

Monotun: monopoli pantun sebagai media pembelajaran di kelas V sekolah dasar

Intan Permatasari¹, Erwin Rahayu Saputra², Dwi Alia³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Jl.Dadaha No.18 Kota Tasikmalaya, Indonesia

¹ intannpermatasari3@upi.edu, ² erwinrsaputra@upi.edu, ³ dwiaulia@upi.edu

Abstract

This research aims to develop monotun media for learning to write rhymes in class V elementary school. With this research, we can find out the process of developing monotun media, determine the suitability of the media and user responses to monotun media, and find out the evaluation of monotun learning media on rhyme writing material in class V elementary school. This research is *research* and development (R&D) with the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research was carried out at SDN 5 Mekarsari, Banjar City involving class teachers and 46 class V students. Data collection techniques in this research were interviews, observation, questionnaires and documentation studies. The data analyzed is in the form of qualitative and quantitative data. Qualitative data was obtained from interviews, comments and suggestions from experts. Quantitative data was obtained from expert assessment scores and user questionnaires. The results of the expert validation test get an average value 89.1% category is very good or very suitable for use. Then the response from users in the first trial from a teacher got a percentage of 100% and the assessment from 22 students got an average score of 99.64%. In the second trial, two teachers got a percentage of 100% and the assessment of 46 students got an average score of 96.81%. It can be concluded that monotun media in learning to write rhymes is suitable for use in learning.

Keywords: Media, Writing, Poem.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media monotun untuk pembelajaran menulis pantun di kelas V sekolah dasar. Dengan adanya penelitian ini maka dapat diketahui proses pengembangan media monotun, mengetahui kelayakan media dan respon pengguna terhadap media monotun, serta mengetahui evaluasi dari media pembelajaran monotun pada materi menulis pantun di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan *research* and *development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 5 Mekarsari Kota Banjar dengan melibatkan guru kelas dan 46 peserta didik kelas V. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui wawancara, observasi, angket dan studi dokumentasi. Data yang dianalisis berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari wawancara, komentar dan saran para ahli. Data kuantitatif didapatkan dari skor penilaian para ahli dan angket pengguna. Hasil dari uji validasi ahli mendapatkan nilai rata-rata 89,1% kategori sangat baik atau sangat layak untuk digunakan. Kemudian respon dari pengguna pada uji coba pertama dari seorang guru mendapatkan persentase 100% dan penilaian dari 22 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 99,64%. Pada uji coba kedua dari dua orang guru mendapatkan persentase 100% dan penilaian dari 46 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 96,81%. Maka, dapat disimpulkan media monotun pada pembelajaran menulis pantun layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media, Menulis, Pantun.

1. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting bagi kehidupan manusia. Melalui bahasa manusia dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik di sekolah dasar (SD). Dalam proses pembelajaran, mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki dua aspek pembelajaran yaitu aspek berbahasa dan aspek bersastra. Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD dalam kurikulum merdeka yaitu membentuk keterampilan berbahasa peserta didik yang representatif dan produktif. Keterampilan berbahasa dalam

kelompok representatif yaitu menyimak, membaca, dan memirsa sedangkan keterampilan berbahasa kelompok produktif yaitu berbicara, mempresentasikan, dan menulis. Di SD keterampilan berbahasa merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dimiliki oleh peserta didik. Keterampilan menulis ini, dapat membantu peserta didik mengungkapkan ide serta gagasannya kepada orang lain. Menurut Tarigan (dalam Lebu, Wardiah, dan Indasari, 2020, hlm 88) kegiatan menulis merupakan sebuah kegiatan menuangkan ide serta gagasan melalui bahasa tulis sebagai perantaranya. Artinya menulis yaitu kegiatan tidak hanya menulis ulang kata dan kalimat, akan tetapi bagaimana kita bisa menuangkan dan mengembangkan pikiran, gagasan, ide pada struktur tulisan yang teratur, logis, sistematis, sehingga dapat dipahami oleh pembaca.

Dalam kurikulum merdeka Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 008 Tahun 2022 terdapat capaian mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V yang harus dimiliki dan dikuasai oleh peserta didik salah satunya keterampilan menulis. Berikut capaian mata pelajaran (CP) Bahasa Indonesia pada keterampilan menulis yaitu peserta didik mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan kesastraan untuk menulis teks sesuai dengan konteks dan norma budaya; menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif. Berdasarkan CP tersebut salah satu materi sastra yang diajarkan di kelas V SD adalah pantun.

