

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME



Universitas Nusantara PGRI Kediri
UPT. PERPUSTAKAAN, PUBLIKASI DAN INOVASI
Alamat: Kampus 1, Jl. KH. Ahmad Dahlan No.76 Kota Kediri 64112
Telp. (0354) 771576, (0354) 771503, (0354) 771495, Fax. (0354) 771576
Website: <http://ppi.unpkediri.ac.id/> Email: perpustakaan@unpkediri.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS SIMILARITY

Ketua UPT Perpustakaan, Publikasi dan Inovasi Universitas Nusantara PGRI Kediri menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama Mahasiswa : Siken Agil Wiganata
NPM : 2214060158
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Karya Ilmiah:

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PANTUN (MONOTUN) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS V SDN LIRBOYO 1”

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal 30% *similarity* sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada setiap subbab naskah Laporan **Tugas Akhir/Skripsi/Tesis** yang disusun.

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Kediri, 24 Juni 2026
Ka UPT PPI,



Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A

Turnitin LLCC

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PANTUN (MONOTUN) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPIL...

 SD-10

Document Details

Submission ID

trn:oid::2945:395314599

Submission Date

Jun 24, 2026, 11:40 AM GMT+7

Download Date

Jun 24, 2026, 11:43 AM GMT+7

File Name

2214060158_SIKEN AGIL WIGANATA.pdf

File Size

2.6 MB

158 Pages

28,092 Words

173,116 Characters

25% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 16%  Internet sources
- 9%  Publications
- 22%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 16% Internet sources
- 9% Publications
- 22% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
2	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
3	Internet	ejournal.unesa.ac.id	<1%
4	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
5	Internet	core.ac.uk	<1%
6	Internet	repository.upi.edu	<1%
7	Internet	repository.unpkediri.ac.id	<1%
8	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2023-09-06	<1%
9	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-11	<1%
10	Internet	docplayer.info	<1%
11	Internet	lib.unnes.ac.id	<1%

12	Internet	www.scribd.com	<1%
13	Internet	journal.trunojoyo.ac.id	<1%
14	Internet	journal.ikipsiliwangi.ac.id	<1%
15	Internet	123dok.com	<1%
16	Student papers	University of Auckland on 2019-02-15	<1%
17	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-18	<1%
18	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2017-09-09	<1%
19	Internet	id.123dok.com	<1%
20	Student papers	Institut Pemerintahan Dalam Negeri on 2020-10-25	<1%
21	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2017-09-12	<1%
22	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2024-06-20	<1%
23	Internet	e-theses.iaincurup.ac.id	<1%
24	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-29	<1%
25	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-31	<1%

26	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2020-09-16	<1%
27	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
28	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2018-09-06	<1%
29	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-12	<1%
30	Internet	eprints.umm.ac.id	<1%
31	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2025-07-02	<1%
32	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-07	<1%
33	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2025-05-02	<1%
34	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-19	<1%
35	Internet	sosialinformatika.blogspot.com	<1%
36	Internet	ejurnal.budiutomomalang.ac.id	<1%
37	Internet	repository.unej.ac.id	<1%
38	Internet	repository.iainpare.ac.id	<1%
39	Internet	www.haibunda.com	<1%

40	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2025-06-16	<1%
41	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
42	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-04-19	<1%
43	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2018-04-19	<1%
44	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-08	<1%
45	Internet	text-id.123dok.com	<1%
46	Internet	www.researchgate.net	<1%
47	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-08-19	<1%
48	Internet	primary.ejournal.unri.ac.id	<1%
49	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2020-06-28	<1%
50	Student papers	IAIN Bengkulu on 2025-05-20	<1%
51	Internet	digilib.uinsby.ac.id	<1%
52	Internet	bagawanabiyasa.wordpress.com	<1%
53	Internet	repository.umsu.ac.id	<1%

54	Student papers	The Scientific & Technological Research Council of Turkey (TUBITAK) on 2025-12-30	<1%
55	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2017-01-12	<1%
56	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2018-07-27	<1%
57	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
58	Internet	journal.stkipsubang.ac.id	<1%
59	Internet	repository.ubpkarawang.ac.id	<1%
60	Internet	repository.unissula.ac.id	<1%
61	Internet	todoxdigital.com	<1%
62	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2023-10-13	<1%
63	Internet	zombiedoc.com	<1%
64	Publication	Dian Azizatul Fatihatin, Fina Fakhriyah, Lintang Kironoratri. "PENGARUH MODEL ...	<1%
65	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-06-18	<1%
66	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-09-20	<1%
67	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-08-08	<1%

68	Internet	repositori.uin-alauddin.ac.id	<1%
69	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-14	<1%
70	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-30	<1%
71	Publication	Icha Biassari, Kharisma Eka Putri, Siti Kholifah. "Peningkatan Hasil Belajar Matem...	<1%
72	Student papers	Universitas Islam Negeri Sumatera Utara on 2024-08-14	<1%
73	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2024-04-18	<1%
74	Internet	eprints.umg.ac.id	<1%
75	Internet	jer.or.id	<1%
76	Internet	media.neliti.com	<1%
77	Internet	www.jontarnababan.com	<1%
78	Student papers	Universitas Islam Malang on 2026-02-10	<1%
79	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-02-16	<1%
80	Internet	adoc.pub	<1%
81	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-08-15	<1%

82	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-18	<1%
83	Student papers	Universitas Negeri Yogyakarta on 2025-07-17	<1%
84	Internet	bpromosi.blogspot.com	<1%
85	Internet	eprints.unm.ac.id	<1%
86	Publication	Muhammad Asip. "Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di SD", Open Scie...	<1%
87	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2017-07-26	<1%
88	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2019-06-13	<1%
89	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-06-04	<1%
90	Internet	devil-luv-mi.blogspot.com	<1%
91	Internet	digilib.uin-suka.ac.id	<1%
92	Internet	repo.uinsatu.ac.id	<1%
93	Publication	Bella Novitria Pasaribu. "Pembelajaran Menulis Umpasa (Pantun) dalam Bahasa ...	<1%
94	Publication	Dewi Wulandari, Susetyo Susetyo, Amrizal Amrizal. "PELAKSANAAN PEMBELAJARA...	<1%
95	Publication	Khikmah Novitasari, Herdi Handoko. "Pengembangan Model Multisensori Berbas...	<1%

96	Publication	Lilis oktavia. "UAS lilis", Open Science Framework, 2022	<1%
97	Student papers	Universitas Ahmad Dahlan on 2025-08-22	<1%
98	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-03-19	<1%
99	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2024-01-15	<1%
100	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-20	<1%
101	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-15	<1%
102	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-06-11	<1%
103	Internet	digilib.ikipgriptk.ac.id	<1%
104	Internet	e-journal.unipma.ac.id	<1%
105	Internet	repository.uinfabengkulu.ac.id	<1%
106	Internet	vanmhia.blogspot.com	<1%
107	Student papers	Rose-Hulman Institute of Technology on 2025-08-12	<1%
108	Student papers	Universitas Islam Negeri Raden Fatah on 2026-04-22	<1%
109	Student papers	Universitas Maritim Raja Ali Haji on 2023-07-24	<1%

110	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2023-06-09	<1%
111	Internet	eprints.uns.ac.id	<1%
112	Internet	www.majalahsuarapendidikan.com	<1%
113	Internet	www.slideshare.net	<1%
114	Student papers	Ajou University Graduate School on 2021-12-07	<1%
115	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta on 2021-06-08	<1%
116	Publication	Rebecca Amellya Widyasepti, Sri Sami Asih. "Pengembangan Media Interaktif ...	<1%
117	Publication	Ribka Lemi Ririhena. "GURU SEBAGAI STORYTELLER DI SEKOLAH DASAR", PEDAGO...	<1%
118	Student papers	Sim University on 2010-03-07	<1%
119	Student papers	Sriwijaya University on 2023-03-24	<1%
120	Student papers	UIN Walisongo on 2024-05-18	<1%
121	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2017-04-05	<1%
122	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2018-07-24	<1%
123	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2018-06-02	<1%

124	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2019-06-25	<1%
125	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
126	Student papers	Universitas PGRI Madiun on 2026-06-15	<1%
127	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-27	<1%
128	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-05	<1%
129	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-07-19	<1%
130	Internet	ejournal.stkip-pgri-sumbar.ac.id	<1%
131	Internet	journal.unpas.ac.id	<1%
132	Internet	ndukyati.wordpress.com	<1%
133	Internet	repo.uinmybatusangkar.ac.id	<1%
134	Internet	repository.ar-raniry.ac.id	<1%
135	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2022-07-11	<1%
136	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-16	<1%
137	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2021-10-27	<1%

138	Internet	ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id	<1%
139	Student papers	State Islamic University of Alauddin Makassar on 2017-10-05	<1%
140	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2017-03-24	<1%
141	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2018-11-02	<1%
142	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2022-10-27	<1%
143	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2019-05-24	<1%
144	Student papers	Universitas Negeri Surabaya on 2024-12-20	<1%
145	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2021-10-22	<1%
146	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-24	<1%
147	Student papers	Universitas Trunojoyo on 2026-04-28	<1%
148	Internet	openjournal.unpam.ac.id	<1%
149	Internet	wuland4r1.wordpress.com	<1%
150	Publication	Sunanih, Sunanih. "Pengembangan Aplikasi Berbasis SAS Untuk Meningkatkan K...	<1%
151	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2019-05-29	<1%

152	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-11	<1%
153	Publication	Yuliana Urbach, Amiruddin B., Hikmawati. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTE...	<1%
154	Internet	ejournal.iainmadura.ac.id	<1%
155	Internet	moam.info	<1%
156	Internet	padangjurnal.web.id	<1%
157	Internet	repository.uhn.ac.id	<1%
158	Internet	repository.ump.ac.id	<1%
159	Publication	Alrian Fauzi, Efrizon Efrizon. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pad...	<1%
160	Student papers	SMA Alfa Centauri on 2025-05-25	<1%
161	Student papers	Sriwijaya University on 2021-12-07	<1%
162	Student papers	Universitas Jember on 2018-06-05	<1%
163	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-04-23	<1%
164	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2017-08-09	<1%
165	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2020-06-03	<1%

166	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-03-12	<1%
167	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-07	<1%
168	Student papers	Universitas Negeri Surabaya on 2024-04-29	<1%
169	Student papers	Universitas PGRI Madiun on 2018-08-27	<1%
170	Student papers	Universitas Pelita Harapan	<1%
171	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-11	<1%
172	Student papers	Universitas Terbuka on 2022-08-19	<1%
173	Student papers	Universitas Trunojoyo on 2023-06-20	<1%
174	Internet	conference.uin-suka.ac.id	<1%
175	Internet	eprints.walisongo.ac.id	<1%
176	Internet	etheses.iainkediri.ac.id	<1%
177	Internet	jptam.org	<1%
178	Internet	repository.uksw.edu	<1%
179	Internet	uap.unnes.ac.id	<1%

180	Publication	Ilham Maulana, Saluky Saluky, Muhammad Ali Misri. "Pengaruh Penggunaan Soft...	<1%
181	Student papers	Universitas Islam Negeri Sumatera Utara on 2025-07-02	<1%
182	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2018-08-21	<1%
183	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2017-06-05	<1%
184	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2021-08-29	<1%
185	Student papers	Universitas Negeri Surabaya on 2026-04-02	<1%
186	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-10	<1%
187	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-06-04	<1%
188	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-09	<1%
189	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-10	<1%
190	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-06-03	<1%
191	Student papers	Universitas Riau on 2025-12-01	<1%
192	Publication	Yamanto Isa, Edi Sutiono, Mohamad Salman Rusdi. "Pengembangan Media Pemb...	<1%
193	Internet	a-research.upi.edu	<1%

194	Internet	asepsuheryalamsyah.blogspot.com	<1%
195	Internet	eprints.ums.ac.id	<1%
196	Internet	journal.student.uny.ac.id	<1%
197	Internet	journal.ummat.ac.id	<1%
198	Internet	jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id	<1%
199	Internet	jurnal.jurmat.com	<1%
200	Internet	pt.scribd.com	<1%
201	Internet	publisherqu.com	<1%
202	Internet	repository.umj.ac.id	<1%
203	Internet	repository.upstegal.ac.id	<1%
204	Internet	tutorialbahasainggris.co.id	<1%
205	Publication	Cindyawati Cindyawati, Nuri Ramadhan, Leni Malinda. "Pengembangan Buku Sak...	<1%
206	Student papers	College of the Canyons on 2023-05-06	<1%
207	Publication	Frans Aditia Wiguna, Susi Damayanti. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBA...	<1%

208	Publication	M Wiro'i, Raya Sulistyowati. "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android P...	<1%
209	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta on 2023-02-08	<1%
210	Publication	Senja Richmasari, Abd. Qohar, Makbul Muksar. "Pengembangan Media Interaktif ...	<1%
211	Student papers	Sriwijaya University on 2023-03-30	<1%
212	Student papers	Syiah Kuala University on 2018-10-18	<1%
213	Student papers	Universitas Andalas on 2024-11-09	<1%
214	Student papers	Universitas Jambi on 2019-03-23	<1%
215	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-09-06	<1%
216	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2019-03-05	<1%
217	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-06-15	<1%
218	Student papers	Universitas Negeri Malang on 2025-08-20	<1%
219	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2019-05-13	<1%
220	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-31	<1%
221	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-06-09	<1%

222	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-06-14	<1%
223	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-07-14	<1%
224	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2023-04-17	<1%
225	Publication	Vera Yuli Erviana. "Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang "Kebera...	<1%
226	Internet	digilib.uinsa.ac.id	<1%
227	Internet	ejournal.upi.edu	<1%
228	Internet	journal.unhas.ac.id	<1%
229	Internet	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id	<1%
230	Internet	litapdimas.kemenag.go.id	<1%
231	Internet	pdfcoffee.com	<1%
232	Internet	prosiding.upgris.ac.id	<1%
233	Internet	staffnew.uny.ac.id	<1%
234	Internet	www.coursehero.com	<1%
235	Publication	Desvira Dwi Putri Panesti, M Ferdiansyah, Nora Surmilasari. "Pengembangan LKP...	<1%

236	Publication	Liza Ayu Anggriani, Hasnawati Hasnawati, Nurhasanah Nurhasanah. "Developm...	<1%
237	Publication	Reski Amalia, Suardi Suardi, Idawati Idawati. "Valid Practical Google Sites E Modu...	<1%
238	Student papers	Sriwijaya University on 2019-09-06	<1%
239	Student papers	Sriwijaya University on 2019-12-03	<1%
240	Student papers	Sriwijaya University on 2023-01-17	<1%
241	Student papers	Sriwijaya University on 2023-04-06	<1%
242	Student papers	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang on 2025-07-30	<1%
243	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2021-03-24	<1%
244	Student papers	Universitas Islam Riau on 2025-04-16	<1%
245	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2018-09-05	<1%
246	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2019-03-09	<1%
247	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2019-09-12	<1%
248	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2019-02-11	<1%
249	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-06-12	<1%

250	Student papers	Universitas Negeri Malang on 2025-07-22	<1%
251	Student papers	Universitas Negeri Malang on 2025-12-22	<1%
252	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2019-05-27	<1%
253	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2020-01-14	<1%
254	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-08-15	<1%
255	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-03-29	<1%
256	Student papers	Universitas Pasundan on 2025-07-31	<1%
257	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2021-08-03	<1%
258	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-06-14	<1%
259	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-08-09	<1%
260	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2021-10-27	<1%
261	Internet	cdn.juris.id	<1%
262	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	<1%
263	Internet	dyosoekirno.blogspot.com	<1%

264	Internet	ejournal.unp.ac.id	<1%
265	Internet	get2fiu.com	<1%
266	Internet	humanemag.com	<1%
267	Student papers	iGroup on 2012-10-30	<1%
268	Internet	jurnal.unimed.ac.id	<1%
269	Internet	kominfo.jatimprov.go.id	<1%
270	Internet	mariosukasuka.blogspot.com	<1%
271	Internet	repository.uinbanten.ac.id	<1%
272	Internet	repository.unmuhjember.ac.id	<1%
273	Internet	www.jurnal.stkippgritulungagung.ac.id	<1%
274	Internet	www.repository.uinjkt.ac.id	<1%
275	Internet	www.scilit.net	<1%
276	Publication	Friska Putri Magdalena Hulu, Ratna Natalia Mendrofa, Netti Kariani Mendrofa, Ya...	<1%
277	Publication	Lailatus Suroiha, Galuh Kartika Dewi, Satrio Wibowo. "Pengembangan Media Pop...	<1%

278	Publication	Margaretha Ordo Servitri. "Penerapan Video Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan...	<1%
279	Publication	Mauizah, Adzkiya Zayyan. "Konsep Pendidikan Humanistik Menurut Najelaa Shih...	<1%
280	Student papers	National Institute Of Technology, Tiruchirappalli on 2023-09-18	<1%
281	Publication	Noviyanti Noviyanti, Agustina Tyas Asri Hardini. "Pengembangan Modul Bahasa I...	<1%
282	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta on 2021-07-09	<1%
283	Publication	Raisya Ramadhina Hendra, Dadan Djuanda, Prana Dwija Iswara. "Pengembangan...	<1%
284	Publication	Risma Risma, Agustinus Toding Bua, Muhsina Annisa. "Pengembangan Media Pe...	<1%
285	Publication	Saiman Saiman, Rini Apriyanty. "PENGEMBANGAN E-MATERI BERBASIS COURSELA...	<1%
286	Publication	Selti Juliana, Sri Suryana Dinar, Marwati Marwati. "FAKTA CERITA DALAM CERITA ...	<1%
287	Publication	Sofia Natalia, Bagus Amirul Mukmin, Kharisma Eka Putri. "DEVELOPMENT OF INT...	<1%
288	Student papers	Sriwijaya University on 2021-07-08	<1%
289	Student papers	UIN Sultan Syarif Kasim Riau on 2023-06-06	<1%
290	Student papers	UIN Sultan Syarif Kasim Riau on 2024-07-09	<1%
291	Student papers	Universitas Diponegoro on 2019-12-11	<1%

292	Student papers	Universitas Jambi on 2019-04-10	<1%
293	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-08-15	<1%
294	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-09-21	<1%
295	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2017-08-01	<1%
296	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2019-08-20	<1%
297	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2021-02-08	<1%
298	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2021-08-03	<1%
299	Student papers	Universitas Negeri Makassar on 2013-06-12	<1%
300	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2017-12-31	<1%
301	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2018-04-20	<1%
302	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2023-07-14	<1%
303	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-16	<1%
304	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
305	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-18	<1%

306	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-08	<1%
307	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-04-21	<1%
308	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2023-03-02	<1%
309	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2026-06-08	<1%
310	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-26	<1%
311	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-27	<1%
312	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-06-02	<1%
313	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-05-31	<1%
314	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-06-13	<1%
315	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2021-07-16	<1%
316	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2021-08-10	<1%
317	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-02-21	<1%
318	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-07-23	<1%
319	Student papers	Universitas Riau on 2024-11-06	<1%

320	Student papers	Universitas Riau on 2025-06-11	<1%
321	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2024-06-20	<1%
322	Student papers	Universitas Trilogi on 2022-01-06	<1%
323	Publication	Winda Dwi Hudhana, Hamdah Siti Hamsanah Fitriani. "Pengembangan Media Pre...	<1%
324	Internet	ahmad-hapidin.blogspot.com	<1%
325	Internet	digilib.iain-jember.ac.id	<1%
326	Internet	eprints.iain-surakarta.ac.id	<1%
327	Internet	garuda.kemdiktisaintek.go.id	<1%
328	Internet	giripustaka.blogspot.com	<1%
329	Internet	id.scribd.com	<1%
330	Internet	id.wikipedia.org	<1%
331	Internet	journal.uin-alauddin.ac.id	<1%
332	Internet	journal.upgris.ac.id	<1%
333	Internet	jurnal.fkip.uns.ac.id	<1%

334	Internet	mulok.library.um.ac.id	<1%
335	Internet	paudalfaatih.wordpress.com	<1%
336	Internet	ppjp.ulm.ac.id	<1%
337	Internet	repo.bunghatta.ac.id	<1%
338	Internet	repository.iainbengkulu.ac.id	<1%
339	Internet	repository.metrouniv.ac.id	<1%
340	Internet	repository.uin-suska.ac.id	<1%
341	Internet	repository.uinjkt.ac.id	<1%
342	Internet	roboguru.ruangguru.com	<1%
343	Internet	rohmadmpd.blogspot.com	<1%
344	Internet	s7d2.scene7.com	<1%
345	Internet	tdcorrige.com	<1%
346	Internet	www.anekamakalah.com	<1%
347	Publication	Fauzi Khoiril Mahfi, Jefri Marzal, Saharudin Saharudin. "Pengembangan Game Ed...	<1%

348	Publication	Hestin Latifah, Zaka Hadikusuma Ramadan. "Problematika Guru dalam Pemanfa...	<1%
349	Student papers	International School Hong Kong on 2025-01-18	<1%
350	Publication	Nanang Khoirul Umam, Astrini Mandasari. "Pengembangan Perangkat Pembelaj...	<1%
351	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta on 2023-08-11	<1%
352	Publication	Sartika Defianty, Muhammad Akhir, Tarman A. Arif. "Developing Puzzle-Based Ma...	<1%
353	Student papers	Sekolah Ciiputra High School on 2017-04-26	<1%
354	Student papers	Universitas Islam Riau on 2025-03-02	<1%
355	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-09-20	<1%
356	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2017-09-19	<1%
357	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2018-09-13	<1%
358	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2018-11-19	<1%
359	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2025-05-19	<1%
360	Student papers	Universitas Negeri Makassar on 2013-06-20	<1%
361	Student papers	Universitas Negeri Medan on 2026-06-15	<1%

362	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2017-06-15	<1%
363	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-02-23	<1%
364	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-03-03	<1%
365	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2023-01-06	<1%
366	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-23	<1%
367	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-27	<1%
368	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-07-19	<1%
369	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-11	<1%
370	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-11	<1%
371	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-11	<1%
372	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-15	<1%
373	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2018-07-23	<1%
374	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2021-10-27	<1%
375	Internet	repository.uin-malang.ac.id	<1%

376	Publication	Ananta Sely Adristya, Nugraheti Sismulyasih SB. "Pengembangan Media Kuartet ...	<1%
377	Publication	Haryono. "Penggunaan media visual berbasis gambar dalam pembelajaran baha...	<1%
378	Publication	Hidayat, Alfi. "Efektivitas Media Nyari (Menyanyi Dan Menari) Berbasis Nilai Isla...	<1%
379	Student papers	LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part III on 2026-06-22	<1%
380	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta on 2022-01-14	<1%
381	Student papers	Sriwijaya University on 2023-05-24	<1%
382	Student papers	UIN KH. Achmad Siddiq Jember on 2026-05-12	<1%
383	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-02-02	<1%
384	Student papers	UINFAS Bengkulu on 2026-05-17	<1%
385	Student papers	Universitas Islam Riau on 2025-07-29	<1%
386	Student papers	Universitas Jambi on 2019-03-27	<1%
387	Student papers	Universitas Jambi on 2019-08-20	<1%
388	Student papers	Universitas Mulawarman on 2023-05-11	<1%
389	Student papers	Universitas Mulawarman on 2023-07-03	<1%

390	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-04-07	<1%
391	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-09-16	<1%
392	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2018-07-24	<1%
393	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2019-08-06	<1%
394	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2023-08-07	<1%
395	Student papers	Universitas Negeri Malang on 2022-04-16	<1%
396	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2017-06-14	<1%
397	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2021-06-18	<1%
398	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2020-06-09	<1%
399	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2021-08-09	<1%
400	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2021-08-27	<1%
401	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2023-05-01	<1%
402	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-27	<1%
403	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-30	<1%

404	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-09-22	<1%
405	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-12-28	<1%
406	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-06-16	<1%
407	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2021-01-28	<1%
408	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2021-08-03	<1%
409	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-08-10	<1%
410	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2018-04-25	<1%
411	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2020-12-21	<1%
412	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2024-06-20	<1%
413	Student papers	Universitas Terbuka on 2024-09-13	<1%
414	Student papers	University of Wollongong on 2024-02-02	<1%

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa di jenjang sekolah dasar. Menurut pendapat Athifah et al., (2022) yang menyatakan bahwa Bahasa Indonesia termasuk ke dalam kelompok mata pelajaran wajib di sekolah dasar dan harus diajarkan oleh guru mulai dari fase A (kelas I-II), fase B (kelas III-IV) dan fase C (kelas V-VI). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki karakteristik yang wajib dipenuhi yaitu pembelajaran yang terintegrasi, kemudian karakteristik yang kedua yaitu pembelajaran bahasa Indonesia secara holistik, ketiga pembelajaran bahasa Indonesia yang tematik, kontekstual, serta komunikatif. Kemudian pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya berorientasi pada hasil namun juga mementingkan proses, dan karakteristik terakhir yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia yang PAIKEM (Samsiyah, 2016: 10). Mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib harus memiliki karakteristik di atas dalam pembelajarannya, sedangkan topik pembahasan pembelajaran Bahasa Indonesia baik di jenjang dasar hingga perguruan tinggi tidaklah berbeda. Hal ini diutarakan oleh Nurhasanah (2017) bahwa topik yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dari berbagai jenjang itu sama meliputi keterampilan berbahasa membaca, menulis, menyimak dan berbicara, perbedaan dari tiap jenjang terletak pada pengembangan materinya.

