba awal, peneliti mendapatkan masukan dari siswa dan guru terkait media monopoli pantun yang ada, yaitu: ukuran papan yang terlalu kecil, sehingga ada beberapa kalimat yang tidak terbaca, dan dadu yang digunakan berbahan keras dan ukurannya juga terlalu kecil sehingga ketika dilempar rawan untuk hilang. Dari masukan tersebut, peneliti menindaklanjuti dengan memperbesar ukuran papan monopoli yang awalnya berukuran 30cm x 30 cm, menjadi 50cm x 50 cm dan mengganti dadu yang awalnya berbahan keras dan berukuran 2cm x 2 cm menjadi dadu berbahan kain flanel dengan ukuran 10 cm x 10 cm.

Masukan yang diberikan oleh ahli materi adalah perlunya menambahkan link atau barcode monopoli digital sederhana pada papan monopoli pantun dan hal tersebut ditanggapi peneliti dengan menambahkan link dan barcode monopoli digital sederhana di balik papan monopoli digital. Sedangkan masukan dari ahli media adalah kotak makna pantun yang ada pada media monopoli pantun versi digital sebaiknya diganti dengan angka yang memiliki tautan ke slide pantun, karena selain tulisan yang kurang terbaca (karena ukuran huruf yang terlalu kecil), juga agar materi makna pantun dapat lebih banyak dikembangkan lagi. Hal ini ditindaklanjuti peneliti dengan mengganti kalimat pantun yang ada pada kotak dengan angka dan memberikan tautan ke slide pantun, untuk ditentukan makna dari pantun tersebut.

Pembahasan

Kegiatan pra pembelajaran menulis pantun dengan model *Project Based Learning* dilaksanakan dengan kegiatan merancang media monopoli pantun. Kegiatan ini diawali dengan menyampaikan kepada siswa tentang bahwa mereka akan membuat permainan monopoli pantun sebagai media pembelajaran menulis pantun, dilanjutkan dengan kegiatan diskusi tentang tujuan permainan yaitu untuk melatih kreativitas berpantun dan meningkatkan pemahaman tentang struktur pantun, siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan seputar tantangan dalam membuat media ini., selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan membagi tugas masing-masing siswa dalam merancang permainan monopoli pantun, siswa diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk merancang media monopoli pantun sampai media monopoli pantun siap digunakan.

Kegiatan pembelajaran menulis pantun dengan model *Project Based Learning* dilaksanakan dengan kegiatan menentukan pertanyaan mendasar, guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang pantun dan pentingnya pembelajaran kreatif, bagaimana cara membuat pantun yang menarik dan sesuai aturan, serta guru menyampaikan bahwa produk akhir proyek berupa buku kumpulan pantun hasil karya siswa. Kegiatan berikutnya adalah perencanaan proyek, dalam hal ini guru mengenalkan media monopoli pantun kepada siswa, dan membagi siswa dalam kelompok, dengan tugas kelompok adalah bermain monopoli pantun untuk menggali inspirasi dan mencatat pantun yang dihasilkan dalam lembar yang telah disiapkan. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan proyek, dalam kegiatan ini siswa bermain monopoli pantun selama 30 menit dan membuat minimum 2 pantun, sedangkan guru berkeliling memberikan bimbingan, dan memastikan siswa menggunakan kosakata yang kreatif. Kegiatan selanjutnya adalah pengembangan proyek, yaitu setelah permainan selesai, setiap kelompok menyusun pantun yang telah dibuat selama permainan, menambahkan

pantun baru yang merupakan hasil diskusi anggota kelompok, dan mengorganisasi pantun dalam format buku, dan guru memberikan masukan selama proses penyusunan. Selanjutnya kegiatan presentasi, di mana setiap kelompok membacakan pantun hasil karya mereka di depan kelas, sedangkan guru dan teman-teman memberikan umpan balik positif dan saran perbaikan, dan kegiatan terakhir adalah evaluasi. Berikut adalah link dan barcode buku kumpulan pantun karya siswa: <https://online.fliphtml5.com/dqqpx/xnck/>