Menurut Wardana (dalam Aulia, 2023, hlm 169), pantun merupakan puisi melayu tradisional, berpola a-b-a-b yang terdiri dari empat baris, dimana dua baris pertama merupakan sampiran dan dua baris terakhir yaitu isi. Pantun merupakan pembelajaran yang dianggap cukup sulit oleh peserta didik kelas V SDN 5 Mekarsari Kecamatan Banjar Kota Banjar. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa terdapat permasalahan yang dialami oleh peserta didik dalam menulis pantun yaitu kurangnya pembendaharaan kata yang dimiliki, kurang mampu menggunakan kata-kata yang sesuai dengan ketentuan ejaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta peserta didik selalu berpaku pada satu pantun saja. Guru juga menyampaikan bahwa di kelas V-A dari 22 peserta didik terdapat 9 orang yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan di kelas V-B dari 24 peserta didik terdapat 7 orang peserta didik yang belum memenuhi KKM. Akan tetapi, guru menyampaikan bahwa tidak semua peserta didik yang memiliki nilai di atas KKM mereka sudah bisa dalam menulis pantun karena pada nyatanya peserta didik hanya menghafal pantun saja dengan cara menyanyikannya. Setelah dilakukan observasi ternyata dalam pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Sehingga, mengakibatkan munculnya anggapan dalam diri peserta didik bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan, serta membuat peserta didik merasa takut dan kurang percaya diri dalam menuangkan ide atau gagasannya dalam menulis pantun.

Salah satu cara yang dapat digunakan agar pembelajaran lebih menarik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran itu sendiri menurut Gerlach dan Elly (dalam Arsyad, 2014, hlm 3) yaitu manusia, materi atau kejadian yang menciptakan sebuah kondisi dimana peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis pantun adalah media visual (Azizah, 2023). Selain itu, pembelajaran yang dikemas dengan sambil bermain akan memberikan kesan yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Ketika wawancara guru berpendapat bahwa media pembelajaran yang cocok digunakan untuk pembelajaran menulis pantun yaitu media pembelajaran berbasis permainan atau media yang melibatkan peserta didik secara langsung. Oleh karena itu, media monopoli pantun merupakan media yang dipilih oleh peneliti untuk dikembangkan dalam penelitian.

Media monopoli pantun atau disingkat menjadi monotun merupakan papan monopoli yang didalamnya terdapat pertanyaan atau kuis seputar materi pantun serta terdapat gambar pendukung yang disajikan sesuai materi sehingga media dapat memberikan kesan menarik. Media monopoli ini dibuat dengan

mengacu pada materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Adapun materi yang ada pada media ini yaitu pengertian pantun, ciri-ciri, bagian-bagian pantun, serta berbagai contoh pantun. Media monopoli pantun ini berfokus pada jenis pantun nasihat. Selain papan monopoli, media ini juga dilengkapi dengan kartu kuis, kartu hak milik, kartu bintang yang digunakan sebagai alat transaksi, dadu, rumah-rumahan, pion, dan pedoman permainan monotun. Media monotun ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik memahami materi. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Edgar Dale (1969) tentang kerucut pengalaman bahwa semakin konkrit media yang digunakan dalam pembelajaran maka indera yang bekerja dalam tubuh semakin banyak.

Penelitian yang hampir sama dilakukan oleh Solekhah dengan penelitiannya yang berjudul **"Pengembangan Media Monopoli Tematik pada Tema Tempat Tinggalku untuk Siswa Kelas IV di SDN Babarsari"** dan penelitian yang dilakukan oleh Firdaus dalam penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Monopoli untuk Keterampilan Menulis Pembelajaran Pantun Siswa Kelas V Sekolah Dasar"** menunjukkan bahwa media monopoli sangat layak untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari validator ahli materi, validator ahli media, dan respon peserta didik sebagai subjek uji coba dengan kriteria sangat layak. Selain itu, media monopoli bisa disesuaikan dengan berbagai materi ajar dan dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan karakteristik peserta didik.

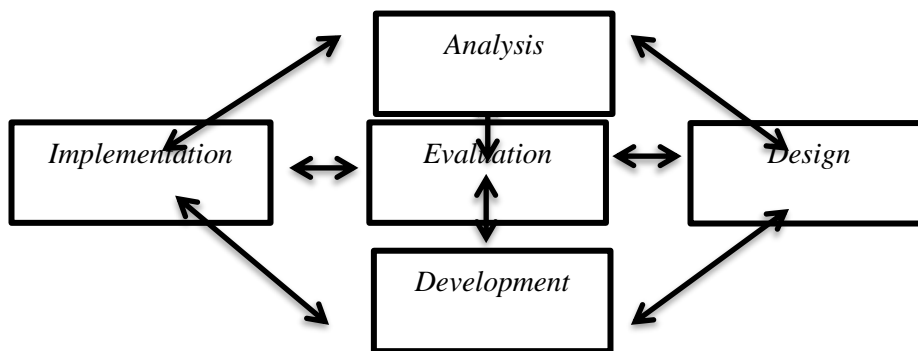
Perbedaan rancangan dalam penelitian ini dan penelitian sebelumnya yaitu pada fokus kurikulum yang digunakan, mata pelajaran, dan subjek penelitian. Dalam penelitian sebelumnya kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013, sedangkan dalam penelitian ini berfokus menggunakan kurikulum merdeka. Penelitian sebelumnya berfokus pada pembelajaran tematik sedangkan penelitian yang dikembangkan berfokus pada pembelajaran tematik sedangkan penelitian yang dikembangkan berfokus pada mata pelajaran pantun. Selanjutnya, pada penelitian sebelumnya subjek penelitian di kelas IV dan kelas V dengan satu rombongan sedangkan penelitian yang dikembangkan berfokus pada kelas V dengan dua rombongan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **"Monotun: Monopoli pantun sebagai media pembelajaran di kelas V sekolah dasar"**. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) bagaimana pengembangan media pembelajaran monotun pada materi menulis pantun di kelas V sekolah dasar?, (2) bagaimana kevalidan media monotun untuk pembelajaran menulis pantun di kelas V sekolah dasar, (3) bagaimana kepraktisan media monotun untuk pembelajaran menulis pantun di kelas V sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) melakukan dan mendeskripsikan pengembangan media monotun pada pembelajaran menulis pantun di kelas V sekolah dasar, (2) mendeskripsikan kevalidan pengembangan media monotun pada pembelajaran menulis pantun di kelas V sekolah dasar, (3) mendeskripsikan kepraktisan media monotun pada pembelajaran menulis pantun di kelas V sekolah dasar.