Keterampilan berbahasa terdiri atas empat hal yang harus dikuasai oleh siswa. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia diperlukan empat keterampilan yang harus dimiliki siswa sekolah dasar yaitu keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara (Nani & Hendriana, 2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa ini sudah didapat siswa sejak usia dini. Pada awal masuk usia sekolah dasar pembelajaran keterampilan berbahasa yang utama diajarkan adalah membaca dan menulis (Agusalim et al., 2022: 25). Salah satu dari keterampilan berbahasa yang utama diajarkan di fase tinggi yaitu

keterampilan menulis. Keterampilan menulis menurut Rikmasari & Kurniati (2021) adalah kemampuan dalam mengutarakan ide maupun gagasan secara tertulis, dengan tujuan memberitahu orang lain. Keterampilan menulis ini tidak bisa didapatkan secara alami harus terdapat proses belajar dan pelatihan diri.

Pembelajaran menulis pantun Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang menyenangkan, karena siswa dapat menyalurkan kreativitasnya dalam menuangkan tulisan pada karya pantun mereka. Maka dari itu, keterampilan menulis pada pembelajaran di sekolah dasar menuntut siswa untuk mampu menghasilkan sebuah tulisan yang disebut dengan karya tulis (Novianti & Putri, 2022). Pernyataan tersebut berbanding terbalik dengan kondisi nyata pembelajaran pantun di kelas. Pada kenyataannya pembelajaran terkait dengan keterampilan menulis pantun ini dianggap sangat sulit oleh beberapa siswa. Hal ini dibuktikan dengan data penelitian mengenai tingkat keterampilan menulis pantun milik Taufik (2022) dimana dari 317 narasumber yang berasal dari 10 Sekolah Dasar yang ada di wilayah Bandung hanya terdapat 142 narasumber atau sekitar 44% siswa yang memperoleh kategori cukup dalam menulis pantun, sehingga simpulan dari data ini yaitu keterampilan menulis pantun siswa sekolah dasar masih harus dilakukan peningkatan lagi. Permasalahan terkait rendahnya keterampilan menulis pantun seperti pemaparan di atas juga dialami oleh siswa SDN Lirboyo 1.

Berdasarkan hasil observasi, ketika pembelajaran materi pantun di kelas V, media pembelajaran yang digunakan guru belum optimal, sehingga pembelajaran pantun ini fokus pada penyampaian materi secara verbal. Kegiatan pembelajaran pantun yang diajarkan hanya melalui verbal, membuat siswa belum secara optimal atau kurang partisipasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar materi pantun (Athifah et al., 2022). Sehingga hal ini juga terbukti pada saat observasi pembelajaran pantun kelas V, banyak siswa yang belum bisa mengikuti pembelajaran secara kondusif ketika guru menjelaskan mengenai materi pantun. Masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan, kemudian ketika diarahkan untuk

membaca materi pantun pada buku LKS (Lembar Kerja Siswa), hanya terdapat dua siswa yang membaca materi dengan seksama sedangkan lainnya lebih banyak teralihkan perhatiannya dengan bermain alat tulisnya.

Lebih lanjut mengenai hasil dari studi dokumen dengan mempelajari nilai latihan harian menulis pantun siswa. Hasilnya menunjukkan masih banyak nilai keterampilan menulis siswa yang lebih rendah dibandingkan dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dari sekolah sebesar ≥ 75 . Pada hasil studi dokumen ini juga ditemui kesulitan belajar siswa pada materi pantun yaitu mencocokkan rima yang tepat tiap antar baris pantun, kemudian belum bisa membedakan antara sampiran dan isi sebuah pantun, serta belum mampu membuat pantun dengan jumlah 4 baris.

Hasil wawancara dengan guru mengenai kesulitan dalam mengajarkan materi pantun yaitu kurangnya sumber belajar pantun yang menarik minat siswa. Hal tersebut membuat guru hanya mampu mengajarkan materi ini dengan beracuan pada buku pegangan guru, lalu diajarkan dengan metode ceramah dan kegiatan belajar hanya berupa mengerjakan soal dan membaca materi. Berkaitan dengan sumber belajar pantun yang menarik, ketika diwawancarai, guru mengharapkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar pantun yang dapat mengajak siswa bermain dan belajar. Jika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran maka akan membuat hasil belajarnya meningkat. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis siswa dari yang rendah ke tinggi pada materi pantun, solusi yang diberikan yaitu menerapkan pembelajaran pantun menggunakan sebuah media pembelajaran yang menarik.

Keberadaan media pembelajaran dalam proses belajar untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa sangatlah penting. Hal ini sesuai dengan konsep dasar media pembelajaran itu sendiri, media pembelajaran merupakan alat yang difungsikan oleh pendidik atau guru untuk meningkatkan minat belajar dari siswa serta menjadi komponen pendukung efektivitas pada saat proses transfer informasi atau belajar mengajar di kelas (Magdalena, 2024: 26 – 34). Berdasarkan penjelasan

tersebut, maka minat belajar juga akan meningkat ketika pembelajaran menggunakan media. Minat belajar yang meningkat ini juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan penelitian milik Deviana & Sabri (2017) yang menyatakan bahwa terdapat korelasi antara minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang tinggi akan membuat hasil belajar siswa meningkat juga dengan menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi pantun sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai permainan yaitu monopoli. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran Monotun atau Monopoli Pantun diperlukan agar siswa dapat memiliki minat dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis pantun.

Monotun atau Monopoli Pantun dijadikan media pembelajaran bahasa Indonesia yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis. Pada penelitian milik Permatasari et al., (2025) media Monotun yang digunakan pada pembelajaran materi pantun dikatakan valid dan praktis berdasarkan penilaian dari uji ahli media, materi, design dan juga uji coba penggunaan sebanyak dua kali oleh guru dan siswa. Sedangkan, hasil dari keefektifan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media monopoli juga diutarakan dalam penelitian milik Tiara & Hamidah (2023) dimana hasil belajar siswa yang berada di atas rata-rata terdapat 16 siswa, kemudian sama dengan rata-rata yaitu 16 siswa, sedangkan di bawah rata-rata hanya 5 siswa. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan media monopoli terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan media pembelajaran Monotun (Monopoli Pantun) pada materi pantun untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Dimana karakteristik pembelajaran pantun tidak hanya berupa pembelajaran yang verbal, namun

juga harus diintegrasikan dengan penggunaan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk sarana bermain dan belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan dari pengembangan media pembelajaran Monotun (Monopoli Pantun) pada materi pantun untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V?
2. Bagaimana kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran Monotun (Monopoli Pantun) pada materi pantun untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran Monotun (Monopoli Pantun) pada materi pantun untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut ini:

1. Untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan dari pengembangan media pembelajaran Monotun (Monopoli Pantun) pada materi pantun untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran Monotun (Monopoli Pantun) pada materi pantun untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V.
3. Untuk mendeskripsikan tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran Monotun (Monopoli Pantun) pada materi pantun untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat ditinjau dari dua segi yaitu pertama, manfaat penelitian dari segi teoritis, dan kedua manfaat penelitian dari segi

praktis. Manfaat teoritis sebuah penelitian merupakan manfaat yang didapat dari adanya penelitian ditujukan terhadap disiplin bidang ilmu baik psikologi, pendidikan atau yang lain. Sedangkan, manfaat praktis dari sebuah penelitian itu sendiri diartikan sebagai manfaat dari hasil penelitian yang ditujukan kepada subjek maupun objek dari sebuah penelitian (Surabaya et al., 2014).

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis yaitu dapat dijadikan sumbangsih karya ilmiah dalam bidang ilmu pendidikan terutama tingkat dasar. Sehingga dapat menambah teori-teori baru terkait dengan hasil belajar bahasa Indonesia materi pantun menggunakan media monopoli. Serta hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk peneliti lain dalam mengembangkan fokus atau ruang lingkup yang sama dengan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini memiliki manfaat praktis yang terbagi atas tiga hal antara lain yaitu manfaat praktis yang pertama bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pantun menggunakan media pembelajaran Monopoli Pantun atau Monoton. Tidak hanya pada hasil belajar saja, namun juga dalam pemahaman konsep dasar terkait dengan materi pantun. Manfaat praktis yang kedua yaitu bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk guru berinovasi dalam pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian siswa untuk mempelajari materi pantun dengan media pembelajaran yang terintegrasi dengan permainan, sehingga siswa dapat bermain dan belajar. Kemudian, manfaat praktis yang ketiga yaitu bagi sekolah dapat digunakan sebagai saran untuk membuat kebijakan terkait dengan sistem pembelajaran di sekolah agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

74

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk memberikan informasi kepada siswa, penggunaan media pembelajaran ini bertujuan meningkatkan *motivation* dan *abilty* siswa dalam berinteraksi secara aktif ketika proses pembelajaran berlangsung (Hasan et al., 2021: 34). Media pembelajaran menurut Jennah (2009: 18) juga digunakan untuk alat menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sehingga mampu merangsang daya tarik atau minat, pikiran dan perasaan siswa ketika kegiatan pembelajaran serta bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik. Media pembelajaran berisi semua informasi materi pembelajaran serta digunakan sebagai menyalurkan pesan pengirim kepada penerima untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa untuk belajar (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran dapat berupa media fisik atau non fisik yang dengan sengaja diadakan guna untuk menunjang optimalnya komunikasi antara pendidik atau guru dan peserta didik atau siswa agar dapat memahami materi secara lebih efektif dan efisien (Daniyati et al., 2023). Media pembelajaran merupakan wadah pesan berupa materi yang disampaikan dalam pembelajaran dimana media pembelajaran bertujuan untuk tercapainya proses pembelajaran (Riyana, 2012: 27). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan informasi terkait pembelajaran kepada siswa dan mempermudah pemahaman (Wulandari et al., 2023).

Berdasarkan uraian di atas terkait dengan pengertian media pembelajaran menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa media

361

144

50

109

263

108

12

137

6

359

45

pembelajaran merupakan salah satu atau lebih alat yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada siswa. Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi, perhatian, minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Media ini dapat berupa fisik atau tidak berwujud dan dirancang untuk merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam kegiatan belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat membantu siswa lebih memahami materi tersebut.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki enam dasar fungsi, menurut Nurfadhillah et al., (2021: 37-38) terdapat enam dasar fungsi dari sebuah media pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar yaitu sebagai berikut ini:

- 1) Fungsi media pembelajaran tidak hanya sebagai aksesoris dalam pembelajaran, namun berfungsi utama sebagai sarana untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang tercapai secara efektif.
- 2) Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai sarana yang penting dalam penyampaian tujuan dan materi pembelajaran, agar tercipta suasana pembelajaran utuh.
- 3) Fungsi dari penggunaan media pembelajaran yang utuh yaitu harus menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran yang jelas.
- 4) Fungsi media pembelajaran bukan hanya berupa alat pelengkap.
- 5) Fungsi utama media pembelajaran yaitu meningkatkan efisiensi pembelajaran di kelas serta membantu siswa untuk lebih jelas dalam memahami konsep yang diajarkan oleh guru.

Fungsi dari implementasi media pembelajaran di kelas yaitu untuk meningkatkan mutu dari proses transfer informasi atau belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dan siswa.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengajarkan materi pada siswa dapat berupa media fisik maupun non-fisik. Klasifikasi jenis-jenis media pembelajaran baik fisik dan non-fisik juga dikemukakan oleh Magdalena (2024: 26 – 34) sebagai berikut ini:

1) Media Visual

Definisi media visual adalah media yang membutuhkan keterampilan indera penglihatan dalam mempelajari konsep atau materi yang sederhana secara visual atau gambar. Keberadaan media visual sendiri bisa di sekitar lingkungan belajar siswa. Maka dari itu, proses belajar mengajar di kelas saat menggunakan media visual akan lebih mudah untuk direncanakan. Penggunaan media pembelajaran visual juga memiliki manfaat kepada siswa yang diajar, siswa akan lebih mudah untuk mencerna materi yang diajarkan jika ditampilkan atau dijelaskan secara visual. Sehingga, mereka tidak hanya belajar secara konsep saja namun akan lebih jelas dengan mengamati wujud atau gambar dari konsep atau materi yang diajarkan (Magdalena, 2024: 26 – 34).

2) Media Audio

Media audio sebagai sarana pembelajaran memiliki ciri yaitu penggunaan file audio ke dalam rancangan pembelajaran. Dimana audio atau suara yang dimunculkan dalam proses pembelajaran, mengandung makna berupa informasi atau materi pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mencapai ketepatan makna yang ingin disampaikan melalui media audio, siswa harus memiliki keterampilan menyimak

dengan seksama. Penggunaan media audio ini terbilang mudah untuk digunakan, hal ini karena guru dapat mengintegrasikan file audio dengan beragam teknologi yang ada (Magdalena, 2024: 26 –34).

3) Media Audio-Visual

Pengertian dari media pembelajaran audio-visual yaitu media pembelajaran yang membutuhkan keterampilan indera pendengaran serta penglihatan. Pada teori Edgar Dale terkait kerucut pengalaman, media audio-visual ini memiliki tingkat keefektifan yang tinggi daripada hanya menggunakan media visual atau audio saja.

4) Multimedia

Multimedia sebagai media pembelajaran digital diharapkan mampu untuk mengeksplorasi wawasan materi atau informasi yang lebih mendalam dengan tujuan menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik. Integrasi multimedia dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan pendekatan berupa animasi kartun. Pendekatan animasi kartun dalam multimedia menjadikan penyampaian materi lebih menarik minat belajar siswa. Proses pembelajaran menggunakan multimedia memiliki karakteristik yang fleksibel, dimana mampu untuk disesuaikan dengan kebutuhan dan strategi pembelajaran di kelas (Magdalena, 2024: 26 –34).

5) Media Realita

Media pembelajaran realita ini merupakan media yang secara langsung ada di dunia real. Manfaat dari menggunakan media realita ini, siswa mampu untuk belajar secara kontekstual. Diawali dengan guru menjelaskan konsep dengan menggunakan media realita, maka siswa

akan langsung melakukan penerapan secara langsung dalam kehidupan di dunia nyata (Magdalena, 2024: 26 –34).

d. Media Visual Berbasis Papan Permainan Monopoli

Salah satu media visual yang di dalamnya mengandung sebuah permainan yaitu media monopoli. Menurut Handayani et al., (2021) menyatakan bahwa media monopoli termasuk ke dalam media visual karena disajikan secara cetak berupa papan. Di dalam media monopoli terdapat kartu kata serta gambar-gambar yang mendukung pembelajaran keterampilan menulis siswa. Keefektifan media yang mengandung gambar serta kartu kata diungkapkan oleh Hikaya et al., (2025), di mana guru yang menggunakan media visual serta tertulis akan lebih memiliki manfaat untuk meningkatkan keterampilan menulis dari siswa yang diajarnya, diutamakan digunakan dalam tahap permulaan pembelajaran.

Media Monopoli merupakan media pembelajaran yang efektif digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Tiara & Hamidah (2023) media monopoli memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi sehingga membuat siswa menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga media monopoli dapat membantu siswa untuk memahami materi serta meningkatkan motivasi seluruh kalangan siswa untuk mempelajari Bahasa Indonesia. Permainan monopoli sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa. Permainan diimplementasikan dengan media monopoli pantun, menurut Munawaroh et al., (2021: 14 – 20) media monopoli pantun dilengkapi dengan visual gambar, pembuatan dan pemakaian yang fleksibel serta mudah untuk dibawa. Sehingga, dari penjelasan tersebut media monopoli ini termasuk media visual yang menarik untuk pembelajaran keterampilan menulis pantun siswa.

2. Media Pembelajaran Monoton

a. Pengertian Media Pembelajaran Monoton

Media monopoli pantun dapat disingkat sebagai Media Monoton. Media pembelajaran Monoton merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran materi pantun dengan mengintegrasikan permainan monopoli (Firdaus & Hendratno, 2021). Media Monoton memiliki pengertian lain menurut Abrika & Damayanti (2024) yaitu media pembelajaran yang memadukan permainan monopoli dengan materi pembelajaran pantun disajikan secara cetak. Media Monoton ini memiliki kelebihan yang terletak pada kemenarikan isi permainan monopoli dan pantun, serta proses pembuatan yang tidak kompleks.

Permainan monopoli dalam pembelajaran memiliki kelebihan yaitu mengasah kemampuan mengingat materi yang diajarkan kepada siswa. Jika siswa memiliki kemampuan mengingat yang lebih baik, maka siswa akan lebih menguasai konsep. Hal ini juga akan berdampak pada meningkatnya keaktifan siswa untuk mengutarakan opininya (Kurniawati et al., 2021). Begitu juga pendapat milik Sujitno (2023: 14) pembelajaran yang memasukkan permainan monopoli dan diintegrasikan dengan pendekatan keterampilan proses maka akan meningkatkan keaktifan siswa pada saat proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, sehingga perlu adanya integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran (Puspitoningrum et al., 2024).

Berdasarkan pendapat di atas mengenai media pembelajaran monopoli pantun dapat disimpulkan bahwa media ini merupakan gabungan dari permainan monopoli yang sudah ada kemudian dimasukkan materi pantun sebagai konten permainan edukatif. Media monopoli ini memiliki kelebihan dalam membantu siswa untuk menguasai konsep karena metode yang digunakan dalam

media ini berupa permainan yang melibatkan siswa untuk belajar dan bermain secara bersamaan.

b. Komponen Utama Media Pembelajaran Monoton

Permainan Papan Monoton memiliki elemen utama yang berfungsi menunjang jalannya permainan dan berkontribusi terhadap pembelajaran secara holistik. Elemen utama dalam permainan Monoton adalah sebagai berikut (Wibawanto, 2024: 41-67; Mahyudin, 2023: 89-90).

1) Papan Permainan

Papan permainan menjadi elemen sentral arena permainan monopoli. Desain pada papan permainan monopoli memiliki peran besar terhadap pengalaman bermain dan belajar siswa, desain yang menarik dan informatif membuat siswa lebih bersemangat. Monopoli didesain secara berurutan dari angka terendah hingga tertinggi, oleh karena itu terdapat petak-petak yang runtut dalam permainan monopoli.

Di dalam papan permainan monopoli, terdapat petak-petak yang dapat ditempati oleh pemain serta tata letaknya bersambung antar tiap petak. Petak ini sendiri juga memiliki warna yang berbeda berfungsi untuk membedakan informasi ataupun elemen tertentu dalam permainan, bentuk pada petak biasanya seragam ada yang segi-empat, segi-lima, segi-enam, dan sebagainya. Selain itu, papan permainan monopoli juga memiliki tanda atau simbol tertentu untuk memandu jalannya permainan.

Papan permainan yang disajikan secara fisik memerlukan material papan yang berkualitas tinggi, bahan yang digunakan dapat berupa karton tebal atau plastik yang tahan lama dan nyaman untuk digunakan oleh siswa. Papan permainan monopoli yang dirancang sesuai dengan aspek ergonomis memudahkan seluruh pemain mengakses tiap elemen di dalam permainan tersebut.

2) Bidak Permainan

Bidak permainan digunakan dalam sebuah monopoli sebagai simbol seorang pemain. Bidak yang memiliki kualitas tinggi dan desain yang menarik serta mudah untuk dipegang dan bisa berdiri seimbang akan meningkatkan kenyamanan pemain. Bidak juga menjadi penunjang untuk memperkuat pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan cara bermain monopoli.

3) Kartu Permainan

Kartu permainan dijadikan sebagai elemen yang berisi tentang informasi atau materi, tantangan, atau kejadian acak yang memengaruhi jalannya permainan. Kartu tantangan dalam sebuah media pembelajaran berbasis permainan papan seperti monopoli digunakan sebagai alat untuk mengajukan pertanyaan atau tantangan berkaitan dengan materi, sehingga siswa akan terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Desain kartu tantangan ini harus memiliki tampilan yang jelas dan mudah dibaca. Kartu permainan juga dapat dijadikan alat untuk mengevaluasi pemain lain, seperti mengajukan kuis secara interaktif sehingga siswa juga dapat berdiskusi dengan teman-teman mereka. Oleh karena itu, kartu permainan dapat dijadikan sebagai alat untuk evaluasi efektivitas pembelajaran.

4) Dadu atau Alat Pengacak

Dadu dalam sebuah permainan merupakan alat yang sisi-sisinya berisi simbol jumlah angka, fungsinya yaitu untuk mengacak dan menentukan pergerakan dalam permainan. Dadu tidak hanya ada 6 sisi, namun juga terdapat dadu yang berisi 8 sisi, 10 sisi. Dadu yang lebih familiar dalam permainan adalah 6 sisi. Penggunaan dua dadu akan membuat permainan lebih bervariasi sehingga meningkatkan strategi yang diciptakan oleh pemain.

5) Aturan dan Tujuan Permainan

Aturan dalam permainan dibutuhkan untuk mengatur jalannya permainan. Di mana aturan ini harus ditaati oleh pemain, sehingga pemain dapat berpedoman pada aturan yang telah dibuat untuk membantu mereka mengambil keputusan. Aturan permainan yang terdapat pada media pembelajaran permainan monopoli digunakan untuk menyesuaikan permainan dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya buku panduan yang berisi aturan-aturan permainan.

6) Sumber Daya dan Alat Tambahan

Sumber daya permainan digunakan untuk interaksi sesama pemain, seperti dalam permainan monopoli adanya alat transaksi berupa uang atau poin. Hal ini diperlukan karena mengajarkan siswa untuk bekerja sama dan kolaborasi, serta pentingnya komunikasi agar mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam meningkatkan motivasi perlu adanya sumber daya yang menarik minat mereka dalam bermain seperti adanya *reward* berupa hadiah untuk pemain dengan poin terbanyak dalam permainan monopoli pantun.

7) Tema dan Narasi Permainan

Pentingnya tema dan narasi permainan ini yaitu untuk membantu menciptakan suasana dan motivasi bagi pemain yang masih berkaitan dengan dunia pendidikan. Narasi dalam media pembelajaran permainan dapat membantu siswa memahami arti sejarah, pengetahuan alam dan sosial. Oleh karena itu, adanya tema dan narasi dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan memiliki peluang untuk menciptakan ruang diskusi antar pemain.

8) Waktu Permainan

Pengaturan waktu dalam permainan memengaruhi minat dan keterlibatan siswa selama sesi permainan berlangsung.