Media pembelajaran monopoli pantun (montun) yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) dapat mengasah kreativitas, daya nalar kritis, sekaligus meningkatkan keterampilan menulis pantun bagi siswa. Hal ini dikarenakan siswa dilibatkan langsung dalam proses perancangan media ini, sehingga siswa mengetahui alur dan konten permainan. Aturan penggunaan media monopoli pantun (montun) hampir sama seperti permainan monopoli yang sering ditemukan, akan tetapi media ini memiliki pembaharuan berupa: terdapat kotak materi, kotak makna pantun, kartu kuis 1, kuis 2, dan kartu happy. Media pembelajaran monopoli pantun yang disajikan dalam bentuk cetak dan digital memiliki tampilan yang menarik, kontras warna yang nyaman di mata, dan menampilkan keceriaan pada pilihan gambarnya.

Di media pembelajaran monopoli pantun terdapat kotak materi yang berisi pengetahuan tentang pantun yang harus dibaca dengan nyaring ketika pion siswa berada pada kotak ini. Terdapat pula kotak makna pantun yang mengharuskan siswa membaca nyaring pantun yang tertulis kemudian menyebutkan makna pantun tersebut. Selain itu, terdapat kotak kuis 1 yang mengharuskan siswa mengambil kartu kuis 1 yang di dalamnya berisi tugas untuk melengkapi pantun yang rumpang, kotak kuis 2 yang mengharuskan siswa mengambil kartu kuis 2 yang di dalamnya berisi tugas membuat sebuah pantun berdasarkan kata kunci yang ada, juga terdapat kotak kartu happy yang mengharuskan siswa mengambil kartu happy yang di dalamnya berisi tugas berupa aktivitas yang harus dilakukan siswa. Jika ada siswa yang tidak berhasil melaksanakan tugas-tugas tersebut dengan baik, maka akan ada konsekuensi yang harus diterima, sesuai kesepakatan yang sebelumnya disepakati bersama.

Media pembelajaran monopoli pantun memiliki banyak nilai positif karena memuat konten materi yang padat dan tampilan yang menarik untuk siswa, serta dapat digunakan dengan mudah selama proses pembelajaran. Dari segi pembuatan, media pembelajaran monopoli pantun mudah dan murah.

Dengan melakukan kegiatan permainan dapat menstimulus siswa dalam berpikir secara konkret dan mampu mengembangkan logika berpikirnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Suciati dkk. (2015: 186) yang menyatakan media pembelajaran yang menggabungkan antara kegiatan pembelajaran dengan permainan seperti monopoli sangat dibutuhkan oleh siswa dan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan inovatif. Guru di masa sekarang dituntut untuk selalu menghasilkan sebuah inovasi dalam pembelajaran. Proses pembelajaran memerlukan media yang menarik, menyenangkan, dan dekat dengan dunia siswa, seperti media yang mengaitkan permainan di dalamnya. Dalam penelitian ini, media pembelajaran monopoli pantun (montun) dikembangkan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan monopoli pantun (montun) pada materi menulis pantun, yang melibatkan aspek yakni kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Langkah awal penelitian ini melakukan evaluasi terhadap kevalidan media monopoli pantun (montun) yang meliputi validasi materi dan validasi media. Validasi materi dilakukan

oleh ahli materi meninjau beberapa aspek meliputi kesesuaian materi, kemenarikan dan manfaat media, kebahasaan media. Hasil presentase kevalidan materi didapatkan presentase 94%, dengan kategori "Sangat Valid". Validasi materi yang tinggi menunjukkan bahwa konten yang disajikan relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menulis pantun. Validasi media monopoli pantun (montun) dilakukan dengan meninjau beberapa aspek meliputi tampilan media, isi media, dan penggunaan media. Hasil validasi media didapatkan presentase 94%, dengan kategori "Sangat Valid". Hasil kevalidan selanjutnya digunakan sebagai dasar pelaksanaan implementasi media di lapangan.