2. Metode

A. Rancangan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *research and development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media monotun. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 5 Mekarsari Kota Banjar pada tahun ajaran 2023/2024. Waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu dari bulan Januari hingga Maret 2024. Partisipan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SDN 5 Mekarsari Kota Banjar yang terdiri dari kelas V-A dan V-B. Jumlah keseluruhan partisipan penelitian ini yaitu 46 orang peserta didik. Adapun prosedur penelitian yang dilakukan menggunakan model ADDIE dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Model ADDIE

Tahap *analysis* pada penelitian ini mencakup kegiatan menganalisis kebutuhan serta problematika terkait pembelajaran materi pantun yang dialami oleh guru dan peserta didik. Analisis tersebut mencakup analisis kurikulum yang digunakan sekolah, analisis kebutuhan guru dalam melaksanakan pembelajaran pantun terutama media pembelajaran, analisis materi pelajaran, dan analisis karakteristik peserta didik. Semua data yang didapatkan dalam menganalisis ini nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan produk.

Tahap *design* pada penelitian ini merupakan kegiatan mendesain produk yang berperan sebagai solusi untuk masalah yang ditemukan dalam analisis. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan produk dengan menentukan CP, tujuan pembelajaran dan mendeskripsikan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap *development* pada penelitian ini mencakup kegiatan mengembangkan produk dan divalidasi oleh para ahli. Pada tahap ini validasi dilakukan kepada tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari produk yang telah dikembangkan.

Tahap *implementation* pada penelitian ini yaitu pengimplementasian produk dengan melakukan uji coba media yang telah dikembangkan kepada pengguna. Kegiatan implementasi ini tentu saja setelah melakukan perbaikan apabila terdapat saran atau masukan dari para ahli saat uji validasi. Pada tahap ini juga untuk melihat respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan.

Tahap *evaluation* pada penelitian ini bertujuan untuk menilai kekurangan serta dampak yang diberikan setelah menggunakan produk. Kegiatan evaluasi ini tidak hanya dilakukan diakhir tapi dilakukan disetiap tahapan sebelumnya. Tahapan ini dapat diidentifikasi berdasarkan hasil validasi para ahli serta angket respon guru dan peserta didik untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui empat cara yaitu wawancara, observasi, angket dan studi dokumentasi. Wawancara yang digunakan yaitu wawancara semi terstruktur. Wawancara ini dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi terkait kesediaan media pembelajaran dan problematika pada pembelajaran materi pantun kelas V. Observasi dilakukan bertujuan untuk memperoleh data terkait media yang sering digunakan khususnya dalam pembelajaran menulis pantun. Kemudian, angket digunakan untuk melihat respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan sedangkan studi dokumentasi digunakan untuk melengkapi pemerolehan data selama proses pengumpulan data baik itu wawancara, observasi, atau penyebaran angket uji respon maupun validasi. Adapun dokumen yang dikumpulkan diantaranya kurikulum materi pantun kelas V sekolah dasar, bahan ajar, dan media pembelajaran materi pantun. Sehingga, dari hasil pengumpulan data ini terdapat dua jenis data yang diperoleh yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari wawancara, komentar dan saran para ahli. Data kuantitatif didapatkan dari skor penilaian para ahli dan angket pengguna.