Durasi permainan yang singkat cocok untuk jadwal pembelajaran siswa yang padat, sedangkan permainan dengan durasi lebih lama digunakan untuk pembelajaran yang mendalam. Di mana waktu permainan dalam sebuah media pembelajaran yang berbasis *game* akan menciptakan kompetisi antar siswa untuk membuat mereka berusaha lebih keras dalam mendapatkan materi. Sehingga, perlu adanya variasi pengaturan waktu yang menyesuaikan dengan pembelajaran dan pengalaman bermain siswa.

9) Umpan Balik dan Evaluasi

Umpan balik dan evaluasi dapat memengaruhi perkembangan keterampilan siswa. Siswa dapat memahami kelebihan dan kekurangan mereka dalam pembelajaran berbasis permainan sehingga mendorong peningkatan kognitif dan keterampilan siswa. Bentuk dari umpan balik dalam permainan monopoli sendiri dapat berupa formal dan informal, seperti mengajukan pertanyaan untuk mengevaluasi pengetahuan dan keterampilan siswa dengan cara menyenangkan. Hal ini membantu siswa untuk merasakan pencapaiannya ketika mereka berhasil dalam menjawab kuis atau pertanyaan dan memahami konsep materi yang telah diajarkan.

10) Aspek Kreativitas dan Inovasi

Aspek kreativitas dan inovasi dalam sebuah permainan papan memiliki kontribusi berupa mengembangkan karakter dan sikap positif pemain atau siswa. Sehingga mereka dapat diberikan kesempatan untuk berinovasi dan berkreasi. Keterampilan yang diajarkan ini akan berguna dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui permainan papan monopoli.

c. Kelebihan Media Pembelajaran Monoton

Media pembelajaran Monoton memiliki beberapa kelebihan yang mendukung kelayakan penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Beberapa kelebihan yang terdapat pada media ini dirincikan melalui poin-poin berikut (Permatasari et al., 2025); (Ilham et al., 2022):

- 1) Media Monopoli dapat disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran yang akan diintegrasikan dengan permainan monopoli.
- 2) Media Monopoli memiliki kemenarikan yang tinggi sehingga membuat siswa belajar dengan aktif.
- 3) Guru dengan mudah serta terbantu oleh ada Media Monoton dalam mengajarkan materi pantun.
- 4) Siswa menjadi lebih mudah memahami materi pantun menggunakan Media Monoton.
- 5) Media Monoton tidak hanya digunakan dalam sekali pembelajaran, namun juga dapat digunakan secara berulang.

d. Kekurangan Media Pembelajaran Monoton

Dalam penggunaannya Media Monoton atau Monopoli Pantun memiliki beberapa kekurangan yang harus diperhatikan dan diperbaiki agar memunculkan produk yang efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran pantun. Beberapa kekurangan pada media ini yang harus diperhatikan sebagai berikut (Aslam et al., 2021):

- 1) Guru ketika memberikan evaluasi secara langsung ketika mengawasi jalannya permainan membutuhkan waktu yang lama, karena harus mengoreksi jawaban peserta didik sebelum melanjutkan permainan.
- 2) Permainan monopoli pantun ini membutuhkan waktu yang relatif lama karena banyaknya aturan di dalam permainan.
- 3) Aturan dalam permainan monopoli pantun membutuhkan penjelasan yang detail sehingga semua siswa paham aturannya.

e. Langkah-Langkah Membuat Media Pembelajaran Monoton

Pembuatan media Monoton dilakukan dengan beberapa langkah yang merujuk pada rancangan media. Terdapat beberapa langkah yang umum untuk membuat media Monoton, sebagai berikut ini (Hikmah et al., 2023):

- 1) Mengumpulkan semua alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat media.
- 2) Mencetak papan media monopoli, kemudian perlengkapan lain seperti kartu-kartu yang dibutuhkan dalam permainan monopoli serta buku panduan permainan menggunakan kertas HVS.
- 3) Pembuatan rangka papan monopoli yang terbuat dari bahan kayu sento dan juga triplek sehingga mudah untuk disimpan setelah digunakan.
- 4) Proses *cutting* dari kartu-kartu yang telah dicetak menjadi ukuran sesuai dengan rancangan.
- 5) Menyiapkan dadu dan rumah-rumahan serta pion untuk pemain.

f. Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Monoton

Penggunaan Media Monoton ini membutuhkan beberapa petunjuk yang harus diperhatikan oleh guru ketika melaksanakan permainan Media Monoton sebagai berikut:

- 1) Siswa diarahkan untuk membentuk kelompok dengan jumlah anggota yaitu 5-7 orang;
- 2) Persiapkan dan ditata secara rapi media Monoton sebelum digunakan;
- 3) Tentukanlah susunan untuk memulai jalannya permainan;
- 4) Guru bertindak sebagai pengawas jalannya permainan;
- 5) Dalam mengawali permainan Monoton, lemparlah dadu;
- 6) Jalankanlah bidak sesuai dengan angka yang muncul dari lemparan dadu;

- 7) Ketika siswa yang bermain berhenti pada kotak materi, maka mereka wajib untuk membacakan materi tersebut dengan suara yang jelas;
- 8) Ketika siswa yang bermain berhenti pada kotak kuis, maka mereka wajib untuk memberikan jawaban atas pertanyaan dari kertas kuis yang diperoleh;
- 9) Ketika siswa berhenti pada kotak misteri, maka mereka harus menyelesaikan tantangan yang ada di dalamnya;
- 10) Permainan dilaksanakan selama 50 menit, pemenang dinyatakan dengan poin terbanyak dalam satu kelompok bermain Monoton;
- 11) Siswa dengan poin terbanyak diberikan reward dari guru.

3. Keterampilan Menulis

a. Pengertian Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh seorang siswa. Keempat keterampilan berbahasa tersebut meliputi menyimak, membaca serta berbicara dan juga menulis. Menurut Tarigan (2021: 1-11) keterampilan berbahasa memiliki korelasi yang sangat erat, sehingga mereka tidak bisa dipisahkan antar keterampilan. Posisi keterampilan menulis dianggap berada di tingkat tersulit daripada keterampilan yang lain. Dasar utama anggapan sulitnya menulis yaitu dalam keterampilan menulis dibutuhkan pemahaman ide untuk dituangkan dalam sebuah tulisan, agar ide tersebut mampu disampaikan kepada orang lain. Sehingga, keterampilan menulis memiliki karakteristik produktif artinya menghasilkan sebuah produk nyata (Pitoyo dan Suryahandayani, 2022: 1) Menulis juga membutuhkan sebuah kemauan yang kuat dari dalam diri serta memerlukan praktik yang konsisten untuk menghasilkan tulisan yang mampu menyampaikan sebuah ide (Seftiani, 2020).

Kemampuan menulis dalam bahasa Indonesia mencakup keahlian seseorang menuangkan gagasan serta pemikiran ke dalam

wujud tulisan memakai Bahasa Indonesia. Hal ini menuntut penguasaan gramatika, pilihan kata yang pas, juga kecakapan menata dan menyajikan data secara gamblang dan berhasil guna. Penguasaan keterampilan menulis Bahasa Indonesia yang baik membuka pintu komunikasi tertulis yang mumpuni, baik dalam ranah pendidikan, pekerjaan, maupun interaksi sosial (Nashiroh et al., 2023). Keterampilan menulis menurut Amalia & Bakhtiar (2024) merupakan kegiatan untuk mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk bahasa tulis dengan memakai gabungan kata yang bertujuan untuk komunikasi. Pendapat milik Igo et al., (2023) juga menyatakan bahwa menulis serta keterampilan yang lain berfungsi untuk menjalin komunikasi dengan menggunakan bahasa. Di mana ketika menulis, maka bahasa yang digunakan yaitu bahasa tulisan, sedangkan ketika berbicara yang digunakan bahasa lisan.

b. Tujuan Pembelajaran Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar

Sementara itu, pembelajaran keterampilan menulis yang ada di sekolah dasar bertujuan untuk beberapa hal sebagai berikut ini (Zaini, 2014):

- 1) Mengembangkan kreativitas siswa.
- 2) Mengembangkan cara berpikir dan kecerdasan siswa.
- 3) Meningkatkan kepekaan emosi siswa.
- 4) Membantu siswa menuangkan ide, gagasan, atau pikiran mereka.
- 5) Memberikan sarana bagi siswa untuk mengungkapkan pengalaman dan perasaan.
- 6) Membantu siswa mengekspresikan cara mereka memandang kehidupan.

Berdasarkan tujuan pembelajaran keterampilan menulis siswa sekolah dasar tersebut, maka dengan keterampilan menulis siswa dapat membantu siswa untuk mengembangkan tingkat kreativitas yang dimilikinya, begitu dengan cara berpikir siswa serta kepekaan emosinya. Selain itu sesuai dengan definisi keterampilan menulis

maka tujuan utamanya yaitu siswa mampu untuk menuangkan ide dan gagasan dalam bahasa tulis. Pembelajaran keterampilan menulis juga bertujuan untuk sarana siswa dalam mengungkapkan pengalaman serta perasaan diri mereka serta tulisan juga dapat dijadikan alat untuk mengekspresikan cara pandang siswa.

c. Faktor yang Memengaruhi Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis siswa dapat ditingkatkan melalui faktor dalam dirinya atau internal serta faktor dari luar atau eksternal. Keterampilan menulis siswa memiliki urgensi tidak hanya pada nilai akademik saja, akan tetapi juga dapat mempengaruhi bidang lain seperti interaksi sosial siswa dengan lingkungan di sekitarnya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa harus memperhatikan faktor internal yang meliputi kesehatan kondisi jiwa dan minat siswa. Selain itu, faktor eksternal yang perlu diperhatikan adalah daya dukung yang diberikan guru, keluarga serta masyarakat di sekitar siswa (Hikaya et al., 2025).

Faktor eksternal di sekolah juga dijelaskan oleh Kusna et al., (2024) meliputi hal berikut ini:

- 1) Mutu pengajaran.
- 2) Metode yang digunakan guru.
- 3) Serta fasilitas belajar yang memadai.

Berdasarkan faktor-faktor eksternal di atas, maka keterampilan menulis siswa akan meningkat jika memiliki guru yang berkualitas, artinya guru tersebut mampu memberikan mutu pengajaran yang baik, tepat dalam metode pembelajaran serta menyediakan fasilitas belajar seperti media pembelajaran yang memadai.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

a. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah merupakan sarana agar siswa mampu berkomunikasi secara lisan dan tulisan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Pembelajaran

berupa tulisan di SD lebih menekankan pada kecakapan mereka dalam berkomunikasi secara tertulis (Suparlan, 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD terbagi atas fase rendah dan fase tinggi menurut Khair (2018) materi ajar yang di fase tinggi meliputi beberapa karakteristik sebagai berikut ini:

- 1) Menghargai dan turut memajukan bahasa Indonesia yang berfungsi sebagai bahasa pemersatu bangsa dan bahasa resmi negara.
- 2) Memahami struktur, arti, dan kegunaan bahasa Indonesia, lalu mampu menggunakannya secara akurat dan inovatif untuk berbagai keperluan, tujuan, dan kondisi yang berbeda.
- 3) Mampu memanfaatkan bahasa Indonesia sebagai alat untuk meningkatkan kapasitas intelektual, kedewasaan emosional, serta kematangan dalam berinteraksi sosial.
- 4) Memiliki kedisiplinan dalam proses berpikir dan penggunaan bahasa, baik lisan maupun tulisan.
- 5) Dapat menikmati serta mengoptimalkan karya sastra guna memperkaya sastra nasional sebagai aset budaya dan intelektual bagi masyarakat Indonesia.

Jika ditarik garis besarnya, Bahasa Indonesia memiliki 3 komponen utama dalam membuat materi bahan ajar, menurut Farhrohman (2017) sebagai berikut ini:

- 1) Kebahasaan
- 2) Keterampilan berbahasa
- 3) Karya sastra.

Salah satu komponen yang terdapat di materi Bahasa Indonesia sekolah dasar kelas tinggi adalah pengoptimalan karya sastra. Begitu juga pada komponen utama dalam membuat bahan ajar yaitu memasukkan materi karya sastra. Artinya di dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat materi karya sastra yang harus diajarkan oleh guru.

Karya sastra dalam bahasa Indonesia sekolah dasar meliputi hal-hal yang berkaitan dengan bacaan sastra anak. Jenis karya sastra anak ini akan diuraikan dalam poin-poin berikut ini (Sucipto, 2024: 15 – 17):

1) Puisi Anak

Materi puisi anak memiliki karakteristik penggunaan gaya bahasa yang lebih sederhana, pendek, serta penuh dengan irama. Sementara konten yang disajikan berkaitan dengan kehidupan anak-anak. Puisi anak dibedakan menjadi tiga menurut isinya sebagai berikut ini:

a) Puisi Tradisional

Puisi tradisional merupakan puisi anak yang berkaitan dengan kearifan lokal suatu daerah. Pencipta dari karya puisi tradisional sangat sukar untuk ditelusuri atau sifatnya anonim.

b) Puisi Lama

Puisi lama sudah tercampur dengan sastra melayu lama. Puisi lama yang dikhususkan untuk anak yaitu pantun. Di mana pantun yang dimaksud yaitu pantun dengan konten yang khusus untuk anak-anak.

c) Puisi Modern

Jenis puisi modern ini banyak ditemui di berbagai media massa. Ragam puisi modern yang sering dijumpai di media yaitu puisi tertulis serta puisi yang diiramakan. Salah satu contoh puisi yang diiramakan yaitu berjudul Pamanku Datang.

2) Cerita Fiksi Anak

Cerita fiksi anak terbagi atas dua hal, pertama cerita fiksi anak tradisional meliputi dongeng, legenda, fabel, mite dan mitos, serta saga (epos). Sedangkan yang kedua yaitu cerita

fiksi anak modern yang meliputi karya sastra anak berbentuk novel anak dan cerita pendek untuk anak.

3) Drama Anak

Karya sastra ini berbentuk dialog. Isi yang diangkat tidak jauh berbeda dengan karya-karya sastra yang diperuntukkan anak. Kisah-kisah yang berkaitan dengan dunia anak.

4) Komik

Karya sastra bernama komik ini memiliki sajian cerita yang tidak hanya berupa tulisan saja, namun terdapat ilustrasi untuk menggambarkan suasana cerita komik. Ilustrasi pada komik menggambarkan ekspresi tokoh ketika berdialog dengan tokoh lain, atau hanya sekedar monolog.

5) Cerita Non-Fiksi

Berbeda halnya dengan karya sastra anak yang lain, cerita non fiksi memiliki konten atau isi cerita yang diangkat berdasarkan fakta atau kejadian yang memang ada dan benar terjadi di dunia nyata. Cerita non fiksi ini meliputi cerita sejarah dan biografi.

b. Pantun

1) Pengertian pantun

Pantun menjadi salah satu materi karya sastra anak yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pantun disebut juga dengan puisi lama, hal ini karena pantun merupakan warisan dari para leluhur yang patut dilestarikan (Sucipto, 2024: 15 – 17). Pantun juga diartikan sebagai sastra melayu, karena di dalam pantun mengandung akulturasi dengan budaya Melayu (Oktavianawati, 2022: 2). Pengertian pantun dilihat dari struktur bahasanya merupakan puisi yang terikat dengan jumlah baris serta kata yang menyusunnya disesuaikan dengan aturan yang ada. Menurut Apriansah et al., (2018) pantun memiliki ciri-ciri empat baris,

selain itu pantun juga diciptakan untuk anak-anak dan orang dewasa.

Pantun ialah sejenis puisi klasik yang dikenal luas di berbagai bahasa Nusantara, berakar dari kata *patuntun* dalam bahasa Minangkabau yang berarti petunjuk. Puisi dengan karakteristik serupa ini dikenal pula dengan sebutan lain di sejumlah daerah, seperti *parikan* di Jawa, *sisindiran* di Sunda, atau *umpasa* di Batak (Maulina, 2015).

2) Ciri-Ciri Pantun

Pantun juga memiliki ciri-ciri utama yaitu terdapat sampiran dan isi dalam empat baris pantun. Umumnya, pantun terdiri dari empat baris, di mana setiap baris memuat antara 8 hingga 12 suku kata, dan memiliki pola rima akhir yang konsisten, yaitu a-b-a-b atau a-a-a-a; pola rima seperti a-a-b-b atau a-b-b-a tidak sesuai dengan kaidah pantun. Meskipun mulanya merupakan tradisi lisan, kini pantun banyak pula ditemukan dalam bentuk tulisan. Setiap pantun selalu terbagi menjadi dua bagian utama: dua baris pertama disebut sampiran, yang sering kali menggambarkan hal-hal terkait alam (mencerminkan budaya agraris masyarakat) dan biasanya berfungsi sebagai pengantar rima tanpa kaitan makna langsung dengan pesan utama; sementara dua baris terakhir merupakan isi, yang memuat tujuan atau makna yang ingin disampaikan oleh pantun tersebut (Wendi, 2018: 6).

3) Jenis-Jenis Pantun

Pantun yang dikenal masyarakat dibedakan sesuai dengan umurnya, artinya jenis-jenis pantun terbagi atas pantun anak yaitu untuk anak-anak, serta pantun orang muda untuk remaja yang masih lajang dan juga belum menikah, sementara itu pantun orang tua memiliki isi atau petuah dari orang yang lebih tua ke orang yang lebih muda (Oktavianawati, 2022: 51). Uraian jenis-jenis pantun berdasarkan isinya terbagi atas 3

jenis, sebagai berikut ini (Wendi, 2018: 6); (Lina, 2021: 31 – 49):

a) **Pantun Anak**

Pantun anak memiliki pengertian yaitu jenis pantun yang bertemakan dunia anak-anak. Jenis pantun anak ini terbagi atas pantun sukacita, pantun persahabatan, dan pantun dukacita. Contoh dari masing-masing pantun tersebut sebagai berikut:

- **Pantun Sukacita**

Pantun yang menyatakan perasaan gembira dalam sebuah peristiwa, seperti halnya kegembiraan memiliki teman baru. Contoh dari pantun sukacita sebagai berikut:

*Buah mangga di atas keranjang,
mangga dikupas semua setuju.
Sepi hatiku berganti riang,
melihat ibu membawa baju.*

- **Pantun Dukacita**

Pantun yang menyatakan perasaan sedih atau duka, seperti halnya ketika ditinggal oleh orang tua. Contoh dari pantun dukacita sebagai berikut:

*Ke supermarket membeli buku,
buku dibeli dibawa pulang.
Alangkah sedih nasib hidupku,
menjadi anak yang sungguh malang.*

- **Pantun Teka-teki**

Pantun ini bisa digunakan oleh anak-anak untuk bermain tebak-tebakan atau berbalas pantun. Contoh dari pantun teka-teki sebagai berikut ini:

*Kalau pagi membawa baki,
kalau malam membawa obor.
Yang mengejar tidak berkaki,*

yang dikejar tidak berekor. (Obat nyamuk bakar)

- **Pantun Jenaka**

Pantun yang digunakan untuk menghibur hati dan bersenang-senang, sehingga isi dari pantun ini berupa pernyataan yang membuat pendengar tertawa. Contoh dari pantun jenaka sebagai berikut:

Pergi ke pasar membeli bebek,

jangan lupa membeli kacu.

Terpingkal-pingkal ketawa si kakek,

melihat nenek memakai gincu.

b) **Pantun Orang Muda**

Pantun orang muda adalah jenis pantun yang diperuntukkan oleh para remaja yang menggambarkan kehidupan remaja secara umum. Jenis pantun orang muda ini terbagi atas pantun perkenalan, perpisahan, teka-teki, jenaka dan kasih sayang. Contoh dari masing-masing pantun tersebut sebagai berikut:

- **Pantun Perkenalan**

Pantun perkenalan digunakan oleh para orang muda untuk memperkenalkan diri kepada orang yang mereka temui. Pantun ini memiliki isi berupa ungkapan perasaan untuk berkenalan dan berisi pujian atau sanjungan kepada orang yang akan diajak untuk berkenalan. Contoh dari pantun perkenalan sebagai berikut:

Pergi ke hutan membawa panah,

tidak lupa membawa palu.

Gadis manis berbaju merah,

ingin kenalan tetapi malu.

- **Pantun Perpisahan**

Pantun perpisahan memiliki isi berupa ungkapan kesedihan dari akhir hubungan yang indah. Contoh dari pantun perpisahan sebagai berikut ini:

*Beli motor buatan Jepang,
motor dibawa keliling Bali.
Jangan bimbang adikku sayang,
aku pasti akan kembali.*

- **Pantun Cinta**

Pantun ini memiliki isi yaitu curahan hati seseorang tentang perasaan senang, pujian, dan sanjungan. Contoh dari pantun ini sebagai berikut:

*Aku terkenang sebuah lagu,
lagu indah syair ternama.
Kalau cinta janganlah ragu,
hidup dan mati kita bersama.*

- **Pantun Kesedihan**

Pantun kesedihan atau beriba hati mengandung ungkapan perasaan sedih ditinggal atau menerima penolakan dari orang lain, maka dari itu pantun ini sering bertemakan rasa kecewa ataupun penyesalan. Contoh dari pantun beriba hati sebagai berikut:

*Jalan-jalan ke Maluku,
lebih enak ke kota Milin.
Sungguh iba dalam hatiku,
melihat kanda dengan yang lain.*

- **Pantun Nasib**

Pantun nasib mengungkapkan perasaan seseorang ketika mengenang nasibnya di perantauan, pantun ini memiliki isi berupa perasaan tertekan, sedih, dan merana karena harus merantau jauh dari tempat

tinggalnya. Contoh dari pantun dagang tersebut adalah berikut ini:

*Burung punggung di atas tiang,
tiang terbuat dari besi.
Setiap hari membanting tulang,
untuk mencari sesuap nasi.*

c) Pantun Orang Tua

Pantun orang tua ini, pantun yang digunakan oleh para orang tua untuk memberi pelajaran atau nasihat kehidupan kepada yang lebih muda. Jenis pantun orang tua ini terbagi atas pantun nasehat, budi pekerti, agama, dan adat. Contoh dari masing-masing pantun tersebut sebagai berikut:

- Pantun Nasihat

Pantun nasihat erat kaitannya dengan orang tua yang memberikan nasihat agar selalu ingat dan melaksanakannya. Contoh dari pantun nasihat yaitu:

*Pagi-pagi mengail sepat,
kalau tenggelam jatuh ke pamah.
Sepandai-pandainya tupai melompat,
adakalanya jatuh ke tanah.*

- Pantun Budi Pekerti

Pantun budi pekerti ini mengajarkan untuk selalu berbuat baik kepada semuanya tanpa memandang etnis, ras, suku, dan golongan. Pantun ini juga dijadikan sebagai pengingat bahwa kebaikan yang telah dibuat tidak akan hilang. Contoh dari pantun ini sebagai berikut:

*Pisang emas dibawa berlayar,
masak sebiji di atas peti.
Hutang emas boleh dibayar,
hutang budi dibawa mati.*

- **Pantun Agama**

Pantun yang ditujukan agar umat beragama selalu taat terhadap agama yang dianutnya. Pantun ini memiliki contoh sebagai berikut:

***Ke apotek membeli obat,
obat diminum jadi lega.
Bila kita tidak bertobat,
jangan berpikir untuk masuk surga.***

- **Pantun Adat**

Pantun ini dibuat bertujuan agar adat yang dipercaya tetap terjaga dan terlaksana oleh generasi selanjutnya. Pantun ini memiliki contoh yaitu:

***Laksamana berbaju besi,
masuk di hutan melanda-landa.
Hukum berdiri dengan sanksi,
adat berdiri dengan tanda.***

- **Pantun Kepahlawanan**

Pantun ini ditujukan untuk mengenang jasa pahlawan, selain itu pantun ini juga dapat berisi tentang motivasi agar seseorang mau berjuang dan tidak menyerah. Contoh dari pantun kepahlawanan sebagai berikut ini:

***Ibu tani membawa nampan,
nampan dibawa diisi roti.
Ayo kawan ingat pahlawan,
jasa pahlawan sungguh berarti.***

4) Menulis Pantun

Dalam menulis pantun perlu diperhatikan beberapa langkah-langkah. Nurmalia (2023: 69 – 75) menyatakan bahwa sebelum menulis pantun siswa harus mengerti pengertian, ciri-ciri, dan jenis pantun, selain itu perlu diperhatikan cara atau teknik menulis pantun. Untuk

memudahkan siswa dalam menulis pantun dapat dilakukan dengan cara menulis isi pantun terlebih dahulu, baru membuat sampirannya. Siswa juga dapat mengikuti langkah-langkah menulis pantun berikut ini Wendi (2018: 16):

- a) Penentuan Tema pantun.
- b) Memilih jenis pantun yang akan dibuat.
- c) Menuliskan isi pantun, diletakkan pada baris ketiga dan keempat dengan memperhatikan ciri-ciri pantun yang tepat.
- d) Menulis sampiran pada baris kesatu dan kedua, disesuaikan dengan sajak pada baris isi pantun.
- e) Menggabungkan sampiran dan isi pantun, secara runtut.