Implementasi penerapan media monopoli pantun (montun) dilakukan pada skala kecil di kelas V SD Negeri Teleng, Kecamatan Sumberrejo dan kemudian skala besar di kelas V SD Negeri Kanor II, Kecamatan Kanor. Kegiatan implementasi penggunaan media pembelajaran monopoli pantun dengan metode pembelajaran *Project Based Learning* ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media monopoli pantun, yaitu kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui pengukuran beberapa aspek.

Kepraktisan penggunaan media monopoli pantun (montun) dengan metode pembelajaran *Project Based Learning* dalam penelitian ini diukur melalui lembar respon guru dan siswa. Hasil pengisian instrumen kepraktisan oleh guru mencapai skor 95% dengan kategori "Sangat Praktis". Sedangkan hasil pengisian instrumen kepraktisan yang dilakukan oleh siswa mencapai skor 93%, dengan kategori "Sangat Praktis".

Untuk mengukur keefektifan media monopoli pantun (montun) dilakukan melalui hasil asesmen diagnostik awal dan asesmen formatif guna mengetahui kebermanfaatan yang dihasilkan. Hasil asesmen formatif menunjukkan peningkatan signifikan dengan skor rerata mencapai 88% dengan kategori "Sangat Baik", meningkat dari hasil asesmen diagnostik awal yang hanya mencapai rerata 44% dengan kategori "Kurang". Dengan skor efektivitas media monopoli pantun (montun) mencapai 79% dan kategori "Efektif". Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa monopoli memberikan dampak positif terhadap siswa dan guru terhadap skala kecil dan skala besar. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media monopoli pantun (montun) dengan metode pembelajaran *Project Based Learning* praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini memberikan gambaran bahwa implementasi media ini dapat dilakukan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas V sekolah dasar dalam materi menulis pantun. Hasil pengembangan media pembelajaran monopoli pantun dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media monopoli pantun layak untuk digunakan dalam kegiatan mengasah keterampilan menulis pantun pada kelas V Sekolah Dasar setelah ditinjau dari aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Simpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli pantun (montun) dalam pembelajaran menulis pantun dengan model *Project Based Learning* siswa kelas V sekolah dasar telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk berupa monopoli pantun yang berbentuk cetak dan digital sederhana yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva.
2. Hasil validasi materi yang dilakukan oleh Bapak Dr. H. Mustofa, M.Pd, terhadap media pembelajaran monopoli pantun memperoleh prosentase 94% dengan kategori "Sangat Valid". Sedangkan validasi media yang dilakukan oleh Ibu Dr. Nisaul Barokati Seliro Wangi, M.Pd., media monopoli pantun juga memperoleh prosentase 94% dengan kategori "Sangat Valid". Berdasarkan hasil validasi kedua ahli, maka media pembelajaran monopoli pantun (montun) dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran menulis pantun dengan model *Project Based Learning* siswa kelas V sekolah dasar.
3. Untuk mengukur kepraktisan penggunaan media monopoli pantun (montun) dengan

metode pembelajaran *Project Based Learning* dalam penelitian ini dilakukan melalui lembar respon guru dan siswa. Hasil pengisian instrumen kepraktisan oleh guru mencapai skor 95% dengan kategori "Sangat Praktis". Sedangkan hasil pengisian instrumen kepraktisan yang dilakukan oleh siswa mencapai skor 93%, dengan kategori "Sangat Praktis".