C. Teknik Analisis Data

Hasil dari pengumpulan data kemudian dianalisis. Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini berpedoman pada Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2022, hlm. 246) dengan kegiatan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kemudian, untuk teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan skala likert dan skala guttman. Analisis data kuantitatif didapatkan saat uji validasi dan angket respon guru serta peserta didik kemudian dilakukan analisis menggunakan skala likert. Berikut adalah tabel skor perhitungan skala likert:

Tabel 1. Perhitungan Skala Likert

Skor	Respon
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Sumber: Sugiyono (2022)

Skala likert ini merupakan skala yang biasanya digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Melalui skala likert, variabel yang akan digunakan nantinya dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator tersebut digunakan sebagai landasan dalam menyusun instrumen yang terdiri dari pertanyaan atau pernyataan. Data dari hasil validasi kemudian dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{N}{S} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase ideal

S = Jumlah komponen hasil penelitian

N = Jumlah skor maksimum

Hasil dari persentase yang didapatkan akan diklasifikasikan sesuai skala likert sehingga mempermudah mengetahui kesimpulan terkait kevalidan produk. Berikut kriteria validasi media berdasarkan hasil modifikasi skala likert:

Tabel 2. Kriteria Kevalidasi Media

Tingkat Pencapaian (%)	Respon
76%-100%	Sangat Baik/Sangat Layak
51%-75%	Baik/ Layak
26%-50%	Tidak Baik/ Tidak Layak
0%- 25%	Sangat Tidak Baik/ Sangat Tidak Layak

Sumber: Sugiyono (2020)

Berdasarkan tabel 2 kriteria kevalidan media tersebut, maka media dapat dikatakan valid apabila persentase media $\geq 51\%$. Sehingga, apabila hasil menyatakan angka dibawah atau kurang dari 51% artinya perlu dilakukan revisi sesuai saran atau masukan dari para ahli. Kemudian, untuk analisis data kualitatif untuk angket repon guru dan peserta didik dilakukan dengan menggunakan skala Guttman. Menurut Sugiyono (2020), skala Guttman merupakan skala pengukuran dengan tipe yang akan mendapatkan jawaban “ya-tidak”. Penggunaan skala Guttman dalam penelitian biasanya digunakan untuk memperoleh jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan. Berikut skala Guttman yang digunakan:

Tabel 3. Skala Guttman

Skor	Respon
1	Setuju
0	Tidak Setuju

Sumber: Sugiyono (2020)

Setelah diperoleh data kemudian dihitung menggunakan rumus Yamasari (2010), sebagai berikut:

$$P = \frac{Xi}{Xmax} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase ideal

Xi = Jumlah komponen hasil penelitian

Xmax = Jumlah skor maksimum

Data persentase yang didapatkan dari hasil perhitungan, selanjutnya diklasifikasikan menggunakan kriteria agar memudahkan dalam mengetahui kepraktisan media. Berikut kriteria dalam mengukur kepraktisan media dari jawaban angket pengguna yaitu:

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Media

Tingkat Pencapaian (%)	Respon	Keputusan Uji
76% ≤ P ≤ 100%	Sangat menarik/Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
51% ≤ P ≤ 75%	Menarik/Praktis	Dapat digunakan namun dengan sedikit revisi
26% ≤ P ≤ 50%	Tidak Menarik / Tidak Praktis	Dapat digunakan dengan revisi besar
0% ≤ P ≤ 25%	Sangat Tidak Menarik / Sangat Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan

Sumber: Sugiyono (2020)

Berdasarkan tabel kepraktisan media tersebut, maka media monotun pada pembelajaran menulis pantun dapat dikatakan sangat menarik dan sangat praktis apabila persentase media 76% ≤ P ≤ 100% Jika kurang dari itu maka media monotun perlu dilakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan saran para ahli.

3. Hasil dan Diskusi

A. Hasil Produk Monotun Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Pantun Kelas V SD

Seluruh tahapan penelitian pengembangan dengan model ADDIE peneliti lakukan untuk mendapatkan data yang dapat membantu dalam mengembangkan produk monotun ini. Tahapan pertama yaitu menganalisis kebutuhan serta problematika terkait pembelajaran materi pantun yang dialami oleh guru dan peserta didik kelas V. Dari hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa sekolah menggunakan kurikulum merdeka dalam tahap penyesuaian. Terdapat beberapa problematika yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran menulis pantun yaitu kurangnya pembendaharaan kata yang dimiliki, kurang mampu menggunakan kata-kata yang sesuai dengan ketentuan ejaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta peserta didik selalu berpaku pada satu pantun saja. Kemudian, berdasarkan hasil observasi guru di SD tersebut belum menggunakan media pembelajaran khusus pembelajaran menulis pantun. Sehingga, dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat menarik minat, semangat dan meningkatkan keterampilan menulis pantun dalam diri peserta didik.

Tahap kedua yaitu mendesain produk media monotun yang memuat materi pantun untuk peserta didik kelas V SD. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembuatan produk yaitu menentukan CP, menentukan materi yang akan dibahas, menentukan media yang akan digunakan, membuat desain media monotun yang akan digunakan, mengumpulkan beberapa sumber untuk dijadikan referensi dan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuatnya. Adapun spesifikasi produk monotun ini, yaitu:

- a. Media monotun ini merupakan media pembelajaran untuk materi menulis pantun.
- b. Materi dalam media monotun ini diambil dari materi kurikulum 2013, kurikulum merdeka dan dari artikel yang berjudul "Pengembangan Media Monopoli untuk Keterampilan Menulis Pembelajaran Pantun Siswa Kelas V Sekolah Dasar" dengan penulis Firdaus, A. Z (2021).