Kemampuan menulis pantun dinilai berdasarkan pedoman penskoran syarat-syarat menulis pantun sebagai berikut ini (Sucipto, 2024: 15 – 17):

Tabel 2. 1 Penskoran Keterampilan Menulis Pantun Siswa

No	Unsur yang dinilai	Penskoran	Skor Maksimal
1	Satu bait 4 baris	4 benar x 5	20
2	Setiap larik terdiri 8 sampai 12 suku kata	4 benar x 5	20
3	Baris 1 dan 2 merupakan sampiran	4 benar x 5	20
4	Baris 3 dan 4 merupakan isi	4 benar x 5	20
5	Bersajak a b a b	4 benar x 2,5	10
6	Penulisan baris 1 dan 3 diawali dengan huruf kapital diakhiri tanda koma (,)	4 benar x 2,5	10
7	Penulisan baris 2 dan 4 diawali huruf kecil diakhiri tanda titik (.)	4 benar x 2,5	10
Jumlah			100

Sumber : Sucipto (2024: 15 – 17)

c. **Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Pantun**

Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran sesuai dengan analisis tujuan pembelajaran yaitu materi menulis pantun. Materi tersebut dipilih karena termasuk materi yang dianggap sulit oleh siswa, serta belum tercapai tujuan pembelajaran secara optimal pada materi menulis pantun kelas V. Dalam analisis tujuan pembelajaran ini maka dilakukan rancangan alur kegiatan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan dan kegiatan pembelajaran:

Tabel 2. 2 Tujuan Pembelajaran Pantun Kelas V

Analisis Tujuan Pembelajaran			
Identitas	Kelas	:	V
	Satuan pendidikan	:	SDN Lirboyo 1
Capaian Pembelajaran	Uraian Capaian Pembelajaran	:	Siswa mampu mengungkapkan perasaan, imajinasi secara elok dan menarik dalam bentuk karya sastra menggunakan kosakata yang kreatif
Tujuan Pembelajaran	Uraian Tujuan Pembelajaran	:	1. Siswa mampu mendefinisikan pengertian dari pantun menggunakan media Monoton. 2. Siswa mampu menyebutkan ciri-ciri dan jenis-jenis pantun

			menggunakan media Monotun.
		3.	Siswa mampu menuliskan pantun sesuai dengan syarat-syarat menulis pantun melalui kegiatan bermain kuis dalam media Monotun.

Berdasarkan tabel di atas maka pengembangan media pembelajaran Monotun didasarkan pada materi pantun yang telah ditetapkan sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang memiliki topik sama yaitu pengembangan media pembelajaran Monotun terhadap keterampilan menulis siswa sekolah dasar juga pernah dilakukan oleh beberapa peneliti lain. Pada penelitian dengan topik pengembangan media maka akan dilihat kelayakan media dari aspek kevalidan, keefektifan dan kepraktisan. Penelitian milik Abrika dan Damayanti (2024) menyatakan bahwa Media Monotun menjadi solusi yang layak digunakan dalam pembelajaran pantun dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa sekolah dasar. Data kelayakan yang pertama yaitu nilai kevalidan media mencapai 90% yang artinya dikatakan sangat valid, begitu juga dengan aspek kepraktisan memperoleh nilai 92% yang juga dikategorikan sangat praktis. Sedangkan data keefektifan media Monotun pada penelitiannya ditunjukkan dengan meningkatnya nilai efektivitas siswa berdasarkan hasil *post-test* yang lebih dari *pre-test*. Di mana nilai efektivitasnya mencapai persentase 70% dengan kriteria efektif.

Penelitian lain yang juga membahas tentang kelayakan media Monotun dalam pembelajaran SD pernah dilakukan oleh Permatasari et al.,

(2025), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media Monotun yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran, uji validasi ahli memperoleh kategori sangat valid dengan kategori 89,1%. Sedangkan untuk melihat uji coba pengguna dilaksanakan sebanyak dua kali. Uji coba pertama dilakukan pada seorang guru dengan nilai 100% serta siswa sebanyak 22 orang dengan rata-rata 99,64%. Kemudian, uji coba kedua dilakukan kepada dua orang guru yang juga sama mendapatkan kategori sangat layak dan 46 siswa yang juga dengan kategori sangat layak digunakan.

Kelayakan Monotun sebagai media pembelajaran pantun kelas V Sekolah Dasar juga disebutkan dalam penelitian milik Ilham et al., (2022). Pada penelitiannya kelayakan media dilihat dari tingkat valid, praktis dan efektif. Tingkat kevalidan Monotun mendapat penilaian dari validasi media adalah 92% sedangkan kevalidan materi pada Monotun adalah 76% dengan kategori valid sehingga layak untuk dikembangkan. Setelah itu angket respon yang diberikan kepada siswa memperoleh penilaian yaitu 96,83% kategori sangat praktis. Sedangkan, indikator keefektifan dilihat dari tingkat test hasil belajar pantun siswa menggunakan latihan soal. Hasil belajar pantun yang diperoleh siswa memiliki rata-rata yaitu 72,72% dengan kategori efektif. Berdasarkan pemaparan hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Monotun layak untuk dikembangkan.

Penelitian mengenai efektivitas media monopoli dalam meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam menulis pantun juga pernah diteliti oleh Amalia et al., (2024) menggunakan subjek penelitian dari tiga sekolah dasar. Pada penelitiannya disebutkan bahwa tingkat sig. Yaitu $0.000 < 0.005$, yang artinya H_0 ditolak sehingga Hipotesis alternatif dari penelitiannya diterima. Sehingga membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari mean hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Perbedaan ini yang menjadikan media monopoli efektif dalam pembelajaran menulis pantun kelas V.

Permainan monopoli juga dikatakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif. Tiara dan Nurhamidah (2023) mengatakan dalam penelitiannya bahwa *monopoli learning* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif dilihat dari persentase respon siswa mengenai media ini. Indikator untuk mengukur efektivitas monopoli Bahasa Indonesia antara lain yaitu rasa suka siswa terhadap *monopoli learning* diperoleh persentase 89%, kemudian persentase *monopoli learning* dalam membantu memahami materi diperoleh 86%, kemenarikan media monopoli sebesar 91%, indikator meningkatkan rasa suka siswa terhadap Bahasa Indonesia diperoleh 81%, serta media *monopoli learning* dapat diterapkan di kalangan siswa mendapat persentase 89% dan terakhir indikator mengenai meningkatnya motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia dengan *monopoli learning* memperoleh persentase 86%. Berdasarkan paparan data tersebut maka media *monopoli learning* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Kerangka Berpikir

Penyusunan kerangka berpikir merujuk pada latar belakang masalah, kemudian kajian teori dan empiris penelitian, serta mencantumkan tahapan penyelesaian masalah menggunakan solusi yang ditawarkan. Di dalam menyusun kerangka berpikir harus memperhatikan dasar ontologi, epistemologi dan aksiologi (Suyono et al., 2024: 9). Dasar ontologi dari kerangka berpikir penelitian ini yaitu dua variabel yang termuat. Variabel penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan terikat. Dimana variabel bebasnya adalah media pembelajaran Monoton sedangkan variabel terikatnya yaitu keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Lirboyo 1. Berdasarkan hasil *need assessment* yang dilakukan di SDN Lirboyo 1 diketahui bahwa guru belum dapat mengoptimalkan fungsi media pembelajaran, sehingga berpengaruh kepada rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dicari bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Monoton terhadap peningkatan keterampilan menulis pantun siswa.

Penelitian pengembangan media Monotun untuk melihat kelayakannya juga merujuk pada dasar epistemologi. Dimana dibutuhkan kajian penelitian terdahulu sebagai rujukan penelitian pengembangan ini. Penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai referensi antara lain yaitu penelitian-penelitian dengan variabel media pembelajaran monopoli serta keterampilan menulis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan materi pantun. Penelitian terdahulu yang dikaji adalah milik Abrika dan Damayanti (2024) mengenai Media Monotun menjadi solusi yang layak digunakan dalam pembelajaran pantun dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa sekolah dasar. Penelitian yang kedua milik Permatasari et al., (2025) tentang kelayakan dilihat dari valid dan praktisnya media Monotun dalam pembelajaran. Penelitian ketiga milik Ilham et al., (2025) dimana kelayakan media Monotun ditinjau dari aspek valid, praktis dan efektif. Sedangkan penelitian keterampilan menulis milik Amalia et al., (2024) menyebutkan bahwa permainan monopoli membantu meningkatkan keterampilan menulis siswa, pada penelitiannya menggunakan siswa kelas V dari tiga sekolah dasar. Terakhir penelitian terdahulu milik Tiara dan Nurhamidah (2023) mengenai media *monopoly learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, hasil penelitiannya menyatakan bahwa media *monopoly learning* layak digunakan untuk seluruh kalangan siswa.

Berdasarkan pemaparan mengenai dasar ontologi dan epistemologi kerangka berpikir tersebut, maka dasar aksiologi kerangka berpikir penelitian ini adalah rumusan masalah, lalu desain penelitian serta rumusan hipotesis ada juga jenis dari teknik dalam menganalisis data yang digunakan. Pada penelitian ini rumusan masalah yang didapat ada 3 yaitu tingkat kevalidan media, kepraktisan media dan keefektifan media Monotun terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas V. Selain itu, desain penelitian ini menggunakan model ADDIE karena tahapannya detail sebagai penyajian data penelitian pengembangan produk. Sedangkan rumusan hipotesisnya yaitu produk media Monotun ini valid, praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada keterampilan menulis

233

pantun siswa. Teknik analisis data yang digunakan berupa kuantitatif dan kualitatif yang relevan dengan penelitian.

43

Setelah memperhatikan dasar-dasar tersebut, kerangka berpikir dapat disajikan baik secara narasi maupun *flowchart* (Tohardi, 2019: 325). Pada penelitian ini kerangka berpikir juga disajikan secara *flowchart* atau bagan karena lebih operasional dalam menggambarkan alur penelitian. *Flowchart* kerangka berpikir penelitian ini sebagai berikut:

Guru tidak menggunakan media pembelajaran secara optimal dan pembelajaran materi pantun hanya ceramah. Kondisi tersebut membuat siswa kurang berminat dan berpengaruh pada keterampilan menulis pantun yang rendah.

39

Kajian Teori

- 1) **Media Pembelajaran** menurut **Hasan et al., (2021)** adalah alat komunikasi antara guru dan siswa, bertujuan meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam pembelajaran.
- 2) **Media Monoton** menurut **Abrika dan Damayanti (2024)** yaitu media pembelajaran yang memadukan permainan monopoli dengan materi pembelajaran pantun disajikan secara visual cetak.
- 3) **Keterampilan Menulis** menurut **Amalia dan Bakhtiar (2024)** yaitu kegiatan untuk mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk bahasa tulis dengan memakai gabungan kata yang bertujuan untuk komunikasi.
- 4) **Materi Pantun** menurut **Sucipto (2024: 15 – 17)** adalah puisi lama yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kajian Empiris

- 1) Media Monoton menjadi solusi yang layak digunakan dalam pembelajaran pantun dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa sekolah dasar (**Abrika dan Damayanti, 2024**).
- 2) Media Monoton layak dan praktis untuk pembelajaran, dinyatakan sangat valid (89,1%) oleh ahli dan sangat layak digunakan berdasarkan uji coba guru dan siswa. Media ini sangat layak digunakan (**Permatasari et al., 2025**).
- 3) Media Monoton layak dikembangkan berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan tingkat validitas media 92% dan materi 76%. Tingkat kepraktisannya mencapai 96,83% (sangat praktis), dan keefektifannya terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa 72,72% (efektif) (**Ilham et al., 2022**).
- 4) Penelitian di tiga sekolah dasar membuktikan media monopoli efektif dalam pembelajaran menulis pantun kelas V. Hal ini didasarkan pada nilai signifikansi ($\text{sig.} = 0.000 < 0.005$), yang menunjukkan perbedaan signifikan antara rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* siswa (**Amalia et al., 2024**).
- 5) Monopoli *learning* efektif sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Efektivitasnya terlihat dari tingginya persentase respons siswa: 89% suka media ini, 86% merasa terbantu memahami materi, 91% menganggapnya menarik, 81% lebih menyukai Bahasa Indonesia, 89% menganggapnya dapat diterapkan, dan 86% merasa motivasinya meningkat (**Tiara dan Nurhamidah, 2024**).

Pengembangan Media Pembelajaran Monoton untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas V

Tahapan Model ADDIE

Analisis, Design, Development,
Implementasi, dan Evaluasi.

Teknik Analisis data

Analisis kuantitatif dan Analisis Deskriptif kualitatif.

Pengembangan Media Monoton yang layak dengan memenuhi kriteria:

1. Valid
2. Praktis
3. Efektif

Gambar 2. 1 Flow Chart Kerangka Berpikir

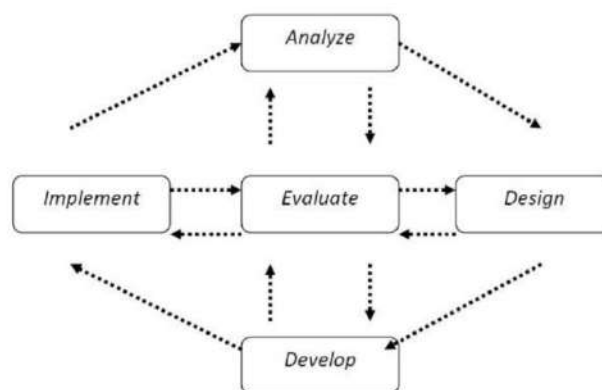
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Model/Pendekatan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *research and Development* atau RnD, karena penelitian ini memiliki fokus dalam bidang pendidikan. Sejalan dengan pendapat Judijanto et al., (2024:04) menyatakan bahwa penggunaan metode RnD pada penelitian yang berkaitan dengan pendidikan yaitu untuk pengembangan serta validasi sebuah produk pendidikan.

Model yang digunakan untuk melihat kelayakan produk monopoli pantun yaitu ADDIE. Secara jelasnya model ini singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Rayanto et al., 2020). Tahap evaluasi pada model ADDIE dilakukan untuk menilai empat tahap seperti gambar di bawah ini (Pribadi, 2016: 30):



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE

B. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Analisis

Tahapan awal dari model ADDIE adalah analisis. Tahap analisis menurut menurut Jusuf & Istiyowati (2023:101-103) diartikan sebagai kegiatan *need assessment* untuk memperoleh *output* berupa identifikasi permasalahan dan kebutuhan serta karakteristik subjek penelitian atau dalam penelitian ini subjeknya adalah siswa kelas V SDN Lirboyo 1.

Kegiatan *need assessment* ini mengumpulkan data menggunakan teknik pengumpulan data Triangulasi data. Uraian mengenai triangulasi data yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi, wawancara dan studi dokumen (Sugiyono, 2016: 241). Melalui triangulasi data, diperoleh analisis berupa analisis kurikulum yang digunakan di SDN Lirboyo 1, analisis karakteristik siswa kelas V, analisis tujuan pembelajaran, analisis kinerja serta analisis kebutuhan dari permasalahan mengenai tujuan pembelajaran yang belum tercapai di kelas V.

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dibutuhkan sebagai acuan pengembangan materi pantun yang terdapat pada Media Monoton. Analisis kurikulum berfungsi dalam menentukan tujuan pembelajaran serta ruang lingkup materi, oleh karena itu pengembangan media dapat disesuaikan dengan tuntutan capaian pembelajaran pada kurikulum yang digunakan sekolah (Hamzah & Baalwi, 2022; Syahid et al., 2024).

Analisis kurikulum pada penelitian ini dilaksanakan berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V diperoleh informasi mengenai kurikulum yang diterapkan SDN Lirboyo 1 yaitu kurikulum merdeka. Menurut hasil wawancara dengan wali kelas V mengatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran di kelas sudah berjalan sesuai dengan aturan yang berlaku di kurikulum merdeka. Di mana pembelajaran berlangsung secara diferensiasi dan terdapat kegiatan belajar secara individu ataupun berkelompok. Namun, pada pelaksanaannya masih terdapat beberapa kali pembelajaran yang tidak menggunakan perangkat pembelajaran yang lengkap terutama media. Adapun analisis kurikulum ini dilakukan melalui wawancara dengan guru pada tanggal 02 Februari 2026 di SDN Lirboyo 1 kelas V.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa sebagai dasar penyesuaian produk yang dikembangkan. Analisis karakteristik siswa berperan penting untuk memastikan bahwa pengembangan produk dilaksanakan sesuai karakteristik siswa di kelas, analisis ini dapat berupa observasi kegiatan pembelajaran di kelas (Syahid et al., 2024). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Lirboyo 1 kelas V sebagai langkah dari analisis karakteristik siswa, diketahui bahwa ketika guru menggunakan media pembelajaran saat mengajar membuat para siswa tersebut memiliki minat dalam belajar. Selain itu, siswa juga aktif dalam pembelajaran ketika dilakukan sebuah permainan dengan diberikan *reward*. Dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi tanpa media dan bermain, siswa cenderung lebih aktif untuk mempelajari materi yang diberikan dengan menggunakan media dan permainan. Maka dari itu, dalam penelitian ini diperlukan pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan permainan. Hal ini dilakukan sebagai upaya mengoptimalkan terlaksananya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan sebagai langkah awal dalam menentukan spesifikasi produk atau media. Cakupan dari pelaksanaan analisis tujuan pembelajaran berupa keterampilan siswa, kemudian modul ajar guru sebagai prosedur dalam pembelajaran serta penugasan yang diberikan kepada siswa (Setyosari, 2016: 284).

Berdasarkan cakupan analisis tujuan pembelajaran di atas maka studi dokumentasi dipilih sebagai tahap pelaksanaan analisis tujuan pembelajaran. Studi dokumentasi yang dilakukan peneliti dengan mempelajari dokumen berupa modul ajar guru dan arsip

65
129
hasil belajar siswa pada materi pantun angkatan sebelumnya. Ditemukan masih terdapat siswa yang belum memenuhi kriteria capaian pembelajaran (CP) pantun kelas V, sehingga tujuan pembelajaran (TP) siswa kelas V pada keterampilan menulis pantun masih belum tercapai secara maksimal. Elemen menulis atau keterampilan menulis pada CP menyatakan bahwa siswa mampu mengungkapkan perasaan, imajinasi secara elok dan menarik dalam bentuk puisi lama (pantun) menggunakan kosakata yang kreatif. Merujuk pada dokumen hasil belajar atau nilai ulangan harian siswa materi menulis pantun, mereka kesulitan ketika melengkapi isi dari pantun yang rumpang. Selain itu pada soal uraian menulis pantun, siswa belum bisa untuk menyamakan rima antara sampiran dan isi. Siswa juga belum bisa menyebutkan ciri-ciri pantun dan jenis-jenisnya.

103
9
Berdasarkan penjelasan di atas mengenai tujuan pembelajaran pantun yang belum tercapai, maka materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran sesuai dengan analisis tujuan pembelajaran yaitu materi menulis pantun. Materi tersebut dipilih karena termasuk materi yang dianggap sulit oleh siswa, serta belum tercapai tujuan pembelajaran secara optimal pada materi menulis pantun kelas V.

d. Analisis Kinerja

Analisis kinerja pada penelitian ini difokuskan pada kinerja guru dalam aktivitasnya pembelajaran di sekolah. Kinerja berarti tingkat keberhasilan yang dicapai satu orang atau gabungan beberapa orang dalam menyelesaikan tugas serta kemampuan dalam mencapai tujuan yang ditentukan (Rachmawati, 2013). Kinerja guru sendiri berarti tingkat keberhasilan guru mengenai kegiatannya yang berkaitan dengan tugas profesionalnya sebagai guru. Analisis kinerja guru perlu dilakukan untuk menilai performa kerja guru selama bertugas, sehingga menentukan keberhasilan suatu sekolah

(Wulandari, 2018). Dalam analisis kinerja guru terdapat 3 indikator penilaian antara lain yaitu: 1) Penyusunan Rancangan Kegiatan Pembelajaran 2) Proses Pembelajaran dan 3) Evaluasi Pembelajaran (Rachmawati & Daryanto, 2013: 16).

Berdasarkan penjelasan mengenai teori analisis kinerja guru di atas, maka pada penelitian ini analisis kinerja guru kelas V SDN Lirboyo 1 dilakukan dengan teknik observasi dan dokumentasi. Analisis kinerja penelitian ini yang pertama dilakukan dengan studi dokumentasi dengan mempelajari perangkat pembelajaran yang digunakan guru sehingga menghasilkan informasi mengenai perangkat pembelajaran yang digunakan guru sudah tersusun secara sistematis serta komponen yang dibuat lengkap dan detail, serta sumber belajar dari guru yang berasal dari buku pegangan guru.

Materi yang terdapat pada buku pegangan guru ini masih minim serta materi pantun untuk kelas V hanya berisi tentang definisi dan ciri-ciri pantun saja serta contoh yang diberikan masih sedikit. Hasil observasi mengenai kinerja guru diperoleh indikator proses pembelajaran guru yang sudah urut mulai dari kegiatan awal berupa salam pembuka, penyampaian materi di kegiatan inti serta kegiatan penutup berupa salam penutup dan apresiasi dari guru kepada siswa. Namun, pada observasi kegiatan inti ini guru belum menggunakan media pembelajaran secara optimal dalam menjelaskan materi pantun kepada siswa. Sedangkan, observasi mengenai indikator evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru pada kegiatan penutup masih berupa sesi tanya jawab belum terdapat penugasan untuk membantu siswa mengulang kembali materi yang telah diajarkan.

e. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan akan pengembangan produk atau media sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Setyosari (2016: 284)

menyatakan bahwa analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi riil dari pembelajaran di kelas serta permasalahan pembelajaran seperti hasil belajar siswa yang rendah serta minat dan motivasi yang rendah. Maka dari itu, dapat dimunculkan solusi dari permasalahan yang ada.

Berdasarkan teori mengenai tujuan analisis kebutuhan di atas, maka diperlukan analisis kebutuhan akan media pembelajaran Monoton yang diperoleh melalui wawancara dengan guru. Pada aspek mengenai kebutuhan Media Monoton, terdapat tiga pertanyaan wawancara yang akan diuraikan dalam tabel hasil wawancara indikator kebutuhan media Monoton berikut ini:

Tabel 3. 1 Hasil Wawancara Guru Aspek Kebutuhan Media Monoton

Aspek	Indikator	Respon/Jawaban
Kebutuhan Media Monoton	Bagaimana pendapat ibu terkait adanya media pembelajaran yang baru untuk diimplementasikan pada pembelajaran menulis pantun?	Wah, ide tentang media pembelajaran baru untuk menulis pantun ini menarik sekali! Sebagai guru kelas V di SDN Lirboyo 1, saya rasa ini adalah angin segar yang sangat kami butuhkan.
	Menurut ibu, apakah media yang berbasis permainan monopoli pantun akan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V?	Menurut saya, media yang berbasis permainan Monopoli Pantun ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas V. Soalnya

Aspek	Indikator	Respon/Jawaban
		anak-anak itu suka bermain terus ada kompetisi dapat hadiah dari permainan monopoli itu.
	Apakah ibu setuju dengan permainan monopoli pantun atau Monotun jika diterapkan dalam pembelajaran menulis pantun kelas V?	Sangat, sangat setuju! Ini ide yang luar biasa. Monotun ini akan menjembatani antara "belajar" dan "bermain" bagi mereka. Ini akan meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam belajar pantun sehingga mengurangi kecemasan dalam menulis, dan melatih kreativitas mereka.