4. Untuk menguji keefektifan media pembelajaran monopoli pantun, telah dilakukan pemberian asesmen diagnostik awal dan asesmen formatif kepada siswa. Hasil dari asesmen tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada asesmen formatif, skor rerata yang didapat siswa mencapai 88% dengan kategori "Sangat Baik", meningkat dari hasil asesmen diagnostik awal yang hanya mencapai rerata 44% dengan kategori "Kurang". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli pantun dengan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk menulis pantun efektif digunakan pada saat pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Dalman. 2016. Keterampilan Menulis. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Dwiriza Agesti, dkk. Pengembangan Media Monopoli Teks Fiksi (Montisi) untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia, Vol.5, No.3, Desember 2022, 301-317. (<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/diskursus/article/view/15604?utm>)
- Firmansyah. 2018. Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Media Gambar Grafos Dengan Metode Latihan Terbimbing Pada Peserta Didik Kelas X SMK PGRI 2 Denpasar. Eprints Unmas, 16-4 (<https://eprints.unmas.ac.id/id/eprint/1496>)
- Hendratno. 2021. "Pengembangan media pembelajaran digital teks nonfiksi dalam keterampilan menulis naratif untuk Peserta Didik kelas IV SD". IJORER: Jurnal Internasional Penelitian Pendidikan Terbaru, Vol 2 (3), hal 275–292.
- Hidayanto, Akhmad dkk. 2018. Bermain untuk Belajar. Yogyakarta: Leutikaprio
- Hosnan, M. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Jakarta: PT Yudhistira Ghalia Indonesia
- Intan Permatasari, dkk. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Penjajahan Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, 479-492. (<http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/IPDP/>)
- Iqomatul. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Monopoly Smart Games Terhadap Keterampilan Menuliskan Kembali Isi Cerita Peserta Didik Kelas IV SD se Kecamatan Lakarsantri. Jurnal Penelitian Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar, JPGSD Vol 05 nomor 03. (<https://www.neliti.com/id/publications/254418/pengaruh-penggunaan-media-monopoly-smart-games-terhadap-keterampilan-menuliskan#>)
- Kurniawan, D. A. 2020. Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 3(1),10–15. (https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jr_pp/article/view/720/654)
- Maryam. 2019. Pengembangan Media Doodle Pop Up Explosion Box untuk Keterampilan Menulis Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar. Digital Library (<https://digilib.unesa.ac.id/detail/NWU4M2Q5NzAtOWU0ZC0xMWU5LTk5OTAtNzFiOTc3ZDIjZDgz>)
- M Mustofa, I Marzuqi, B Ihsan. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Eksposisi dengan Pendekatan Kontekstual. EDU-KATA, Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya. (<https://ejournal.unisda.ac.id/index.php/kata/article/view/2853>)
- Pargito. 2010. Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan. Universitas Lampung: Program Pasca Sarjana Pendidikan IPS
- Suciati, Sri. dkk. 2015. Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Jurnal Mimbar Sekolah Dasar. 2(2), 175-188. (<https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/1328/0>)
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. Bandung: Alfabeta

- Supriadi. 2020. Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Peserta Didik. *Journal of Management*, 3(3), 84-93. (<https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>)
- Susanti, Badiah. 2019. Penggunaan Media Pembelajaran Video Scribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang, *NATURALISTIC Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), (<https://www.researchgate.net/publication/333989413>)
- Tim Redaksi Cemerlang. 2019. *Kumpulan Peribahasa & Pantun Indonesia Terlengkap*. Tangerang: Cemerlang
- Tim Sastra Cemerlang. 2019. *Sastra Indonesia Lengkap*. Tangerang: Cemerlang
- Valentina Norma, NB Selirowangi, I Marzuqi. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII MTs Hidayatul Islamiyah Bumirejo Kepohbaru Tahun Pelajaran 2020/2021. *Repository Unisca.co.id* (<https://repository.unisda.ac.id/1677/>)
- Yesi Wulandari, dkk. Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pada Materi Puisi Kelas IV SDN 10535 2 Pasar Miring Kecamatan Pagar Merbau. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Terapan, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara* Vol. 01 No. 03 Edisi Juli-September 2024 Hal. 152-167. (<https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jpst/article/view/305?utm>)