- c. Media monotun ini terdiri dari papan monotun, pion, kartu kuis, kartu bintang, kartu hak milik, pedoman media monotun, dadu, rumah-rumahan dan tempat monotun. Papan monotun ini memiliki ukuran 35 cm x 30 cm dengan 24 petak. Setiap petak memiliki ukuran 5 cm x 3,32 cm. Tulisan yang berada pada setiap petak menggunakan *times new roman* dengan ukuran *font* 11. Warna yang digunakan dalam petak papan monotun beragam atau *colorful* yaitu merah, kuning, hijau dan biru. Bahan yang digunakan untuk membuat papan monotun yaitu *artpaper*. Kemudian, bahan yang digunakan oleh peneliti untuk membuat pion yaitu dari akrilik. Ukuran dari pion ini yaitu 5 cm x 3 cm dengan ketebalan 3 mili. Pion ini dapat dipesan dari toko percetakan. Selanjutnya, kartu kuis pada permainan monotun dengan dua jenis yaitu 24 kartu kuis I dan 24 kartu kuis II. Artinya pada media monotun ini terdapat 48 kartu kuis. Kartu kuis I berisikan tentang melengkapi sampiran dan isi pantun, serta memahami makna dari pantun nasihat yang disajikan. Kartu kuis I ini di *design* berwarna hijau melambangkan kesegaran, artinya diharapkan dengan adanya media monotun ini dapat menjadi penyegar ilmu mengenai menulis pantun bagi peserta didik yang mengikuti permainan. Pada kartu kuis II berisikan tentang membuat pantun nasihat menggunakan kosakata yang telah ditentukan dan membuat pantun nasihat dengan tema bebas. Kartu kuis II ini di *design* berwarna *orange* yang melambangkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menulis pantun menggunakan media monotun. Kartu kuis I dan II memiliki ukuran 8,82 cm x 4 cm. Bahan yang digunakan dalam membuat kartu kuis ini yaitu *artpaper*. Kartu hak milik ini merupakan kartu yang nantinya digunakan sebagai bukti bahwa pemain telah membeli petak pada media monotun. Lalu, kartu bintang ini nantinya digunakan sebagai alat tukar dalam media monotun. Kartu bintang ini berukuran 8 cm x 4 cm. Warna yang digunakan dalam kartu bintang ini yaitu kuning dan *orange*. Bahan yang digunakan yaitu kertas HVS. Jumlah kartu bintang pada media monotun ini yaitu 32. Pada kartu hak milik ini juga tertera terkait harga beli dan sewa petak. Kartu hak milik ini di *design* sesuai dengan jumlah petak yaitu 23 petak. Hal ini karena 1 petak digunakan sebagai start. Kartu hak milik ini berukuran 7 cm x 7 cm. Warna yang digunakan pada kartu hak milik ini disesuaikan dengan warna petak pada papan monotun yaitu merah, kuning, hijau dan biru. Pedoman permainan monopoli yang bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik dalam menggunakan media ini. Bahan yang digunakan dalam membuat pedoman media monotun ini yaitu kertas HVS. Tempat monotun di *desaign* dengan ukuran 18 cm x 16 cm x 7 cm yang dibuat seperti kotak. Bahan yang digunakan untuk membuat tempat monotun yaitu *artpaper*.
- d. Media monotun ini digunakan secara berkelompok dengan jumlah pemain maksimal 4 orang.

B. Kevalidan Produk

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Tahap ketiga yaitu mengembangkan produk dan melakukan validasi kepada para ahli. Pada tahap validasi dilakukan kepada tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari produk yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil skor yang diperoleh dari validator ahli materi:

Tabel 5. Rekapitulasi Skor Uji Validasi Materi

Aspek	Indikator	Perolehan skor	Skor Maksimal
Aspek materi	Bahan ajar media monotun	16	16
	Konten/isi menulis pantun pada media monotun	12	12
	Evaluasi pembelajaran menulis pantun	8	8
Aspek Kesesuaian Bahasa	Penggunaan bahasa pada media monotun	8	8
Aspek Penggunaan pada Pembelajaran	Penggunaan media monotun pada materi menulis pantun	16	16
Skor Keseluruhan		60	60
Persentase (%)		100	

Pada tabel 5 menunjukkan bahwa hasil validasi materi diperoleh nilai 100% secara keseluruhan dengan kriteria "Sangat Baik". Validator juga memberikan pendapat bahwasannya materi pantun dengan menggunakan media monotun dapat memudahkan peserta didik untuk membuat pantun. Hasil validasi oleh validator materi dapat disimpulkan bahwa materi menulis pantun pada media monotun ini dinyatakan layak untuk selanjutnya digunakan dalam uji coba pemakaian di sekolah dasar tanpa revisi.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Kemudian, berikut rekapitulasi skor penilaian dari ahli media terhadap media monotun yang dikembangkan:

Tabel 6. Rekapitulasi Skor Uji Validasi Media

Aspek	Indikator	Pemerolehan Skor	Skor Maksimal
Aspek Kesesuaian Media	Konten/isi tentang materi pantun dalam media monotun	12	12
	Penggunaan bahasa dalam media monotun	7	8
Aspek Tampilan	Kemenarikan pengemasan media secara keseluruhan	3	4
Aspek Penggunaan	Tingkat interaktifitas dan kemudahan penggunaan media	15	16
Skor Keseluruhan		37	40
Persentase (%)		92,5	

Berdasarkan uji validasi media diperoleh nilai 92,5% dengan kriteria "Sangat Baik". Hasil dari validasi media juga diketahui bahwa produk yang sebagian besar dikembangkan telah sesuai dengan kriteria. Dimana diperoleh penilaian masing-masing indikator dengan predikat sangat baik dan baik. Validator juga memberikan masukan dan saran terhadap produk yang dikembangkan agar dapat diperbaiki yaitu terkait kontras warna huruf (font) dengan warna kartu dan penambahan gambar pada kartu agar lebih bervariasi serta tidak monoton. Validator juga menyampaikan bahwasanya sebaiknya kartu berwarna terang dan huruf berwarna gelap, kemudian pastikan huruf pada papan monotun dapat terbaca dengan jelas serta sebaiknya pada kartu ditambahkan gambar tertentu agar lebih menarik. Dari hasil validasi oleh ahli media maka dapat disimpulkan bahwa media monotun ini layak untuk selanjutnya digunakan dalam uji coba pemakaian di SD dengan revisi sesuai saran.

3) Hasil Validasi Desain Pembelajaran

Selanjutnya, dibawah ini merupakan hasil rekapitulasi uji validasi desain pembelajaran:

Tabel 7. Rekapitulasi Skor Uji Validasi Desain Pembelajaran

Aspek	Indikator	Pemerolehan Skor	Skor Maksimal
Aspek Desain Pembelajaran	Kesesuaian strategi pembelajaran yang digunakan dengan karakteristik peserta didik	6	8
	Ketepatan strategi penyampaian sehingga memungkinkan kemudahan dan kecepatan pemahaman serta penguasaan materi, konsep atau keterampilan	6	8
	Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan peserta didik berpikir kritis dan memecahkan masalah	6	8

Tingkat kontekstualitas dengan penerapan dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	6	8
<i>Relative advantage</i> , ketepatan pemilihan media dibandingkan dengan media lain	6	8
Skor Keseluruhan	30	40
Persentase (%)	75	

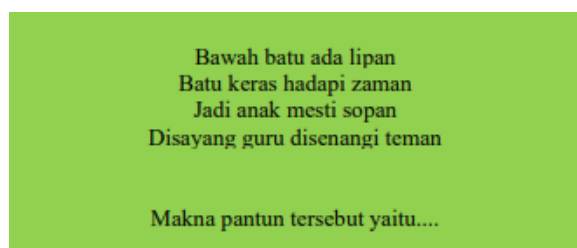
Berdasarkan uji validasi desain pembelajaran diperoleh nilai 75% dengan kriteria "Baik". Pada uji validasi desain pembelajaran ini validator memberikan masukan dan saran terhadap desain pembelajaran yang telah dirancang yaitu pada bagian mengisi baris pantun sebaiknya divariasikan lagi ada bagian baris 2 dan 3 yang kosong harus diisi peserta didik atau bagian 1 dan 4 yang kosong. Berdasarkan hasil validasi oleh validator desain pembelajaran maka disimpulkan bahwa desain pembelajaran menggunakan media monoton ini layak untuk selanjutnya digunakan dalam uji coba permainan di SD dengan revisi sesuai saran.

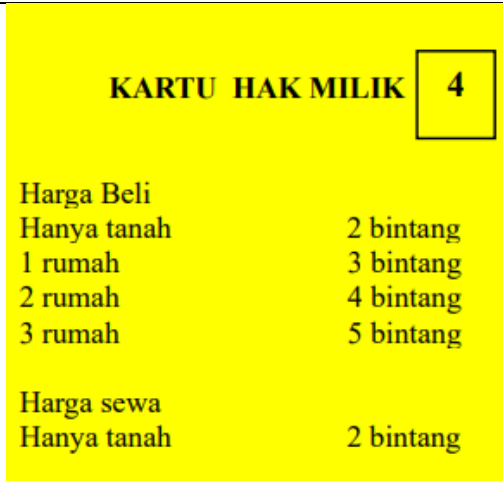
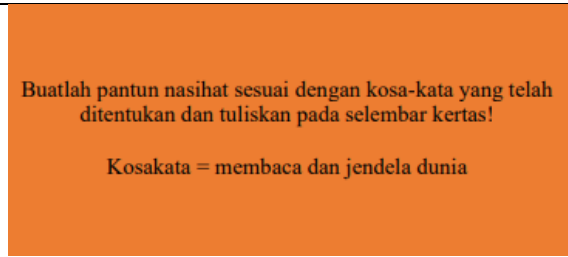
4) Revisi Produk