Melalui penjelasan hasil wawancara dengan guru pada aspek kebutuhan media Monotun di atas, maka Media Monotun dalam pembelajaran pantun menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi keterampilan menulis siswa kelas V SDN Lirboyo 1 yang rendah pada materi pantun, nilai keterampilan menulis siswa masih di bawah KKTP sekolah yaitu ≥ 75 . Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, maka untuk memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran pantun pada kelas V dimunculkan produk monopoli pantun sesuai kurikulum dengan merancang sketsa di tahap selanjutnya yaitu tahapan *design* produk awal.

140

95

53

2. Tahap Design

Pada tahap *design* ini, produk yang akan dikembangkan harus melalui tahap penggambaran menggunakan kerangka konseptual yang bertujuan untuk menyesuaikan dengan capaian pembelajaran, kemudian dilakukan untuk mengidentifikasi konten materi pada Media Monoton ini (Jusuf et al., 2023:101-103). Kerangka konseptual yang diuraikan dapat berupa sketsa atau *prototipe* dari bentuk fisik *design* produk awal (Winarni, 2021: 260). Setelah analisis capaian pembelajaran, dilakukan rancangan untuk pengembangan media. Rancangan ini meliputi desain media berupa sketsa mulai dari ukuran, warna, jenis *font* dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam membuat produk. Rancangan yang selanjutnya berupa konten atau materi yang terkandung di dalam pengembangan media Monoton, serta rancangan modul ajar untuk mengetahui implementasi media dalam kegiatan pembelajaran.

a. Tahap Design Materi

Analisis tujuan pembelajaran sebagai langkah awal untuk menentukan ruang lingkup materi di dalam produk atau media Monoton. Ruang lingkup materi yaitu berkaitan dengan elemen menulis pantun, sehingga konten atau materi yang terdapat dalam media meliputi definisi atau pengertian pantun, ciri-ciri pantun, setelah itu keterampilan menulis pantun. Integrasi materi dengan media ini berupa permainan monopoli pantun.

b. Tahap Design Modul Ajar

Tahap *design* modul ajar digunakan sebagai panduan dalam pengimplementasian media pembelajaran. Di mana implementasi media pembelajaran yaitu Monoton sesuai dengan *sintaks* atau langkah-langkah dari model pembelajaran yang digunakan. Modul ajar yang dirancang dalam penelitian ini sudah dilampirkan pada sub-bab metode, uji coba dan atau validasi produk.

79

270

c. Tahap Design Media

Design media yang dilakukan pada tahap ini masih berupa rancangan atau prototipe produk Media Monoton. Prototipe Media Monoton berupa sketsa mulai dari bentuk media, ukuran media, serta perlengkapan yang dibutuhkan untuk menggunakan media Monoton. Pada tahap *design* media, peneliti juga membuat buku panduan penggunaan media yang berisi aturan permainan Media Monoton dan perlengkapan seperti alat-alat yang dibutuhkan dalam media ini, kemudian CP dan TP dari materi pantun kelas V. Selain itu, pada buku panduan media Monoton juga dilengkapi materi ajar pantun kelas V.

3. Tahap Development

Dalam tahap pengembangan atau *development* Media Monoton untuk mendapatkan produk yang layak untuk diimplementasikan. Winarni (2021: 260) menyatakan tahap *development* pada model ADDIE dilakukan dengan realisasi kerangka konseptual yang telah disusun pada tahap *design* menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Ketika produk atau Media Monoton yang dikembangkan sudah jadi, akan dilakukan uji validasi ahli media dan materi. Cahyadi (2019) menyatakan produk yang akan diimplementasikan harus dilakukan uji validasi kelayakan pada tahap *development* atau pengembangan. Pada penelitian ini Media Monoton akan dilakukan uji validasi ahli media oleh dosen yang mengampu mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran, sedangkan materi pantun pada Media Monoton akan dilakukan uji validasi materi oleh dosen yang mengampu mata kuliah Kajian Kesusastraan. Instrumen yang digunakan untuk melakukan validasi produk yaitu lembar uji validasi dengan indikator kelayakan produk atau media dan ketepatan materi yang digunakan pada media.

4. Tahap Implementasi

Produk yang telah dikembangkan melalui tahap development, selanjutnya akan dilakukan implementasi Media Monoton untuk melihat kelayakannya. Tujuan utama dari tahap implementasi pada model ADDIE menurut Syahid et al., (2024) yaitu membantu siswa untuk memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran, serta memastikan solusi yang ditawarkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada sehingga siswa dapat memiliki kompetensi keterampilan, kognitif, dan afektif yang dibutuhkan siswa.

Untuk memenuhi tujuan implementasi produk di atas, aspek yang diukur menggunakan tingkat praktis serta efektif produk media pembelajaran (Rachma et al., 2023). Masing-masing data diperoleh melalui teknik pengumpulan data yang berbeda. Data praktis diperoleh dari hasil *user experience* yaitu guru dan siswa. Di mana setelah menggunakan Media Monoton ini, guru dan siswa diberikan kuesioner untuk menilai pengalaman mereka dalam menggunakan media ini. Kemudian, setelah memperoleh data praktis juga dikumpulkan data keefektikan melalui tes. Pengumpulan data keefektifan dilakukan dengan dua tahap tes yaitu *post-test* serta *pre-test* yang diberikan ke siswa kelas V. Hasil *post-test* dicari ketuntasan klasikalnya atau banyaknya siswa yang tuntas artinya memiliki nilai di atas KKTP ≥ 75 serta nilai *N-Gain* menunjukkan kriteria efektif yang ditentukan, maka media ini dapat dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran pantun.

Pengumpulan data praktis dan efektif dilakukan dengan dua kali uji coba secara terbatas dan luas. Uji coba produk dilakukan agar peneliti dapat merevisi produk yang telah diimplementasikan, sehingga menghasilkan produk atau media yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran (Sugiyono, 2013: 297). Uji coba pertama dilakukan untuk mencari data praktis dan efektif awal, uji coba ini biasa disebut dengan uji coba kelompok kecil menggunakan sampel yang telah dipilih menggunakan teknik pengambilan sampel yang telah ditentukan.

Setelah itu akan dilakukan evaluasi produk untuk memperbaiki kekurangan dari hasil praktis dan efektif awal. Kemudian, tahapan revisi yang sudah dilakukan akan memunculkan produk atau Media Monoton yang lebih baik dari sebelumnya. Produk yang telah direvisi, akan diimplementasikan lagi pada uji coba yang kedua, uji coba ini biasa disebut dengan uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan. Di mana subjek dalam uji coba ini menggunakan sisa siswa dari Kelas V SDN Lirboyo 1 yang tidak mengikuti uji coba kelompok kecil dan wali kelas. Data yang dikumpulkan pada uji coba kelompok besar berupa nilai praktis dan efektif akhir. Setelah itu, dilakukan evaluasi dan teknik analisis data menggunakan analisis data kepraktisan dan ketuntasan klasikal serta rata-rata hasil belajar.

5. Tahap Evaluasi

Penelitian pengembangan sebuah produk Media Monoton diakhiri dengan tahap evaluasi. Dari keempat tahap ADDIE, akan dilakukan evaluasi pada masing-masing tahapannya. Terdapat dua tahap evaluasi pada model ADDIE penelitian pengembangan ini, yaitu evaluasi formatif serta sumatif. Kusuma (2010: 48 – 50) menyatakan bahwa evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan pada akhir semester oleh guru untuk melihat capaian hasil belajar milik siswa, sedangkan evaluasi formatif merupakan evaluasi yang dilakukan selama proses pengembangan berlangsung. Syahid et al., (2024) menyatakan bahwa evaluasi pada model ADDIE ini ditujukan agar produk yang dikembangkan menjawab permasalahan yang ada. Kedua evaluasi tersebut dilakukan untuk memperoleh monopoli pantun yang memberikan dampak baik pada peningkatan keterampilan menulis siswa kelas V pada materi pantun.

C. Desain Pengembangan

Tahap desain pengembangan merupakan pemaparan dari sketsa atau prototipe produk yang dikembangkan. Rancangan atau *design* pengembangan produk media Monotun meliputi sketsa visual produk dan juga spesifikasi dari Monotun. Selain itu, juga dipaparkan beberapa perlengkapan atau fasilitas untuk mendukung optimalisasi fungsi dari media Monotun ini. Berikut uraian mengenai desain pengembangan Monotun:

1. Prototipe

Pada tahap *design* media ini, peneliti menghasilkan rancangan produk atau media pembelajaran meliputi papan media Monotun, kemudian kartu kuis sebanyak 20 kartu. Serta dadu sebagai frekuensi untuk melangkahkan pion, selain itu juga dihasilkan buku panduan permainan media Monotun. Dapat dilihat pada gambar *design* awal atau prototipe dari papan Media Monotun di bawah ini:

12	Kotak Misteri	MEMBACA PANTUN PADA PETERA 13-17						18
		Tulis Pantun Sukacita	Tulis Pantun Jenaka	Tulis Pantun Perpisahan	Tulis Pantun Nasihat	Tulis Pantun Agama	Tulis Pantun	
11	KUIS PANTUN 1	13	14	15	16	17	17	19
10	KUIS PANTUN 1	MONOTUN kuis 1 kuis 2 kartu misteri						20
9	KUIS PANTUN 1							21
8	KUIS PANTUN 1							22
7	KUIS PANTUN 1							23
6	BACALAH DAN TULISLAH ISI KOTAK MATERI 1, 2, 3, 4, DAN 5	5	4	3	2	1	START	
		Syarat menulis pantun	Jenis pantun berdasarkan isinya	Jenis pantun berdasarkan usianya	Ciri pantun	Pengertian Pantun		

Gambar 3. 2 Prototipe Media Monotun

Pada gambar Prototipe Media Monotun di atas, media pembelajaran ini memiliki 24 petak di sekeliling papan dan juga 3 kotak di tengah papan. Uraian mengenai petak-petak tersebut sebagai berikut ini:

- a. 24 petak di sekeliling papan
 - 1) 1 petak start
 - 2) 5 petak baca materi pantun pada nomor petak 1-5
 - 3) 1 petak merangkum materi pantun pada nomor petak 6
 - 4) 5 petak kuis pantun 1 pada nomor petak 7-11
 - 5) 1 petak kartu misteri pada nomor petak 12
 - 6) 5 petak menulis pantun pada nomor petak 13-17
 - 7) 1 petak membaca pantun di petak 13-17 terletak pada petak nomor 18
 - 8) 5 petak kuis pantun 2 pada nomor petak 19-23
- b. 3 kotak di tengah papan
- c. 3 kotak sebagai tempat menaruh kartu kuis pantun 1 dan 2, serta kartu kuis misteri.

Dalam membuat Media Monotun juga dilakukan identifikasi mengenai perlengkapan pendukung fungsi dari media ini. Perlengkapan tersebut diuraikan melalui tabel di bawah ini:

Tabel 3. 2 Perlengkapan Media Monotun

No.	Gambar	
1.		
Keterangan		Kartu Kuis Pantun 1
Fungsi		Digunakan untuk memberikan tantangan pada siswa jika berhenti pada petak kuis pantun 1 berupa:

No.	Gambar	
	1. Melengkapi pantun 2. Menyebutkan jenis dan ciri-ciri pantun 3. mengidentifikasi bagian pantun 4. menyunting pantun	
2.		
	Keterangan	Kartu Kuis Pantun 2
	Fungsi	Digunakan untuk memberikan tantangan berupa menulis pantun menggunakan dua kosakata yang telah disediakan di dalam kartu
3.		
	Keterangan	Kartu misteri
	Fungsi	Digunakan untuk memberikan tantangan kejutan untuk siswa berupa: 1. Membaca dan menebak pantun teka-teki 2. Kartu zonk pengurangan poin 3. Menyebutkan jenis dan ciri pantun pada format yang telah disediakan 4. Membuat pantun nasehat

No.	Gambar
4.	Gambar Koin
Keterangan	Poin
Fungsi	Digunakan sebagai alat reward bagi siswa yang sudah menyelesaikan tantangan, serta penentu pemenang dalam permainan Monotun.
5.	Gambar Pion
Keterangan	Pion/Bidak
Fungsi	Digunakan sebagai penanda jalannya pemain.
6.	Gambar Dadu

No.	Gambar	
	Keterangan	Dadu
	Fungsi	Digunakan sebagai frekuensi berjalan pemain dengan satu kali lemparan. Jika mendapat angka sama dari dua dadu, maka jalan dan lempar sekali lagi.
8.		
	Keterangan	Buku Panduan
	Fungsi	Digunakan sebagai pemandu jalannya permainan. Buku ini berisi perlengkapan permainan, peraturan permainan, CP dan TP Pantun.

2. Spesifikasi Media

Media Monotun ini memiliki spesifikasi berupa ukuran papan kemudian jenis dan *font size* yang digunakan. Selain itu pemilihan warna juga diperhatikan dalam pembuatan Media Monotun. Uraian mengenai spesifikasi produk dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. 3 Spesifikasi media Monotun

No.	Spesifikasi	Media Monotun
1.	Ukuran Media	50 cm x 50 cm
2.	Bahan Kertas	<i>Art Paper</i> dan <i>hard cover</i>
3.	Bahan Box Monotun	Karton Hard Cover
4.	Warna Kertas Media	<i>Colorfull</i>
5.	Warna Font	Dominan hitam untuk materi dan beberapa <i>colorfull</i>
6.	Jenis Font	Dominan <i>Cambria</i> untuk materi dan huruf balok untuk judul media.
7.	Ukuran Font	12 untuk materi dan di atas 12 untuk judul media
8.	Ukuran kartu kuis dan misteri	8,82 cm x 4 cm
9.	Bentuk dadu	Kubus
10.	Jumlah dadu	2
11.	Banyak pion	1-10
12.	Kuantitas Pemain	5-8 siswa

D. Tempat Dan Waktu Perancangan

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini bertepatan di sekolah dasar yang terdapat pada Kota Kediri. Nama lokasi penelitian ini yaitu SDN Lirboyo 1 yang bertempat di Jl. Semeru No. 159, Kelurahan Lirboyo, Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri. Pemilihan lokasi penelitian ini dikarenakan terdapatnya *gap* antara kondisi ideal dengan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di SDN Lirboyo 1.

Subjek dari penelitian ini salah satu kelas di SDN Lirboyo 1. Tingkat kelas yang digunakan yaitu kelas V dengan jumlah siswa reguler sebanyak 15 Putri dan 13 Putra. Penelitian ini dilakukan selama lima bulan sejak bulan Februari sampai Juni tahun 2026. Rentang waktu dipilih karena pembelajaran pantun di sekolah dasar dilaksanakan pada semester genap, disesuaikan dengan tahun pembelajaran 2025/2026. Uraian waktu penelitian dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 3. 4 Jadwal Penelitian

No.	Nama Kegiatan	FEB				MAR				APRIL				MEI				JUNI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Analisis kebutuhan																				
2.	Pengajuan judul penelitian																				
3.	Penyusunan bab I skripsi																				
4.	Persetujuan bab I skripsi																				
5.	Penyusunan bab II skripsi																				
6.	Studi pustaka teori-teori																				
7.	Persetujuan bab II skripsi																				
8.	Penyusunan bab III skripsi																				
9.	Design produk awal berupa																				

No.	Nama Kegiatan	FEB				MAR				APRIL				MEI				JUNI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	kerangka konseptual.																				
10.	Pembuatan perangkat pembelajaran																				
11.	Development produk menjadi <i>design</i> akhir produk.																				
12.	Penyusunan instrumen penelitian (validasi, kepraktisan, dan keefektifan)																				
13.	Validasi instrumen																				
14.	Validasi media																				
15.	Validasi materi																				
16.	Implementasi Monotun																				
17.	Evaluasi dan revisi																				
18.	Penyusunan bab IV dan bab V																				

No.	Nama Kegiatan	FEB				MAR				APRIL				MEI				JUNI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
19.	Melaporkan hasil penelitian																				
20.	Perbaikan laporan penelitian (skripsi)																				

E. Instrumen Penelitian

Berdasarkan data penelitian yang akan dikumpulkan, peneliti menggunakan tiga jenis instrumen untuk mengumpulkan data. Data tentang validasi media Monotun dikumpulkan menggunakan instrumen berupa lembar kuesioner validasi ahli media, dan materi pantun. Kemudian, untuk mengumpulkan data praktis pada monopoli pantun digunakan instrumen berupa angket respon guru dalam menggunakan media serta angket respon siswa setelah digunakannya media Monotun dalam pembelajaran pantun kelas V. Data efektif dikumpulkan menggunakan lembar latihan soal *pre-test* dan *post-test* untuk membandingkan nilai atau hasil belajar siswa pada materi pantun. Lembar *pre-test* diberikan sebelum menggunakan media Monotun ini, sedangkan untuk lembar *post-test* diberikan setelah siswa menggunakan monopoli pantun dalam pembelajaran materi pantun.

Tabel 3. 5 Instrumen Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Instrumen	Responden
1.	Need Assessment	Pedoman observasi dan wawancara	Guru dan Siswa
2.	Valid	Lembar validasi ahli media dan materi	Dosen Pengembangan Media dan Dosen PPM Bahasa Indonesia
3.	Praktis	Angket respon guru dan siswa	Guru dan Siswa
4.	Keefektifan	Kisi-kisi <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	Siswa

Merujuk pada tabel di atas dapat diketahui bahwa setiap jenis data memerlukan instrumen sebagai alat untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini terdapat empat jenis instrumen pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data need assessment, data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan (Rayanto et al., 2020).

1. Instrumen *Need Assessment*

Instrumen data yang pertama yaitu *need assessment*, dikumpulkan melalui pedoman lembar observasi dan wawancara. Instrumen lembar observasi digunakan oleh peneliti untuk mengamati proses pembelajaran guru dan siswa di kelas V SDN Lirboyo 1 sebanyak 28 murid dengan tipe reguler. Sedangkan, pedoman wawancara digunakan sebagai arah menentukan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada wali kelas V sejumlah 1 guru yaitu Ibu Nindar Rahajeng, S.Pd. Lampiran mengenai instrumen observasi dan wawancara sebagai berikut ini:

Tabel 3. 6 Instrumen Pedoman Observasi Proses Pembelajaran di Kelas V

No.	Aspek	Indikator	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Proses Pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran di awal kegiatan.		
		Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa kelas V.		
		Siswa memiliki motivasi dalam pembelajaran.		

No.	Aspek	Indikator	Keterangan	
			Ya	Tidak
		Siswa aktif dalam pembelajaran di kelas.		
		Siswa menyimak materi yang dijelaskan guru.		
		Siswa diarahkan oleh guru untuk melakukan kegiatan bekerja sama.		
2.	Media Pembelajaran	Guru menggunakan media pembelajaran ketika menjelaskan materi.		
		Guru menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan dapat digunakan oleh siswa.		
		Siswa belajar menggunakan media yang disediakan oleh guru.		
		Siswa tertarik dengan media pembelajaran dari guru.		

No.	Aspek	Indikator	Keterangan	
			Ya	Tidak
		Siswa aktif bekerja sama menggunakan media pembelajaran.		
3.	Keterampilan Menulis	Guru mengajarkan siswa tentang keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.		
		Guru memberikan penugasan menulis kepada siswa.		
		Siswa mengerjakan tugas menulis dari guru.		
		Siswa terampil dalam menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.		

Sumber: Modifikasi dari Dari (2018).

Tabel 3. 7 Instrumen Pedoman Wawancara untuk Wali Kelas V

No.	Aspek	Indikator	Respon/Jawaban
1.	Proses Pembelajaran	Menurut ibu, apakah pembelajaran Bahasa Indonesia perlu diajarkan kepada siswa kelas V SD?	
		Menurut ibu, perlukah siswa kelas V untuk menguasai materi menulis pantun?	
		Menurut ibu, materi ajar yang ada di buku apakah sudah cukup dijadikan sebagai sumber rujukan siswa dalam mempelajari materi menulis pantun?	
2.	Media Pembelajaran	Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, apakah ibu sudah menggunakan media pembelajaran untuk mengajarkan materi menulis pantun?	
		Jika sudah menggunakan media pembelajaran, apakah media tersebut sudah	

No.	Aspek	Indikator	Respon/Jawaban
		berfungsi secara optimal dan membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya pada materi menulis pantun?	
		Menurut ibu, apakah siswa aktif dalam menggunakan media pembelajaran yang sudah ada pada materi menulis pantun?	
3.	Kebutuhan Media Monoton	Bagaimana pendapat ibu terkait adanya media pembelajaran yang baru untuk diimplementasikan ke pembelajaran menulis pantun?	
		Menurut ibu, apakah media yang berbasis permainan monopoli pantun akan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V?	
		Apakah ibu setuju dengan permainan monopoli pantun atau Monoton jika	

No.	Aspek	Indikator	Respon/Jawaban
		diterapkan dalam pembelajaran menulis pantun kelas V?	
4.	Perlengkapan Media Monoton	Menurut ibu, apakah perlu untuk menambahkan kartu hak milik dan kartu tantangan untuk menulis pantun pada media Monoton?	
		Menurut ibu, apakah perlu untuk menambahkan koin sebagai alat tukar dalam menjalankan permainan monopoli pada media Monoton?	
		Menurut ibu, apakah perlu untuk menambahkan dadu dalam menjalankan permainan monopoli pada media Monoton?	
		Menurut ibu, apakah perlu untuk menambahkan rumah-rumahan dalam menjalankan permainan monopoli	

No.	Aspek	Indikator	Respon/Jawaban
		pada media Monotun?	
		Menurut ibu, apakah perlu untuk menambahkan pion dalam menjalankan permainan monopoli pada media Monotun?	
		Menurut ibu, apakah perlu buku panduan untuk mengatur jalannya permainan monopoli pantun?	
		Menurut ibu, saran yang mungkin dapat diberikan mengenai rencana pembuatan media Monotun?	
5.	Spesifikasi Media	Menurut ibu, apakah perlu media Monotun dibuat dengan ukuran 50 cm x 50 cm agar siswa mampu bermain dan belajar secara kooperatif?	
		Apakah ibu setuju jika bahan yang digunakan untuk mencetak media	

No.	Aspek	Indikator	Respon/Jawaban
		Monotun berjenis <i>art paper</i> ?	
		Menurut ibu, perlukah komplek atau kotak-kotak yang terdapat pada papan media Monotun dibuat secara warna-warni?	
		Menurut ibu, apakah ibu setuju dengan pembagian komplek Monotun berupa 4 komplek pantun secara umum, 4 komplek pantun orang muda, 4 komplek pantun orang tua, dan 4 komplek pantun anak-anak?	
		Apakah ibu setuju jika kartu tantangan dibuat sebanyak 20 kartu?	
6.	Materi Pantun pada media Monotun	Menurut ibu, perlukah penyusunan materi pantun pada media Monotun disesuaikan dengan Capaian	

No.	Aspek	Indikator	Respon/Jawaban
		Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang sudah ada?	
		Apakah ibu setuju penggunaan bahasa dan pemaparan materi yang ada di Monotun memakai bahasa yang mudah dipahami siswa kelas V?	

Sumber: Modifikasi dari Irmaningsih (2020).

2. Instrumen pengumpulan data validasi ahli media dan materi Monotun

Instrumen pengumpulan data kedua yaitu instrumen data kevalidan produk media Monotun. Data kevalidan diperoleh melalui uji validasi produk dan materi kepada ahli media dan materi. Kriteria pada ahli media dan materi sebagai validator yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, kemudian pada validator media yaitu dosen yang mengampu mata kuliah pengembangan media pembelajaran sedangkan untuk validator materi pembelajaran bahasa Indonesia khususnya sastra yaitu dosen yang mengampu mata kuliah pada bidang Kajian Kesusastraan. Berdasarkan uraian di atas, maka validator media Monopoli Pantun (Monotun) yaitu **Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.** selaku pengampu mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran siswa sekolah dasar. Sedangkan untuk validator materi pantun bahasa Indonesia yaitu **Ibu Ita Kurnia, S.Pd., M.Pd.** selaku pengampu mata kuliah Kajian Kesusatraan.

Instrumen untuk uji validasi produk adalah lembar uji validasi media dan materi. Skala yang digunakan pada instrumen angket validasi ini menggunakan skala likert. Hal ini ditujukan karena skala likert memiliki kelebihan yaitu mampu mengukur item-item abstrak dari penjabaran

indikator yang kemudian dapat dimasukkan ke skor skala likert. Skor terendah skala likert adalah 1 dan tertinggi yaitu 4 (Widiana, 2021: 107). Uraian mengenai indikator yang diukur dalam uji validasi media dan materi adalah sebagai berikut ini:

Tabel 3. 8 Lembar Validasi Ahli Media Monoton

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1.	Tampilan Media	1. Media Monoton memiliki tampilan yang menarik.				
		2. Bahan media Monoton layak digunakan dan tahan lama.				
		3. Bentuk media Monoton memiliki daya tarik untuk siswa SD kelas V.				
		4. Ukuran media Monoton sesuai untuk permainan yang bersifat kelompok dan membutuhkan siswa untuk berkelompok.				
		5. Media Monoton memiliki tampilan yang mudah untuk dimainkan sebagai board game.				
2.	Penggunaan	6. Petunjuk penggunaan media Monoton dapat mudah untuk dipahami oleh siswa kelas V dan guru.				
		7. Media Monoton mudah digunakan oleh siswa				
		8. Media Monoton dapat digunakan sesuai dengan tingkat keaktifan siswa ketika				

8

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
		pembelajaran menggunakan permainan monopoli pantun ini.				
3.	Warna	9. Perpaduan antara warna, gambar serta tulisan yang kontras dan jelas ketika diamati dan dibaca.				
		10. Warna yang digunakan pada media Monotun memiliki daya tarik untuk siswa kelas V SD.				
		11. Warna pada <i>background</i> papan media Monotun dan kartu-kartu sudah tepat.				
4.	Gambar	12. Gambar yang disajikan pada media Monotun terlihat jernih, tidak buram.				
		13. Gambar dengan konten tulisan materi pantun sesuai.				
		14. Proporsi dan tata letak gambar tidak menutupi tulisan materi pantun.				
5.	Huruf	15. Pemilihan jenis huruf sesuai dengan siswa kelas V SD.				
		16. Ukuran huruf mudah dibaca dan sesuai untuk siswa.				
		17. Tulisan yang ada pada papan media Monotun dan kartu-kartu jelas.				

Sumber: Modifikasi dari Khairani, (2021).

27

412

Tabel 3. 9 Lembar Validasi Materi pada Media Monotun

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1.	Kesesuaian Materi Pantun dalam media Monotun dengan Kurikulum Merdeka	1. Materi pantun sudah sesuai dengan capaian pembelajaran pantun kelas V SD Kurikulum Merdeka.				
		2. Materi pantun sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran pantun kelas V SD.				
		3. Materi pantun sesuai dengan konsep keterampilan menulis pantun untuk siswa kelas V SD.				
		4. Materi pada kartu kuis menulis pantun sesuai dengan capaian pembelajaran pantun siswa kelas V SD.				
2.	Kebahasaan Materi Pantun dalam Media Monotun	5. Bahasa yang digunakan dalam memaparkan materi pantun mudah untuk diartikan oleh siswa.				
		6. Bahasa yang digunakan dalam kuis tantangan menulis pantun mudah untuk dikerjakan siswa.				

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
		7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI.				
3.	Keruntutan Materi Pantun dalam Media Monoton	8. Kejelasan materi pantun dalam media Monoton.				
		9. Kelengkapan materi pantun dalam media Monoton.				
		10. Penyajian materi pantun dalam media Monoton secara sistematis.				
4.	Kesesuaian Materi Pantun dengan Karakter Siswa	11. Materi pantun dalam media Monoton sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas V sekolah dasar.				
		12. Materi pantun dalam media Monoton dapat menambah pengetahuan siswa mengenai karya sastra pantun.				
		13. Penyajian materi pantun mampu mendorong rasa ingin tahu siswa dalam belajar pantun.				
		14. Penyajian materi pantun mampu meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar.				

82

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
		15. Materi pantun yang disajikan menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dan imajinasi siswa dalam membuat pantun.				

Sumber: modifikasi dari Ulfa (2023).

3. Instrumen Pengumpulan Data Kepraktisan

Instrumen pengumpulan data ketiga yaitu instrumen data kepraktisan produk media Monotun. Data kepraktisan diperoleh melalui penyebaran angket respon kepraktisan penggunaan media kepada guru dan siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket atau lembar kuesioner respon kepraktisan media. Angket kepraktisan guru diukur menggunakan skala likert, sedangkan siswa diukur menggunakan skala *Guttman*. Skala yang digunakan pada instrumen angket respon kepraktisan dari guru ini menggunakan skala likert. Hal ini ditujukan karena skala likert memiliki kelebihan yaitu mampu mengukur item-item abstrak dari penjabaran indikator yang kemudian dapat dimasukkan ke skor skala likert. Skor terendah skala likert adalah 1 dan tertinggi yaitu 4 (Widiana, 2021: 107). Sedangkan siswa menggunakan Skala *Guttman* karena indikator skor pada skala ini memberikan kepastian jawaban yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, dikarenakan hanya terdiri dari penilaian *ya atau tidak* (Jalinus et al., 2021:183).

Tabel 3. 10 Tabel Lembar Angket Respon Kepraktisan untuk Guru

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1.	Ketepatan materi pantun	1. Materi pantun yang disajikan sudah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran pantun kelas V.				
		2. Materi yang disajikan dalam media Monotun sudah sesuai dengan bahan ajar pantun.				
		3. Kegiatan LKPD yang terdapat pada kuis pantun				

8

3

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
		media Monotun sudah diuraikan dari yang mudah ke susah.				
		4. Kuis tantangan materi pantun terdapat kompetensi mengenai keterampilan menulis pantun.				
2.	Kebermanfaatan Media Monotun	5. Media Monotun ini dapat dengan mudah membantu guru dalam mengajarkan materi pantun.				
		6. Media Monotun ini dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V.				
		7. Media Monotun ini memiliki tantangan menulis pantun yang mudah dipahami oleh guru untuk dijelaskan kepada siswa.				
		8. Dalam pelaksanaan media Monotun ini mudah untuk guru mengamati jalannya permainan monopoli pantun.				
3.	Penggunaan Media Monotun	9. Kepraktisan media Monotun mudah untuk dibawa ke kelas.				

8

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
		10. Ukuran media Monotun praktis untuk disimpan setelah digunakan untuk bermain.				
		11. Petunjuk pada buku panduan media Monotun tersampaikan dengan jelas.				
		12. Permainan Monotun memiliki kemudahan dalam menentukan pemain yang mendapat poin terbanyak.				
		13. Penataan kartu tantangan, bidak, dan poin pada Monotun mudah untuk dilakukan sesuai dengan buku petunjuk.				

Sumber: Modifikasi dari Irmaningsih, T. (2020).

1

Tabel 3. 11 Lembar Angket Respon Kepraktisan untuk Siswa

No.	Aspek	Indikator	Opsi	
			Ya	Tidak
1.	Konten Materi Pantun	1. Saya dapat dengan mudah untuk memahami materi pantun melalui permainan monopoli menggunakan media Monotun.		
		2. Saya dapat lebih mudah untuk menulis berbagai jenis-jenis pantun dengan kartu tantangan		

No.	Aspek	Indikator	Ops	
			Ya	Tidak
		menulis pantun di media Monotun.		
		3. Saya dapat mengulangi belajar materi menulis pantun menggunakan media Monotun dengan mudah.		
		4. Saya tidak menemukan materi pantun yang sulit dimengerti pada media Monotun.		
2.	Kebermanfaatan Media Monotun	5. Saya tertarik belajar menulis pantun menggunakan media Monotun.		
		6. Saya merasa senang ketika belajar menulis pantun dengan media Monotun.		
		7. Saya merasa bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami.		
		8. Saya merasa lebih semangat jika belajar pantun dengan bermain menggunakan media Monotun.		
		9. Saya merasa lebih bersemangat untuk menulis pantun dengan kartu tantangan menulis pantun di media Monotun.		
3.	Penggunaan Media Monotun	10. Saya merasa mudah untuk memainkan media Monotun.		
		11. Saya merasa petunjuk permainan pada media Monotun dibuat secara sederhana.		

No.	Aspek	Indikator	Opsi	
			Ya	Tidak
		12. Saya merasa kartu tantangan pada media Monotun mudah untuk ditata secara rapi pada papan media.		
		13. Saya merasa mudah dalam membagi dan menggunakan poin media Monotun.		

Sumber: Modifikasi dari Kawuri & Suhdi (2024).

4. Instrumen Pengumpulan Data Keefektifan

Instrumen pengumpulan data keempat yaitu instrumen data keefektifan produk media Monotun. Data keefektifan diperoleh melalui test, sehingga dibuat instrumen kisi-kisi penilaian yang diberikan kepada siswa berupa soal evaluasi atau soal test materi menulis pantun. Instrumen ini diberikan sebelum dan sesudah menggunakan media. Uraian mengenai kisi-kisi penilaian materi menulis pantun sebagai berikut:

Tabel 3. 12 Kisi-Kisi Penilaian Materi Pantun Kelas V SD

No.	Tujuan Pembelajaran	Tingkat Pengetahuan	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	No Soal	
					Pilihan Ganda	Uraian
1.	Siswa mampu mendefinisikan arti dari pantun menggunakan media Monotun.	C2	Hasil	Latihan Soal	1, 2, dan 4.	1
2.	Siswa mampu menyebutkan	C3	Hasil	Latihan Soal	3, 5, dan 8	2

No.	Tujuan Pembelajaran	Tingkat Pengetahuan	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	No Soal	
					Pilihan Ganda	Uraian
	ciri-ciri pantun menggunakan media Monotun.					
3.	Siswa mampu menuliskan pantun melalui kegiatan bermain kuis.	Psikomotor	Hasil	Latihan Soal	6, 7, 8, 9, dan 10	3, 4, dan 5

Berdasarkan tabel instrumen kisi-kisi penilaian di atas, terdapat pedoman pen-skoran untuk menilai hasil belajar siswa setelah mengerjakan test soal evaluasi. Pedoman pen-skoran menurut Astuti (2022:82) menyatakan bahwa skor untuk soal objektif seperti pilihan ganda dengan kategori mudah yaitu 1, sedangkan soal subjektif berupa uraian memiliki skor disesuaikan dengan indikator kerumitan butir soal uraian.

Skor maksimal yang akan diperoleh siswa jika mengerjakan tes dengan jawaban benar semua adalah 100. Soal pilihan ganda pada test ini memiliki kategori mudah, merujuk pada taksonomi bloom dimana C2 dan C3 termasuk kategori soal yang mudah (Salirawati, 2021: 237 – 240). Pemberian skor jawaban benar pilihan ganda bernilai 1, jika menjawab semua 10 soal pilihan ganda yang didapat adalah 10. Hasil jawaban benar pada soal pilihan ganda akan dikalikan dengan 5, maka skor maksimal yang didapat adalah 50. Sedangkan uraian memiliki jumlah soal adalah 5 dengan total tiap butir skor per soal jawaban benar yaitu 5 **disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan**, hasil jawaban benar soal uraian yang didapat akan dikalikan dengan 2. Oleh karena itu, skor maksimal uraian adalah 50 untuk seluruh jawaban benar (Magdalena, 2022: 70).

F. Teknik Pengumpulan Data

Data yang akan dikumpulkan pada penelitian ini berupa data *need assessment* dan data kelayakan produk terbagi atas data valid, praktis dan efektif terkait dengan media Monoton yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data *need assessment* dilakukan dengan triangulasi data yaitu wawancara, observasi dan studi dokumen. Sedangkan, data kelayakan yang terdapat data valid dikumpulkan menggunakan teknik pengumpulan data angket validasi, sedangkan data praktis dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data angket respon guru dan siswa. Kemudian, data keefektifan dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data yaitu test dilakukan dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test*:

1. Teknik Pengumpulan Data Triangulasi Data

Kegiatan *need assessment* ini mengumpulkan data menggunakan teknik pengumpulan data Triangulasi data. Uraian mengenai triangulasi data yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi, wawancara dan studi dokumen (Sugiyono, 2018: 125). Melalui triangulasi data, diperoleh analisis berupa analisis kurikulum yang digunakan di SDN Lirboyo 1, analisis karakteristik siswa kelas V, analisis tujuan pembelajaran, serta analisis kebutuhan dari permasalahan mengenai tujuan pembelajaran yang belum tercapai di kelas V.

2. Teknik Pengumpulan Data Angket Validasi

Teknik pengumpulan data kevalidan produk melalui angket uji validasi produk. Di mana tujuan dari uji validasi produk yaitu untuk melihat kelayakan media melalui angket uji validasi media oleh *expert media* yaitu dosen yang mengampu mata kuliah media pembelajaran. Sedangkan materi yang terdapat media juga dilakukan uji validasi oleh ahli materi pembelajaran pantun pada mata pelajaran pantun bahasa Indonesia, ahli yang menguji yaitu dosen pengampu Kajian Kesusastraan, pengumpulan data validasi materi ini menggunakan angket uji validasi materi pada media Monoton.

3. Teknik Pengumpulan Data Angket Respon Guru dan Siswa

Teknik pengumpulan data kepraktisan melalui pengisian angket respon guru dan siswa. Pengumpulan data ini bertujuan untuk melihat tingkat kepraktisan media Monoton ketika digunakan dalam pembelajaran pantun kelas V. Pemerolehan data praktis dilihat dari hasil pengalaman pengguna monopoli pantun. Pengguna yang dimaksud di sini yaitu guru selaku pengajar yang memasukkan monopoli pantun ke dalam pembelajaran pantun kelas V, kemudian respon dari siswa kelas V setelah menggunakan monopoli pantun ini dalam pembelajaran pantun untuk dilihat tingkat kepraktisan penggunaannya.

4. Teknik Pengumpulan Data Test (*Pre-test* dan *Post-test*)

Teknik pengumpulan data test dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test*. Tujuan dari pengumpulan data menggunakan test ini adalah melihat tingkat keefektifan monopoli pantun yang diperoleh dengan membandingkan hasil *pre-test* sebelum digunakannya media Monoton ini dengan hasil *post-test* setelah digunakan media Monoton ini, lalu melihat ketuntasan klasikal dari keseluruhan siswa kelas V pada materi menulis pantun. Monopoli pantun akan dikatakan efektif, ketika rata-rata hasil post test materi pantun kelas V lebih tinggi daripada hasil *pre-test*nya dan kriteria ketuntasan klasikal mencapai pada skor efektif merujuk pada tabel keefektifan.

G. Teknik Analisis Data

Sumber data penelitian yang telah diperoleh akan dilakukan analisis dengan menggunakan rumus dari masing-masing tahap analisis. Data yang dimaksud yaitu data tingkat valid, praktis dan keefektifan dari media Monoton. Pemerolehan data ini berasal dari hasil instrumen pengumpulan data berupa kuesioner atau angket serta tes hasil belajar siswa. Setelah didapatkan maka akan dilakukan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kuantitatif dan kualitatif dari masing-masing data valid, praktis dan efektif (Setyosari, 2016: 284). Penggabungan antara analisis data kuantitatif dan kualitatif dikarenakan mampu memberikan

pandangan mengenai hasil penelitian yang lebih holistik atau menyeluruh mengenai topik penelitian yang diangkat (Kahar et al., 2025:153).

Analisis data valid dan praktis produk secara kuantitatif menggunakan rumus valid dan praktis kemudian data tersebut akan dimasukkan pada tabel skala kriteria valid dan praktis produk lalu hasilnya akan dianalisis secara kualitatif berupa deskripsi data. Analisis data keefektifan akan dilakukan analisis data kuantitatif menggunakan rumus perhitungan persentase ketuntasan klasikal yang kemudian dikonversikan pada tabel kriteria keefektifan, serta rumus perhitungan uji beda menggunakan rumus *N-Gain*. Analisis kualitatif pada data keefektifan berupa deskripsi data dari hasil perhitungan kedua rumus di atas.

4. Analisis Data Valid

a. Analisis Kuantitatif Data Valid

Analisis kuantitatif data kevalidan produk media Monoton yang telah diperoleh menggunakan instrumen yaitu angket uji validasi produk yang diberikan kepada ahli media dan materi pantun, akan dianalisis menggunakan rumus validasi produk sebagai berikut ini (Hidayat & Irawan, 2017):

$$NKP = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor penilaian maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus kevalidan produk di atas maka akan diperoleh tingkat kevalidan produk dari rata-rata hasil analisis data kuesioner kevalidan produk. Melalui rumus validasi produk di atas maka akan dikonversikan ke dalam tabel skala validasi produk berikut ini untuk melihat tingkat kevalidan produk monopoli pantun.

Tabel 3. 13 Skala Kriteria Valid

Nilai Per-Kriteria	Skor	Kriteria	Tindakan
4	85%-100%	Sangat Valid	Diterapkan
3	75%-84%	Valid	Diterapkan
2	55%-74%	Kurang Valid	Diperbaharui
1	<55%	Tidak Valid	Diperbaharui

Sumber: (Hariadi, 2020)

b. Analisis Kualitatif Data Valid

Berdasarkan analisis kuantitatif akan diperoleh persentase kevalidan produk, kemudian akan dilakukan analisis kualitatif berupa deskripsi data persentase kriteria kevalidan yang diperoleh. Analisis kualitatif data kevalidan berupa deskripsi kriteria valid dari sebuah produk yang dikembangkan yaitu minimal hasil rata-rata validasi **produk 75%**, baik aspek validasi **ahli, materi dan media**. Kemudian, jika **produk media Monoton** ini sudah memenuhi kriteria valid akan dilakukan penerapan **uji coba pada pembelajaran di sekolah dasar**. Namun, jika **produk media Monoton yang** dikembangkan memperoleh rata-rata validasi produk kurang dari 75% maka harus direvisi atau diperbaharui. Analisis kualitatif digunakan untuk menyimpulkan hasil dari perhitungan data kevalidan (Setyosari, 2016: 284). Produk yang sudah terbukti valid akan dilakukan pencarian data kepraktisan produk.

5. Analisis Data Praktis

a. Analisis Kuantitatif Data Praktis

Analisis kuantitatif data kepraktisan diperoleh dari perhitungan rumus kepraktisan yang sama dengan rumus validasi produk. Perbedaanannya terlihat pada kriteria tabel dari kepraktisan dan kevalidan, serta penyebaran instrumen pengumpulan data juga berbeda. Jika untuk melihat kevalidan itu pada *expert* media yaitu dosen pengampu mata kuliah, sedangkan untuk kepraktisan diberikan pada pengguna produk yaitu siswa dan guru.

Tabel 3. 14 Skala Kepraktisan Produk (Hariadi, 2020)

Nilai Per-Kriteria	Skor	Kriteria	Tindakan
4	85%-100%	Sangat Praktis	Diterapkan
3	75%-84%	Praktis	Diterapkan
2	55%-74%	Kurang Praktis	Diperbaharui
1	<55%	Tidak Praktis	Diperbaharui

Sumber: (Hariadi, 2020)

b. Analisis Kualitatif Data Praktis

Berdasarkan persentase analisis kuantitatif data kepraktisan, kemudian dilakukan analisis kualitatif data kepraktisan berupa deskripsi persentase kriteria sesuai dengan tabel kriteria kepraktisan, maka produk media Monotun akan dikatakan praktis jika persentase rata-rata dari analisis kuantitatif memenuhi kriteria 75%. Hasil analisis tersebut dapat dijadikan acuan penggunaan produk dalam pembelajaran pantun materi pantun. Jika produk media Monotun memperoleh kurang dari 75% maka media harus diperbaharui sebelum diimplementasikan secara lebih luas. Analisis kualitatif digunakan untuk menyimpulkan hasil dari perhitungan data kepraktisan (Setyosari, 2016: 284). Berdasarkan kedua penilaian yang telah dilakukan yaitu validasi dan kepraktisan produk, maka tahap terakhir yang dilakukan yaitu mencari keefektifan produk pengembangan monopoli pantun ini.

6. Analisis Data Efektif

Data efektif produk media Monotun diperoleh melalui test dengan instrumen soal evaluasi yang disusun sesuai kisi-kisi penilaian test atau soal evaluasi materi pantun. Test yang diberikan kepada siswa kelas V SDN Lirboyo 1 dilakukan sebanyak dua kali, *pre-test* dan *post-test*. Tahapan untuk *pre-test* diberikan sebelum implementasi media Monotun dalam pembelajaran sedangkan *post-test* dilaksanakan setelah implementasi media. Hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah diperoleh akan dilakukan analisis data keefektifan menggunakan kriteria ketuntasan klasikal hasil test keterampilan menulis siswa.

a. Analisis Kuantitatif Data Efektif

Analisis kuantitatif data keefektifan menggunakan kriteria ketuntasan klasikal ini merujuk pada rumus persentase ketuntasan klasikal. Hasil test keterampilan menulis siswa dinyatakan tuntas secara klasikal dengan perolehan persentase minimal 70% siswa dengan nilai di atas KKTP yang ditetapkan sekolah yaitu ≥ 75 (Amral & Asmar, 2020:54). Rumus ketuntasan klasikal yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada rumus di bawah ini (Samala et al., 2019):

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{banyak peserta tes tuntas}}{\text{Jumlah peserta tes}} \times 100\%$$

Analisis kuantitatif data keefektifan juga dilakukan dengan mencari rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*. Setelah dilakukan rata-rata dari tiap test, maka akan dibandingkan untuk melihat peningkatan hasil keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Lirboyo 1. Rumus untuk mencari peningkatan dari rata-rata kedua nilai test tersebut menggunakan Rumus *N-Gain* berikut ini (Wahab et al., 2021):

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Rata-rata skor Posttest} - \text{Rata-rata skor Pretest}}{\text{rata-rata skor maksimal} - \text{Rata-rata skor Pretest}}$$

Setelah memperoleh persentase *N-Gain* akan dikonversikan pada tabel kriteria nilai *N-Gain* untuk melihat kriteria peningkatan rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Tabel kriteria *N-Gain* sebagai berikut (Hake, 1999):

Tabel 3. 15 Kriteria *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria <i>N-Gain</i>
$G < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq G < 0,7$	Sedang
$G \geq 0,7$	Tinggi

b. Analisis Kualitatif Data Efektif

Analisis kualitatif data efektif digunakan untuk menyimpulkan hasil perhitungan rumus ketuntasan klasikal serta

konversinya pada tabel kriteria keefektifan serta perhitungan rumus $N\text{-Gain}$. Simpulan ini berupa deskripsi data untuk menentukan simpulan keefektifan produk (Setyosari, 2016: 284). Jika *ketuntasan klasikal* terdapat $\geq 70\%$ siswa yang tuntas, serta terdapat perbedaan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus $N\text{-Gain}$ maka produk media Monotun yang dikembangkan dinilai efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V.