Setelah melaksanakan uji validasi, produk diperbaiki atau direvisi terlebih dahulu sebelum diuji cobakan. Perbaikan dari media monoton ini mengikuti saran dari para ahli. Berikut merupakan tampilan media monoton sebelum dan setelah direvisi

Tabel 8. Tampilan Media Monoton Sebelum dan Setelah Revisi

Sebelum					Setelah				





Dari tabel 8 terlihat perubahan dari produk yang dikembangkan meliputi pertama ukuran huruf (font) papan monotun yang awalnya menggunakan ukuran font 11 menjadi ukuran font 12 agar huruf dapat terbaca jelas. Kedua kontras warna huruf dengan kartu kuis dari yang awalnya kartu kuis menggunakan warna hijau dan orange gelap menjadi hijau muda dan orange yang lebih terang. Ketiga Penambahan variasi soal atau bagian pantun pada kartu kuis 1 yang harus diisi oleh peserta didik dari sampiran atau isi saja (baris 1 dan 2, atau baris 3 dan 4) ditambah menjadi sampiran dan isi (baris 2 dan 3, serta baris 1 dan 4). Keempat penambahan gambar pada kartu hak milik dan kuis yang awalnya tidak menggunakan menjadi menggunakan gambar bervariasi yang disesuaikan dengan isi kartu. Semua perubahan atau perbaikan mengikuti saran atau masukan dari para ahli yang bertujuan agar produk menjadi lebih baik lagi.

C. Hasil Kepraktisan Media Monotun Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Pantun Kelas V SD

Setelah dilakukan uji validasi dan revisi produk sesuai dengan saran dari para ahli, produk monotun ini kemudian di uji cobakan kepada peserta didik sebanyak dua kali. Dimana uji coba pertama merupakan uji coba terbatas dan uji coba kedua merupakan uji coba tak terbatas. Uji coba ini dilakukan untuk melihat respon pengguna terhadap media monotun. Berikut rekapitulasi respon pengguna:

Tabel 9. Rekapitulasi Respon Pengguna

Uji Coba	Pengguna	Rata-rata
I	Guru	100%
	Peserta Didik	99,64%
II	Guru	100%
	Peserta Didik	96,81%

Berdasarkan hasil perhitungan, pada uji coba pertama di dapat respon guru dari angket dengan persentase rata-rata 100%. Adapun indikator yang dinilai yaitu terkait kemudahan pengguna, tingkat kemungkinan minat dan motivasi peserta didik ketika menggunakan produk, tingkat kemungkinan mendorong kemampuan peserta didik berpikir kritis dalam memecahkan masalah, serta tingkat

kemudahan dalam membantu kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Respon dari 22 peserta didik mendapatkan rata-rata 99, 64%. Dari uji coba pertama ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Pada uji coba kedua di dapat respon dari dua orang guru dengan persentase rata-rata 100% sedangkan respon dari 46 peserta didik mendapatkan rata-rata 96, 81%. Artinya pada uji coba kedua atau tak terbatas ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dikategorikan sangat praktis untuk digunakan.

Tahapan kelima yaitu *evaluation*. Tahapan ini bertujuan untuk menilai kekurangan serta dampak yang diberikan setelah menggunakan produk. Setelah diidentifikasi terdapat kekurangan dan kelebihan dari produk yang dikembangkan. Keunggulan dari media monotun ini yaitu:

- a. Membantu dan mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar materi pantun.
- b. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pantun terutama menulis pantun.
- c. Meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar.
- d. Membuat proses pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan.
- e. Media dapat digunakan secara berulang.

Adapun kelemahan dari media monotun ini yaitu:

- a. Penggunaan media monotun mesti dijelaskan terlebih dahulu kepada peserta didik karena tidak semua peserta didik mengetahui permainan monopoli pada umumnya.

D. Kajian Produk

Media monotun ini dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini diketahui dari hasil validasi para ahli dan respon pengguna. Selain itu, respon yang didapatkan dari para ahli dan pengguna sangatlah baik. Hal ini karena selain belajar peserta didik juga dapat bermain yang membuat ia merasa senang ketika pembelajaran. Serta memotivasi peserta didik dalam pembelajaran dikarenakan dalam permainan menggunakan media ini peserta didik akan berlomba mendapatkan kekayaan yang banyak melalui tantangan dengan menjawab kuis. Hal ini sesuai dengan pendapat Wulandari dan Sukrino (2012), monopoli yaitu sebuah permainan papan dimana pemainnya berlomba untuk memiliki kekayaan dengan cara memasukkan sebuah pertanyaan yang nantinya dijawab oleh pemain. Pada permainan monopoli terdapat langkah-langkah yang harus dilalui diantaranya mengambil kartu kesempatan dimana terdapat petunjuk yang tertera didalamnya dan pemain harus mengikutinya. Setiap tindakan yang dilakukan dalam permainan monopoli akan mempengaruhi hasil, baik itu sebuah kemenangan atau kekalahan.