H. Metode, Uji Coba, Dan Atau Validasi Produk

1. Metode

a. Tahap Analisis

Tahapan awal dari model ADDIE adalah analisis. Tahap analisis menurut menurut Jusuf et al., (2023:101-103) diartikan sebagai kegiatan *need assessment* untuk memperoleh *output* berupa identifikasi permasalahan dan kebutuhan serta karakteristik subjek penelitian atau dalam penelitian ini subjeknya adalah siswa kelas V SDN Lirboyo 1. Kegiatan *need assessment* ini mengumpulkan data menggunakan teknik pengumpulan data Triangulasi data. Uraian mengenai triangulasi data yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi, wawancara dan studi dokumen (Sugiyono, 2016: 241). Melalui triangulasi data, diperoleh analisis berupa analisis kurikulum yang digunakan di SDN Lirboyo 1, analisis karakteristik siswa kelas V, analisis tujuan pembelajaran, serta analisis kebutuhan dari permasalahan mengenai tujuan pembelajaran yang belum tercapai di kelas V.

b. Tahap Design

Pada tahap *design* ini, produk yang akan dikembangkan harus melalui tahap penggambaran menggunakan kerangka konseptual yang bertujuan untuk menyesuaikan dengan capaian pembelajaran, kemudian dilakukan untuk mengidentifikasi konten materi pada media Monotun ini (Jusuf et al., 2023:101-103).

Kerangka konseptual yang diuraikan dapat berupa sketsa atau *prototipe* dari bentuk fisik *design* produk awal (Winarni, 2021: 260). Setelah analisis capaian pembelajaran, dilakukan rancangan untuk pengembangan media. Rancangan ini meliputi desain media berupa sketsa mulai dari ukuran, warna, jenis *font* dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam membuat produk. Rancangan yang selanjutnya berupa konten atau materi yang terkandung di dalam pengembangan media Monotun, serta rancangan modul ajar untuk mengetahui implementasi media dalam kegiatan pembelajaran.

c. Tahap *Development*

Dalam tahap pengembangan atau *development* media Monotun untuk mendapatkan produk yang layak untuk diimplementasikan. Winarni (2021: 260) menyatakan tahap *development* pada model ADDIE dilakukan dengan realisasi kerangka konseptual yang telah disusun pada tahap *design* menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Ketika produk atau media Monotun yang dikembangkan sudah jadi, akan dilakukan uji validasi ahli media dan materi. Cahyadi (2019) menyatakan produk yang akan diimplementasikan harus dilakukan uji validasi kelayakan pada tahap *development* atau pengembangan. Pada penelitian ini media Monotun akan dilakukan uji validasi ahli media oleh dosen yang mengampu mata kuliah pengembangan media pembelajaran, sedangkan materi pantun pada media Monotun akan dilakukan uji validasi materi oleh dosen yang mengampu mata kuliah Kajian Kesusastraan. Instrumen yang digunakan untuk melakukan validasi produk yaitu lembar uji validasi dengan indikator kelayakan produk atau media dan ketepatan materi yang digunakan pada media.

d. Tahap Implementasi

Produk yang telah dikembangkan melalui tahap *development*, selanjutnya akan dilakukan implementasi media

Monotun untuk melihat kelayakannya. Tujuan utama dari tahap implementasi pada model ADDIE menurut Syahid (2024) yaitu membantu siswa untuk memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran, serta memastikan solusi yang ditawarkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada sehingga siswa dapat memiliki kompetensi keterampilan, kognitif, dan afektif yang dibutuhkan siswa.

Implementasi produk media Monotun dengan merujuk pada model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang digunakan sebagai penerapan media Monotun yaitu model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Langkah-langkah dari model pembelajaran STAD sebagai berikut ini (Slavin, 2008: 143):

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi kepada siswa
- 2) Guru menjelaskan materi
- 3) Siswa diarahkan untuk membentuk kelompok secara heterogen
- 4) Guru membantu untuk membimbing kelompok siswa dalam belajar
- 5) Siswa dan Guru melakukan evaluasi pembelajaran
- 6) Siswa diberikan apresiasi setelah melakukan pembelajaran

e. Tahap Evaluasi

Penelitian pengembangan sebuah produk media Monotun diakhiri dengan tahap evaluasi. Dari keempat tahap ADDIE, akan dilakukan evaluasi pada masing-masing tahapannya. Terdapat dua tahap evaluasi pada model ADDIE penelitian pengembangan ini, yaitu evaluasi formatif serta sumatif. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh monopoli pantun yang memberikan dampak baik pada peningkatan keterampilan menulis siswa kelas V pada materi pantun. Syahid et al., (2024) menyatakan bahwa evaluasi pada model ADDIE ini ditujukan agar produk yang dikembangkan menjawab permasalahan yang ada. Evaluasi ini menurutnya ada dua,

145 evaluasi formatif yang dilakukan saat pengembangan media
sedangkan evaluasi sumatif dilakukan ketika selesai implementasi
206 produk.

2. Uji Coba Produk

a. Teknik Pengambilan Subjek Uji Coba Produk

2 Subjek uji coba produk media Monoton dipilih melalui teknik
pengumpulan sampel dan populasi. Populasi diartikan sebagai
keseluruhan objek dari penelitian dengan kriteria yang tidak variatif
atau kriterianya tergolong monoton (Arikunto, 2006). Sedangkan
238 Sugiyono (2016: 80) mendefinisikan populasi sebagai suatu wilayah
yang terdampak adanya generalisasi sehingga objek dalam wilayah
tersebut memiliki kriteria dan kualitas yang mirip serta dipilih oleh
peneliti untuk dikaji lebih dalam lagi. Berdasarkan penjelasan
60 mengenai definisi populasi, dalam penelitian ini populasi yang
digunakan yaitu keseluruhan siswa kelas V dari SDN Lirboyo1 yang
68 totalnya terdapat 28 siswa. Sedangkan sampel adalah sebagai bagian
385 dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya (Amin et
al., 2023).

Dalam pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian
yaitu keseluruhan dari jumlah populasi kelas V SDN Lirboyo 1. Hal
ini dikarenakan, jumlah populasi tidak terlalu besar, sehingga dalam
pengambilan sampling yang digunakan yaitu *non-probability*
188 *sampling* dengan teknik *saturation sampling* atau teknik
pengambilan sampel jenuh. Teknik *saturation sampling*
menggunakan sampel yang jumlahnya sama dengan populasi. Syarat
digunakannya teknik *saturation sampling* ini yaitu anggota populasi
tidak banyak (Yuliani & Supriatna, 2023: 58). Menurut Sugiyono
(2018: 130) jumlah populasi yang memenuhi syarat pengambilan
sampel jenuh adalah kurang dari 30 subjek.

b. *Design Uji Coba Produk*

Design uji coba produk pada penelitian pengembangan media Monotun ini dilakukan untuk mengumpulkan data kepraktisan dan keefektifan produk media Monotun. Di mana uji coba produk media Monotun pada kelas V dilakukan dengan dua tahap uji coba. Di mana tahap yang pertama adalah uji coba kelompok kecil dan tahap yang kedua adalah uji coba kelompok besar atau lapangan.

1) Uji coba terbatas

Uji coba terbatas merupakan uji coba yang pertama dilakukan pada kegiatan implementasi produk. Subjek uji coba terbatas atau kelompok kecil terdiri dari 8 siswa (Dick et al., 2015:285), maka dari itu pemilihan subjek pada uji coba kelompok kecil ini dibutuhkan sekitar 8 siswa kelas V.

Pada uji coba terbatas menghasilkan data berupa tingkat praktis awal dan keefektifan awal dari monopoli pantun kelas V materi pantun. Sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media Monotun ini, siswa yang ikut dalam uji coba terbatas akan diberikan *pre-test* terlebih dahulu. Kemudian, setelah *pre-test* akan diberikan implementasi media Monotun dalam pembelajaran pantun. Tahap terakhir dari uji coba terbatas yaitu pemberian *post-test* untuk membandingkan adakah peningkatan hasil belajar siswa. Tahap tersebut dilakukan agar dapat diketahui tingkat keefektifan awal dari multimedia ini. Selain itu, data praktis awal akan diberikan melalui kuesioner atau angket kepada subjek uji coba terbatas, setelah menggunakan media Monotun tersebut.

Data keefektifan dan praktis awal yang telah diperoleh, selanjutnya akan dilakukan evaluasi produk. Di mana evaluasi

produk ini berupa revisi yang perlu dilakukan pada media Monotun. Tujuan dari revisi media Monotun agar menghasilkan produk yang lebih baik dari sebelumnya. Setelah dilakukan evaluasi atau revisi media Monotun maka akan dilanjutkan tahap uji coba kelompok besar atau lapangan kepada siswa dan guru kelas V SDN Lirboyo 1.

2) Uji coba luas

Uji coba luas dilakukan setelah uji coba terbatas. Perbedaan dari keduanya terletak pada kuantitas subjek uji coba. Pada uji coba luas kuantitasnya akan lebih banyak daripada uji coba terbatas. Sisa dari siswa yang tidak melakukan uji coba terbatas yaitu 20 siswa, mereka akan ikut dalam uji coba luas. Menurut Dick et al, (2015:285) kriteria jumlah subjek uji coba luas atau lapangan sebesar 15-30 subjek. Sehingga, jumlah sisa siswa pada uji coba luas penelitian ini sudah memenuhi kriteria tersebut.

Tahapan uji coba luas memiliki kesamaan dengan uji coba terbatas. Sedangkan, perbedaannya terletak pada data yang dicari yaitu data praktis dan efektif akhir. Hasil yang diberikan setelah kegiatan implementasi ini diharapkan mampu dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk Media Monopoli Pantun sebelum dilakukan pengembangan produk dalam jumlah yang lebih banyak dan penggunaan yang lebih luas.

c. Ahli Validasi Produk dan Materi

Pada tahap validasi produk dilakukan dengan tujuan untuk melihat tingkat kevalidan produk berdasarkan penilaian ahli media dan materi. Ahli dari uji validasi produk ini memiliki syarat pemilihan validator sebagai berikut:

1) Uji Validasi Ahli Media Pembelajaran

Uji validasi media pembelajaran dilakukan untuk melihat valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan sebelum masuk ke tahap implementasi produk media Monoton di kelas. Kriteria validator yang bertindak sebagai uji validasi media tersebut yaitu:

- a) Dosen PGSD yang memiliki gelar pendidikan minimal S2.
- b) Dosen yang mengampu mata kuliah pada bidang pengembangan media pembelajaran.

Sehingga, dari uraian tentang kriteria di atas maka validator media ini yaitu **Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.** selaku pengampu mata kuliah pengembangan media pembelajaran siswa sekolah dasar.

2) Uji Validasi Ahli Materi Pantun Pembelajaran Bahasa Indonesia

Uji validasi materi pantun Bahasa Indonesia pada media Monoton dilakukan untuk melihat valid atau tidaknya konten atau materi pada media pembelajaran yang dikembangkan sebelum masuk ke tahap implementasi produk media Monoton di kelas. Kriteria validator yang bertindak sebagai uji validasi materi pantun tersebut yaitu:

- a) Dosen PGSD yang memiliki gelar pendidikan minimal S2.
- b) Dosen yang mengampu mata kuliah pada bidang Kajian Kesusastraan.

Sehingga, dari uraian tentang kriteria di atas maka validator materi ini yaitu **Ibu Ita Kurnia, M.Pd.** selaku pengampu mata kuliah Kajian Kesusastraan siswa sekolah dasar.

70

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Produk Hasil Pengembangan

13

2

14

295

Pengembangan media pembelajaran Monopoli Pantun (Monotun) pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang tahapan pengembangannya terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pengembangan produk yang dilakukan dalam penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa papan permainan Monotun (Monopoli Pantun) yang berisi mengenai materi pantun kelas V sekolah dasar, kuis permainan seperti kuis pantun 1 dan 2, serta kuis misteri untuk memberikan tantangan pada siswa agar dapat mempelajari dan menulis pantun yang baik dan benar sesuai aturan sajak dan baris. Media pembelajaran Monotun ini didesain menggunakan aplikasi *Canva* yang kemudian dicetak menggunakan bahan berupa karton dengan laminasi stiker anti air.

156

381

241

158

239

Media pembelajaran Monotun yang dikembangkan melewati penilaian validasi untuk menyatakan kevalidan media sebelum diimplementasikan. Penilaian validasi ini dilakukan oleh tim ahli yaitu ahli materi dan ahli media sebagai validator dari produk yang dikembangkan. Setelah melakukan penilaian validasi produk, tahap selanjutnya adalah revisi produk sesuai dengan catatan validator, revisi ini berupa memperbaiki media pembelajaran Monotun untuk siap diimplementasikan secara uji coba terbatas menggunakan kelompok kecil sebanyak 8 siswa, serta uji coba luas menggunakan sisa jumlah siswa yaitu 20 orang pada pembelajaran pantun kelas V sekolah dasar. Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas V SDN Lirboyo 1.

1. Hasil Tahap Analisis

Tahap analisis pada penelitian pengembangan media Monotun bertujuan untuk memperoleh *output* berupa identifikasi permasalahan dan kebutuhan serta karakteristik subjek penelitian. Tahapan ini dilakukan melalui kegiatan *need assessment* atau analisis kebutuhan

yang meliputi lima hal yaitu (a) analisis kurikulum, (b) analisis karakteristik siswa, (c) analisis tujuan pembelajaran, (d) analisis kinerja, dan (e) analisis kebutuhan akan media. Hasil tahapan analisis tersebut diperoleh melalui kegiatan triangulasi yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumen. Fokus kegiatan analisis ini pada keterampilan menulis siswa kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia.

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum pada penelitian ini dilaksanakan berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V pada tanggal 02 Februari 2026, diperoleh informasi mengenai kurikulum yang diterapkan SDN Lirboyo 1 yaitu kurikulum merdeka. Menurut hasil wawancara dengan wali kelas V mengatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran di kelas V sudah berjalan sesuai dengan aturan yang berlaku di kurikulum merdeka. Di mana pembelajaran berlangsung secara berdiferensiasi dan terdapat kegiatan belajar secara individu ataupun berkelompok. Namun, pada pelaksanaannya masih terdapat beberapa kali pembelajaran yang terkendala untuk menggunakan perangkat pembelajaran yang lengkap terutama media. Sehingga pada pengembangan produk media pembelajaran penelitian ini menggunakan kurikulum merdeka.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa sebagai dasar penyesuaian produk yang dikembangkan. Analisis karakteristik siswa berperan penting untuk memastikan bahwa pengembangan produk dilaksanakan sesuai karakteristik siswa di kelas, analisis ini dapat berupa observasi kegiatan pembelajaran di kelas (Syahid et al., 2024). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Lirboyo 1 kelas V sebagai langkah dari analisis karakteristik siswa, diketahui bahwa ketika guru menggunakan media pembelajaran saat mengajar membuat para siswa tersebut memiliki minat dalam belajar. Selain itu, siswa juga aktif dalam pembelajaran ketika dilakukan sebuah permainan dengan diberikan *reward*. Dibandingkan dengan

pembelajaran yang hanya dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi tanpa media dan bermain, siswa cenderung lebih aktif untuk mempelajari materi yang diberikan dengan menggunakan media dan permainan. Maka dari itu, dalam penelitian ini diperlukan pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan permainan. Hal ini dilakukan sebagai upaya mengoptimalkan terlaksananya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan sebagai langkah awal dalam menentukan spesifikasi produk atau media. Cakupan dari pelaksanaan analisis tujuan pembelajaran berupa keterampilan siswa, kemudian modul ajar guru sebagai prosedur dalam pembelajaran serta penugasan yang diberikan kepada siswa (Setyosari, 2016: 284).

Berdasarkan cakupan analisis tujuan pembelajaran di atas maka studi dokumentasi dipilih sebagai tahap pelaksanaan analisis tujuan pembelajaran. Studi dokumentasi yang dilakukan peneliti dengan mempelajari dokumen berupa modul ajar guru dan arsip hasil belajar siswa pada materi pantun angkatan sebelumnya. Ditemukan masih terdapat siswa yang belum memenuhi kriteria capaian pembelajaran (CP) pantun kelas V, sehingga tujuan pembelajaran (TP) siswa kelas V pada keterampilan menulis pantun masih belum tercapai secara maksimal. Elemen menulis atau keterampilan menulis pada CP menyatakan bahwa siswa mampu mengungkapkan perasaan, imajinasi secara elok dan menarik dalam bentuk puisi lama (pantun) menggunakan kosakata yang kreatif. Merujuk pada dokumen hasil belajar atau nilai ulangan harian siswa materi menulis pantun, mereka kesulitan ketika melengkapi isi dari pantun yang rumpang. Selain itu pada soal uraian menulis pantun, siswa belum bisa untuk menyamakan sajak antara sampiran dan isi.

Siswa juga belum bisa menyebutkan ciri-ciri pantun dan jenis-jenisnya.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai tujuan pembelajaran pantun yang belum tercapai, maka materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran sesuai dengan analisis tujuan pembelajaran yaitu materi menulis pantun. Materi tersebut dipilih karena termasuk materi yang dianggap sulit oleh siswa, serta belum tercapai tujuan pembelajaran secara optimal pada materi menulis pantun kelas V.

d. Analisis Kinerja

Analisis kinerja pada penelitian ini difokuskan pada kinerja guru dalam aktivitasnya pembelajaran di sekolah. Kinerja berarti tingkat keberhasilan yang dicapai satu orang atau gabungan beberapa orang dalam menyelesaikan tugas serta kemampuan dalam mencapai tujuan yang ditentukan (Rachmawati, 2013). Kinerja guru sendiri berarti tingkat keberhasilan guru mengenai kegiatannya yang berkaitan dengan tugas profesionalnya sebagai guru. Analisis kinerja guru perlu dilakukan untuk menilai performa kerja guru selama bertugas, sehingga menentukan keberhasilan suatu sekolah (Wulandari, 2018). Dalam analisis kinerja guru terdapat 3 indikator penilaian antara lain yaitu: 1) Penyusunan Rancangan Kegiatan Pembelajaran 2) Proses Pembelajaran dan 3) Evaluasi Pembelajaran (Rachmawati & Daryanto, 2013: 16).

Berdasarkan penjelasan mengenai teori analisis kinerja guru di atas, maka pada penelitian ini analisis kinerja guru kelas V SDN Lirboyo 1 dilakukan dengan teknik observasi dan dokumentasi. Analisis kinerja penelitian ini yang pertama dilakukan dengan studi dokumentasi dengan mempelajari perangkat pembelajaran yang digunakan guru sehingga menghasilkan informasi mengenai perangkat pembelajaran yang digunakan guru sudah tersusun secara sistematis serta komponen yang dibuat lengkap dan detail, serta sumber belajar dari guru yang berasal dari buku pegangan guru.

Materi yang terdapat pada buku pegangan guru ini masih minim serta materi pantun untuk kelas V hanya berisi tentang definisi dan ciri-ciri pantun saja serta contoh yang diberikan masih sedikit. Hasil observasi mengenai kinerja guru diperoleh indikator proses pembelajaran guru yang sudah urut mulai dari kegiatan awal berupa salam pembuka, penyampaian materi di kegiatan inti serta kegiatan penutup berupa salam penutup dan apresiasi dari guru kepada siswa. Namun, pada observasi kegiatan inti ini guru belum menggunakan media pembelajaran secara optimal dalam menjelaskan materi pantun kepada siswa. Sedangkan, observasi mengenai indikator evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru pada kegiatan penutup masih berupa sesi tanya jawab belum terdapat penugasan untuk membantu siswa mengulang kembali materi yang telah diajarkan.

e. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan akan pengembangan produk atau media sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Setyosari (2016: 284) menyatakan bahwa analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi nyata dari pembelajaran di kelas serta permasalahan pembelajaran seperti hasil belajar siswa yang rendah serta minat dan motivasi yang rendah. Maka dari itu, dapat dimunculkan solusi dari permasalahan yang ada.

Berdasarkan teori mengenai tujuan analisis kebutuhan di atas, maka diperlukan analisis kebutuhan akan media pembelajaran Monotun yang diperoleh melalui wawancara dengan guru. Hasil wawancara dengan guru pada aspek kebutuhan media Monotun di atas, maka media Monotun dalam pembelajaran pantun menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi keterampilan menulis siswa kelas V SDN Lirboyo 1 yang rendah pada materi pantun, nilai keterampilan menulis siswa masih di bawah KKTP sekolah yaitu ≥ 75 . Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, maka untuk memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran pantun pada kelas

V dimunculkan produk papan permainan Monopoli Pantun (Monotun) yang terdapat permainan berupa menyelesaikan tantangan pada kartu kuis pantun dan petak-petak dalam papan, materi pada produk ini disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Kegiatan merancang sketsa produk terdapat di tahap selanjutnya yaitu tahapan desain produk.

2. Hasil Tahap Desain

a. Desain Materi

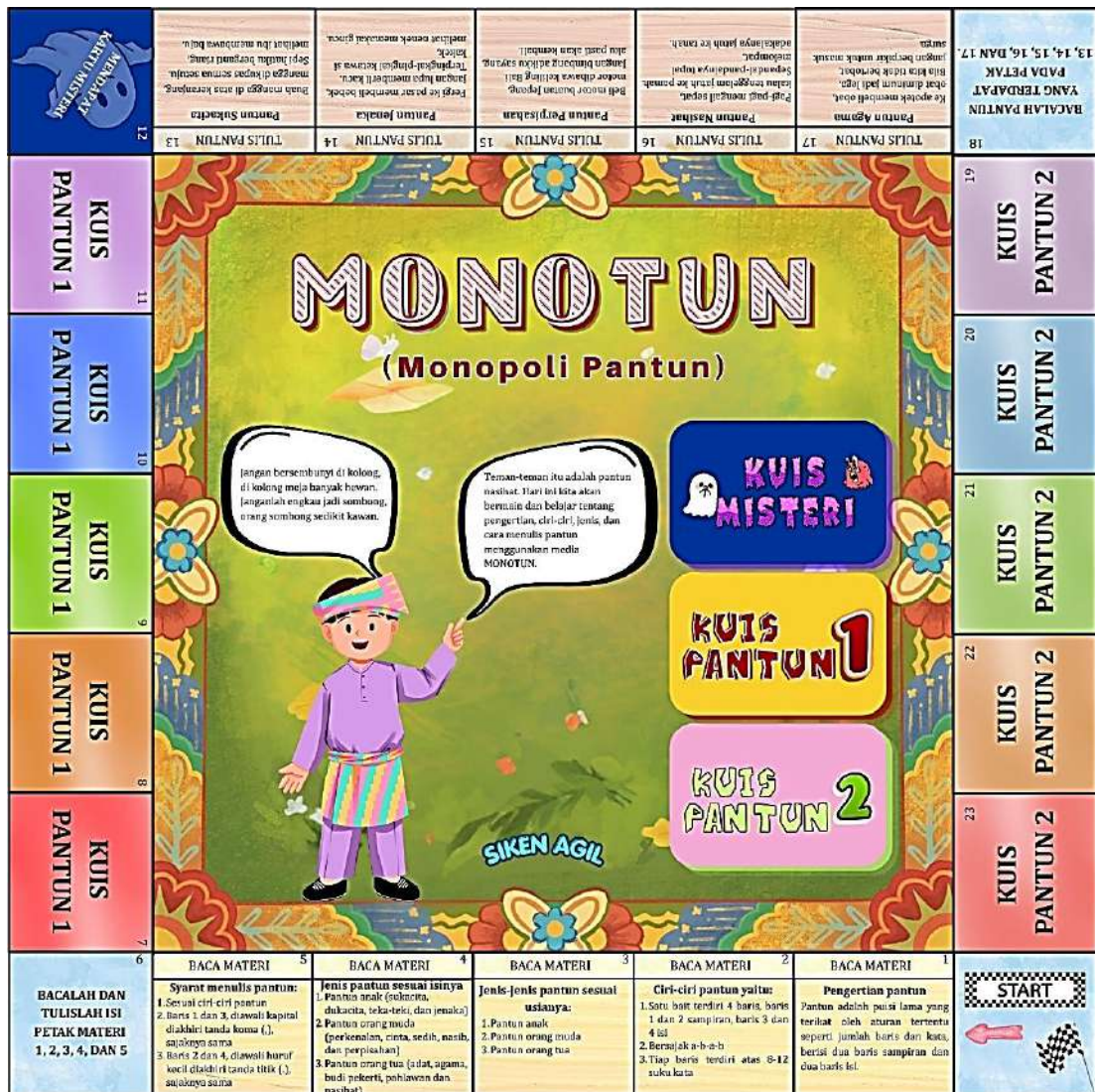
Tahapan desain materi merujuk pada hasil analisis tujuan pembelajaran sebagai langkah awal untuk menentukan ruang lingkup materi di dalam produk atau media Monotun. Ruang lingkup materi yaitu berkaitan dengan elemen menulis pantun, sehingga konten atau materi yang terdapat dalam media meliputi definisi atau pengertian pantun, ciri-ciri dan jenis-jenis pantun, setelah itu keterampilan menulis pantun sesuai dengan syarat-syarat menulis pantun. Integrasi materi dengan media ini berupa petak atau kotak materi dan kartu-kartu kuis permainan monopoli pantun.

b. Desain Modul Ajar

Tahap desain modul ajar digunakan sebagai panduan dalam pengimplementasian media pembelajaran. Di mana implementasi media pembelajaran yaitu Monotun sesuai dengan sintaks atau langkah-langkah dari model pembelajaran yang digunakan. Dalam pembelajaran pantun model yang digunakan yaitu STAD (*Student Teams Achivement Division*), sintaks model STAD meliputi: (1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) guru menyajikan informasi, (3) siswa dibentuk kelompok secara heterogen, (4) tiap kelompok siswa dibimbing oleh guru untuk bekerja dan belajar bersama, (5) mengevaluasi dengan memberikan latihan soal, dan (6) memberikan *reward* atau penghargaan bagi siswa setelah bermain Monotun (Krisno, 2016). Berdasarkan uraian sintaks model STAD, maka pelaksanaan permainan Monotun disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun pada modul ajar.

c. Desain Media Monotun

Pada tahap desain media Monotun ini, peneliti menghasilkan rancangan produk atau media pembelajaran meliputi papan media Monotun, kemudian kartu kuis pantun 1, pantun 2, dan kartu misteri sebanyak masing-masing 20 kartu. Serta dadu sebagai frekuensi untuk melangkahakan pion atau bidak selain itu juga dihasilkan poin berbentuk lingkaran seperti koin, dalam mengatur permainan juga dihasilkan buku panduan permainan media Monotun. Tampilan visual dari papan permainan Monotun dilampirkan pada halaman setelahnya.