Permainan monopoli adalah salah satu jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan. Artinya monopoli ini seringkali digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Menurut Raharjo (2017) terdapat kelebihan dan kekurangan dari menggunakan media permainan monopoli, yaitu:

- a) Kelebihan media permainan monopoli
 1. Proses pembuatannya sederhana
 2. Perawatan dan pemeliharaan yang relatif mudah
 3. Permainan ini memiliki banyak komponen, sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran peserta didik untuk merapikan kembali setelah menggunakannya
 4. Dibuat dengan penuh warna agar tidak membosankan
 5. Dapat dimainkan lebih dari 4 orang
 6. Pemain dapat merasakan senang dan meningkatkan rasa ingin tahu
 7. Mudah dioperasikan
- b) Kekurangan media permainan monopoli
 1. Tidak dapat dimainkan perorangan.
 2. Membutuhkan waktu yang relatif lama untuk memulai permainan karena harus menyiapkan kelengkapan monopoli lainnya.
 3. Membutuhkan meja/ tempat/ lantai yang datar
 4. Menentukan pemenang harus menukarkan terlebih dahulu jumlah kekayaan kepada bank atau pegawai yang tidak praktis dan membutuhkan waktu.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan secara keseluruhan didapatkan hasil dari penilaian para ahli memberikan respon positif serta saran untuk perbaikan media. Hasil dari penilaian validator materi mendapatkan persentase skor 100% dengan kategori sangat layak. Hasil dari penilaian ahli media mendapatkan persentase 92,5% dengan kategori sangat layak. Kemudian, hasil penilaian ahli desain pembelajaran mendapatkan persentase 75% dengan katagori layak. Adapun hasil rekapitulasi dari penilaian akhir dari para ahli yaitu 89,1% dengan kategori “Sangat Baik atau “Sangat Layak” untuk digunakan. Pada penelitian ini uji coba dilakukan sebanyak dua kali untuk mendapatkan data yang lebih akurat. Respon dari pengguna pada uji coba pertama dari seorang guru mendapatkan persentase 100% dan penilaian dari 22 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 99,64%. Pada uji coba kedua dari dua orang guru mendapatkan persentase 100% dan penilaian dari 46 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 96,81%. Maka, media monotun ini layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran menulis pantun kelas V sekolah dasar.

5. Referensi

- A., & Jamaludin, U. (2023). Penerapan Project Based Learning Pada Pembelajaran Pantun Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9 (1), 264-270.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pers.
- Azizah, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Pantun dengan Pemanfaatan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Barito Kuala. *EDUCASIA : Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 8 (3), 169-180.
- Desfitria, R., Nugraheni, A. S., Uin,), & Kalijaga, S. (2021). Pengembangan Materi Ajar Pantun pada Buku Tematik Kelas V Tema 4. *Prawara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 13-23 . <http://jos.unsoed.ac.id/index.php/jpbsi/index>
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan*, 2(1), 82-98.
- Lebu, H., Wardiah, D., & Indasari, M. (2020). AKEMAMPUAN MENULIS PANTUN SISWA KELAS V SD. In *Indonesian Journal of Elementary Education*, 2(1), 86-96. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/IJOEE>
- McAlpine, L., & Weston, C. (1994). The Attributes of Instructional Materials. *Performance Improvement Quarterly*, 2(1), 19-30.
- Muhammad. (2020). Sumber Belajar. Sanabil.
- Nur, H. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Bahasa Daerah. *GERAM (GERAKAN AKTIF MENULIS)*, 9 (1), 38 -46.
- Nurhaningtyas, S. M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Pantun melalui Media Power Point Bernarasi pada Siswa Kelas V Semester 1 SDN Cangkol 2 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif : Journal of Education Research*, 3(2), 1-14.
- Sanjaya, W. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : PRENADAMEDIA GROUP.
- Silalahi, R. B.,& T. (2022). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1 (1), 55-67.
- Subekti, A. (2017). *Buku Tematik Terpadu Guru Kurikulum 2013 Tema 4 Sehat itu Penting*. Edisi Revisi Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Subekti, A. (2017). *Buku Tematik Terpadu Siswa Kurikulum 2013 Tema 4 Sehat itu Penting*. Edisi Revisi Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.).
- Tarigan, G. H. (2008). Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Verawaty, E. & Z. (2021). *Bahasa Indonesia Kelas V Bergerak Bersama*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Yamasari, Y. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang X-ITS*, Surabaya.