Gambar 4. 1 Papan Media Monotun

Papan permainan media Monotun didesain menggunakan canva, kemudian bahan yang digunakan yaitu karton dengan laminasi stiker anti air, bahan untuk kartu-kartu dan poin menggunakan kertas ivory yang dilaminasi. Dadu dan pion terbuat dari akrilik, dan terakhir yaitu buku panduan monotun menggunakan kertas buffalo F4. Desain dari media Monotun dapat diuraikan ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. 1 Spesifikasi Media Monotun

No.	Gambar
1.	
Keterangan	Papan Permainan Media Monotun

No.	Gambar	
Fungsi	Tampilan utama dalam permainan media Monoton terdapat 24 petak, dengan rincian 1 petak start, 12 petak materi, 8 petak kuis pantun, dan 1 petak kuis misteri. Petak-petak ini berfungsi untuk meletakkan pion pemain. Selain itu terdapat kotak kuis untuk meletakkan kartu kuis pantun dan misteri.	
2.	 Gambar Petak Start	
Keterangan	Petak Start	
Fungsi	Fungsinya untuk menaruh pion pertama sebelum permainan berlanjut.	

No.	Gambar								
3.	<table> <tr> <th data-bbox="496 336 879 398">BACA MATERI 2</th><th data-bbox="879 336 1264 398">BACA MATERI 1</th></tr> <tr> <td data-bbox="496 398 879 685"> Ciri-ciri pantun yaitu: 1. Satu bait terdiri 4 baris, baris 1 dan 2 sampiran, baris 3 dan 4 isi 2. Bersajak a-b-a-b 3. Tiap baris terdiri atas 8-12 suku kata </td><td data-bbox="879 398 1264 685"> Pengertian pantun Pantun adalah puisi lama yang terikat oleh aturan tertentu seperti jumlah baris dan kata, berisi dua baris sampiran dan dua baris isi. </td></tr> </table> Gambar Petak Baca Materi <table> <tr> <th data-bbox="504 788 879 851">TULIS PANTUN 17</th><th data-bbox="879 788 1264 851">TULIS PANTUN 16</th></tr> <tr> <td data-bbox="504 851 879 1137"> Pantun Agama Ke apotek membeli obat, obat diminum jadi lega. Bila kita tidak bertobat, jangan berpikir untuk masuk surga. </td><td data-bbox="879 851 1264 1137"> Pantun Nasihat Pagi-pagi mengail sepat, kalau tenggelam jatuh ke pamah. Sepandai-pandainya tupai melompat, adakalanya jatuh ke tanah. </td></tr> </table> Gambar Petak Menulis Pantun	BACA MATERI 2	BACA MATERI 1	Ciri-ciri pantun yaitu: 1. Satu bait terdiri 4 baris, baris 1 dan 2 sampiran, baris 3 dan 4 isi 2. Bersajak a-b-a-b 3. Tiap baris terdiri atas 8-12 suku kata	Pengertian pantun Pantun adalah puisi lama yang terikat oleh aturan tertentu seperti jumlah baris dan kata, berisi dua baris sampiran dan dua baris isi.	TULIS PANTUN 17	TULIS PANTUN 16	Pantun Agama Ke apotek membeli obat, obat diminum jadi lega. Bila kita tidak bertobat, jangan berpikir untuk masuk surga.	Pantun Nasihat Pagi-pagi mengail sepat, kalau tenggelam jatuh ke pamah. Sepandai-pandainya tupai melompat, adakalanya jatuh ke tanah.
BACA MATERI 2	BACA MATERI 1								
Ciri-ciri pantun yaitu: 1. Satu bait terdiri 4 baris, baris 1 dan 2 sampiran, baris 3 dan 4 isi 2. Bersajak a-b-a-b 3. Tiap baris terdiri atas 8-12 suku kata	Pengertian pantun Pantun adalah puisi lama yang terikat oleh aturan tertentu seperti jumlah baris dan kata, berisi dua baris sampiran dan dua baris isi.								
TULIS PANTUN 17	TULIS PANTUN 16								
Pantun Agama Ke apotek membeli obat, obat diminum jadi lega. Bila kita tidak bertobat, jangan berpikir untuk masuk surga.	Pantun Nasihat Pagi-pagi mengail sepat, kalau tenggelam jatuh ke pamah. Sepandai-pandainya tupai melompat, adakalanya jatuh ke tanah.								
Keterangan	Petak baca Materi dan Tulis Pantun								
Fungsi	Petak ini berfungsi untuk memberikan pengetahuan mengenai konsep pantun dan contoh jenis-jenis pantun. Petak baca materi terdiri dari 5 petak, sedangkan petak tulis pantun juga terdiri dari 5 petak.								

No.	Gambar
4.	6 BACALAH DAN TULISLAH ISI PETAK MATERI 1, 2, 3, 4, DAN 5 18 BACALAH PANTUN YANG TERDAPAT PADA PETAK 13, 14, 15, 16, DAN 17. Gambar Petak Rangkum Materi.
Keterangan	Petak Rangkum Materi
Fungsi	Fungsi dari kedua petak tersebut untuk membantu siswa mengulangi materi yang sudah didapat pada petak baca materi dan tulis pantun
5.	7 KUIS PANTUN 1 21 KUIS PANTUN 2 Gambar Petak Kuis Pantun 1 dan 2
Keterangan	Petak Kuis Pantun
Fungsi	Petak kuis pantun 1 dan 2 berfungsi untuk memberikan tantangan menulis pantun dan mengerjakan soal-soal pantun.

No.	Gambar
6.	Gambar Petak Misteri
Keterangan	Petak Kuis Misteri
Fungsi	Petak kuis misteri dapat berupa pengurangan poin dan tantangan mengerjakan soal pantun dan membuat pantun nasihat.
7.	Gambar Kotak Kartu Monotun
Keterangan	Kotak Kartu
Fungsi	Fungsinya untuk meletakkan kartu kuis misteri, kuis pantun 1, dan 2.

No.	Gambar
8.	 Gambar Tujuan Pembelajaran
Keterangan	Uraian Tujuan Pembelajaran
Fungsi	Berkfungsi agar siswa mengetahui tujuan pembelajaran ketika bermain menggunakan Monotun
9.	 Bagian depan (kiri) dan belakang (kanan) kuis pantun 1
Keterangan	Kartu Kuis Pantun 1
Fungsi	Digunakan untuk memberikan tantangan pada siswa jika berhenti pada petak kuis pantun 1 berupa: 1. Melengkapi pantun 2. Menyebutkan jenis dan ciri-ciri pantun 3. Mengidentifikasi bagian pantun 4. Menyunting pantun

No.	Gambar
10.	 Bagian depan (kiri) dan belakang (kanan) kuis pantun 2
Keterangan	Kartu Kuis Pantun 2
Fungsi	Digunakan untuk memberikan tantangan berupa menulis pantun menggunakan dua kosakata yang telah disediakan di dalam kartu
11.	 Bagian depan (kiri) dan belakang (kanan) kuis misteri
Keterangan	Kartu misteri
Fungsi	Digunakan untuk memberikan tantangan kejutan untuk siswa berupa: 1. Membaca dan menebak pantun teka-teki 2. Kartu zonk pengurangan poin 3. Menyebutkan jenis dan ciri pantun pada format yang telah disediakan 4. Membuat pantun nasihat

No.	Gambar	
12.	Gambar Poin pada Monotun	
Keterangan		Poin
Fungsi		Digunakan sebagai alat reward bagi siswa yang sudah menyelesaikan tantangan, serta penentu pemenang dalam permainan Monotun. Pemain akan mendapatkan poin awal sejumlah 70, kemudian terdapat bank yang menampung dan memberi poin sebagai <i>reward</i> untuk siswa.
13.	Gambar Pion	
Keterangan		Pion/Bidak

No.	Gambar	
Fungsi	Digunakan sebagai penanda jalannya pemain. Pion pada monotun berjumlah 5-7 buah.	
14.	Gambar Dadu	
Keterangan	Dadu	
Fungsi	Digunakan sebagai frekuensi berjalan pemain dengan satu kali lemparan. Jika mendapat angka sama dari dua dadu, maka jalan dan lempar sekali lagi.	
15.	Cover buku panduan monotun	
Keterangan	Buku Panduan	

No.	Gambar
Fungsi	Digunakan sebagai pemandu jalannya permainan. Buku ini berisi perlengkapan permainan, peraturan permainan, dan tujuan pembelajaran menulis pantun.

3. Hasil Tahap Development

Dalam tahap pengembangan atau *development* Media Monoton untuk mendapatkan produk yang layak untuk diimplementasikan. Winarni (2021: 260) menyatakan tahap development pada model ADDIE dilakukan dengan realisasi kerangka konseptual yang telah disusun pada tahap design menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Ketika produk atau Media Monoton yang dikembangkan sudah jadi, akan dilakukan uji validasi ahli media dan materi. Cahyadi (2019) menyatakan produk yang akan diimplementasikan harus dilakukan uji validasi kelayakan pada tahap development atau pengembangan. Pada penelitian ini Media Monoton akan dilakukan uji validasi ahli media oleh dosen yang mengampu mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran, sedangkan materi pantun pada Media Monoton akan dilakukan uji validasi materi oleh dosen yang mengampu mata kuliah Kajian Kesusastraan. Instrumen yang digunakan untuk melakukan validasi produk yaitu lembar uji validasi dengan indikator kelayakan produk atau media dan ketepatan materi yang digunakan pada media.

Tabel 4.2 Validator Materi dan Media

No.	Keterangan Ahli	Nama Ahli
1.	Ahli Materi	Ita Kurnia, M.Pd.
2.	Ahli Media	Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.

4. Hasil Tahap Implementasi

Produk yang telah dikembangkan melalui tahap development, selanjutnya akan dilakukan implementasi Media Monoton untuk melihat kelayakannya. Tujuan utama dari tahap implementasi pada model ADDIE menurut Syahid et al., (2024) yaitu membantu siswa untuk memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran, serta memastikan solusi yang ditawarkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada sehingga siswa dapat memiliki kompetensi keterampilan, kognitif, dan afektif yang dibutuhkan siswa.

Dalam memenuhi tujuan implementasi produk, aspek yang diukur menggunakan tingkat praktis serta efektif produk media pembelajaran (Rachma et al., 2023). Masing-masing data diperoleh melalui teknik pengumpulan data yang berbeda. Data praktis diperoleh dari hasil *user experience* yaitu guru dan siswa. Di mana setelah menggunakan Media Monoton ini, guru dan siswa diberikan kuesioner untuk menilai pengalaman mereka dalam menggunakan media ini. Kemudian, setelah memperoleh data praktis juga dikumpulkan data keefektifan melalui tes. Pengumpulan data keefektifan dilakukan dengan dua tahap tes yaitu post-test serta pre-test yang diberikan ke siswa kelas V. Hasil dari kedua tes tersebut dibandingkan, jika nilai post-test lebih dari pre-test serta di rata-ratanya di atas KKTP, maka media ini dapat dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran pantun.

Pengumpulan data praktis dan efektif dilakukan dengan dua kali uji coba secara terbatas dan luas. Uji coba produk dilakukan agar peneliti dapat merevisi produk yang telah diimplementasikan, sehingga menghasilkan produk atau media yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran (Sugiyono, 2013: 297). Uji coba pertama dilakukan untuk mencari data praktis dan efektif awal, uji coba ini biasa disebut dengan uji coba kelompok kecil menggunakan sampel yang telah dipilih menggunakan teknik pengambilan sampel yang telah ditentukan. Sample dalam uji coba kelompok kecil di kelas V SDN Lirboyo 1 sebanyak 8 siswa. Setelah itu akan dilakukan evaluasi produk untuk memperbaiki kekurangan dari hasil praktis dan efektif awal. Kemudian,

165
121
15
399
tahap revisi yang sudah dilakukan akan memunculkan produk atau Media Monoton yang lebih baik dari sebelumnya. Produk yang telah direvisi, akan diimplementasikan lagi pada uji coba yang kedua, uji coba ini biasa disebut dengan uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan. Di mana subjek dalam uji coba ini menggunakan siswa dari Kelas V SDN Lirboyo 1 yang tidak mengikuti uji coba kelompok kecil dan wali kelas yaitu terdapat 20 siswa. Data yang dikumpulkan pada uji coba kelompok besar berupa nilai praktis dan efektif akhir. Setelah itu, dilakukan evaluasi dan teknik analisis data menggunakan analisis data kepraktisan dan ketuntasan klasikal serta rata-rata hasil belajar.

5. Hasil Tahap Evaluasi

11
120
166
64
1
Penelitian pengembangan sebuah produk Media Monoton diakhiri dengan tahap evaluasi. Dari keempat tahap ADDIE, akan dilakukan evaluasi pada masing-masing tahapannya. Terdapat dua tahap evaluasi pada model ADDIE penelitian pengembangan ini, yaitu evaluasi formatif serta sumatif. Kusuma (2010: 48 – 50) menyatakan bahwa evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan pada akhir semester oleh guru untuk melihat capaian hasil belajar milik siswa, sedangkan evaluasi formatif merupakan evaluasi yang dilakukan selama proses pengembangan berlangsung. Syahid et al., (2024) menyatakan bahwa evaluasi pada model ADDIE ini ditujukan agar produk yang dikembangkan menjawab permasalahan yang ada. Kedua evaluasi tersebut dilakukan untuk memperoleh monopoli pantun yang memberikan dampak baik pada peningkatan keterampilan menulis siswa kelas V pada materi pantun.

B. Data Uji Coba

1. Data Uji Validasi Ahli

186
301
248
Produk media Monoton yang selesai dari tahap desain akan dilanjutkan pada tahap uji validasi. Dilakukannya tahap uji validasi ini untuk mengetahui tingkat kevalidan media sebelum diimplementasikan pada uji coba penggunaan untuk siswa dan guru dalam pembelajaran pantun di kelas. Uji validasi dilakukan dua kali yang meliputi uji

validasi materi dan validasi media. Instrumen dari uji validasi ini berupa angket validasi materi dan media. Angket akan diisi oleh validator yang dipilih sesuai dengan syarat yang telah ditentukan. Hasil dari angket akan dikonversikan pada tabel kriteria kevalidan, hal ini berguna agar diketahui tingkat valid media Monoton.

a. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Validator materi dalam penelitian ini adalah **Ibu Ita Kurnia, M.Pd.** yang merupakan dosen kajian kesusatraan prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri. Frekuensi validasi materi dilakukan satu kali pada Senin, 18 Mei 2026. Saran yang didapat setelah validasi materi yaitu kebahasaan soal evaluasi *pre-test* dan *post-test* disesuaikan dengan PUEBI. Kemudian tingkat kesulitan soal harus mencakup tujuan pembelajaran yang dibuat. Pada bagian modul ajar perlu dilakukan revisi di bagian kegiatan apersepsi, yang awalnya hanya bertanya konsep pantun kemudian disarankan untuk diubah menjadi pertanyaan pemantik dengan membacakan sebuah pantun kemudian mengajak siswa menebak apa yang dibaca guru.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data tingkat valid materi pantun pada media Monoton adalah angket kevalidan materi dan soal. Pada angket kevalidan materi pantun ini mengukur empat aspek yang meliputi (1) kesesuaian materi Monoton dengan Kurikulum Merdeka, (2) kebahasaan, (3) keruntutan materi, dan (4) kesesuaian materi Monoton dengan karakteristik siswa kelas V SDN Lirboyo 1.

Hasil dari validasi materi disajikan melalui tabel 4.3 mengenai skor ahli validasi materi berikut:

Tabel 4.3 Penyajian Skor Ahli Validasi Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1.	Kesesuaian Materi Pantun dalam media Monoton dengan Kurikulum Merdeka	1. Materi pantun sudah sesuai dengan capaian pembelajaran pantun kelas V SD Kurikulum Merdeka.	✓			
		2. Materi pantun sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran pantun kelas V SD.	✓			
		3. Materi pantun sesuai dengan konsep keterampilan menulis pantun untuk siswa kelas V SD.	✓			
		4. Materi pada kartu kuis menulis pantun sesuai dengan capaian pembelajaran pantun siswa kelas V SD.	✓			
2.	Kebahasaan Materi Pantun dalam Media Monoton	5. Bahasa yang digunakan dalam memaparkan materi pantun mudah untuk diartikan oleh siswa.	✓			
		6. Bahasa yang digunakan dalam kuis tantangan menulis pantun mudah untuk dikerjakan siswa.	✓			
		7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI.		✓		
3.		8. Kejelasan materi pantun	✓			

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
	Keruntutan	dalam media Monoton.				
	Materi Pantun dalam Media Monoton	9. Kelengkapan materi pantun dalam media Monoton.	✓			
		10. Penyajian materi pantun dalam media Monoton secara sistematis.	✓			
4.	Kesesuaian Materi Pantun dengan Karakter Siswa	11. Materi pantun dalam media Monoton sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas V sekolah dasar.		✓		
		12. Materi pantun dalam media Monoton dapat menambah pengetahuan siswa mengenai karya sastra pantun.	✓			
		13. Penyajian materi pantun mampu mendorong rasa ingin tahu siswa dalam belajar pantun.	✓			
		14. Penyajian materi pantun mampu meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar.	✓			
		15. Materi pantun yang disajikan menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dan imajinasi siswa dalam membuat pantun.	✓			
Total Skor			50	6	-	-
Jumlah Skor			56			
Persentase			93%			
Kriteria			Sangat Valid			

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
Saran			Lampiran			

Persentase dari hasil validasi materi diperoleh melalui substitusi jumlah skor yang diperoleh ke dalam rumus berikut ini:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor penilaian maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{56}{60} \times 100\% \\
 &= 93\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase validitas materi pada media Monoton diperoleh nilai yaitu 93%. Kemudian persentase nilai yang didapat dikonversikan pada tabel kriteria kevalidan, Pada tabel kevalidan diketahui bahwa rentang 85%-100% termasuk sangat valid, sehingga dengan hasil dari penilaian validitas materi 93% diperoleh kriteria bahwa materi pantun pada media Monoton adalah *sangat valid*.

Pada tahap penilaian validitas materi pantun perlu dilakukan uji validitas materi alat atau instrumen tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan menulis pantun siswa kelas V. Instrumen tes yang digunakan berupa soal evaluasi *pre-test* dan *post-test*. Ahli validasi materi pada soal evaluasi juga dilakukan oleh Ibu Ita Kurnia, M.Pd. pada Senin, 18 Mei 2026. Validasi materi pantun ini menggunakan angket validasi materi soal.

Aspek yang diukur dalam angket validasi materi soal meliputi tiga aspek yaitu kesesuaian isi, konstruksi soal, dan bahasa. Hasil dari validasi materi soal disajikan dalam tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi Soal

No.	Komponen	Indikator	Skor Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Kesesuaian Isi	1. Kesesuaian indikator soal dengan indikator tujuan pembelajaran	✓			
		2. Kesesuaian isi soal dengan kisi-kisi soal	✓			
		3. Kesesuaian kunci jawaban dengan isi soal	✓			
		4. Kesesuaian ranah kognitif dengan isi soal	✓			
		5. Memiliki tingkat kesulitan yang seimbang antara soal sulit, sedang, dan mudah		✓		
		6. Soal mewakili seluruh materi yang disampaikan		✓		
2.	Konstruksi Soal	7. Rumusan soal menggunakan kalimat tanya atau perintah yang jelas	✓			
3.	Bahasa	8. Penggunaan bahasa sesuai PUEBI		✓		
		9. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	✓			
Total Skor			24	9	-	-
Jumlah Skor			33			
Persentase			91%			
Kriteria			Sangat Valid			
Saran			Lampiran			

Persentase dari hasil validasi materi soal evaluasi diperoleh melalui substitusi jumlah skor yang diperoleh ke dalam rumus berikut ini:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor penilaian maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{33}{36} \times 100\% \\
 &= 91\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase validitas materi pada butir-butir soal evaluasi pantun diperoleh nilai yaitu 91%. Kemudian persentase nilai yang didapat dikonversikan pada tabel kriteria kevalidan, pada tabel kevalidan diketahui bahwa rentang 85%-100% termasuk sangat valid, sehingga dengan hasil dari penilaian validitas materi 91% diperoleh kriteria bahwa materi pantun pada butir-butir soal evaluasi adalah *sangat valid*.

b. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Uji validasi ahli media dilakukan oleh validator media dengan kriteria yaitu dosen PGSD yang pernah mengajar mata kuliah media pembelajaran. Validator media Monotun dalam penelitian ini merupakan **Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto**, waktu pelaksanaan validasi media Monotun pada Rabu, 13 Mei 2026. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi media Monotun.

Aspek yang diukur pada angket validasi media Monotun terdapat lima meliputi (1) tampilan media, (2) penggunaan media Monotun, (3) warna, (4) gambar, dan (5) huruf yang digunakan pada media Monotun. Hasil dari penilaian validasi media Monotun diuraikan pada *tabel 4.5* berikut.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Media Monotun

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1.	Tampilan Media	1. Media Monotun memiliki tampilan yang menarik.	✓			
		2. Bahan Media Monotun layak digunakan dan tahan lama.	✓			
		3. Bentuk Media Monotun memiliki daya tarik untuk siswa SD kelas V.	✓			

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
		4. Ukuran Media Monotun sesuai untuk permainan yang bersifat kelompok dan membutuhkan siswa untuk berkelompok.	✓			
		5. Media Monotun memiliki tampilan yang mudah untuk dimainkan sebagai board game.	✓			
2.	Penggunaan	6. Petunjuk penggunaan Media Monotun dapat mudah untuk dipahami oleh siswa kelas V dan guru.	✓			
		7. Media Monotun mudah digunakan oleh siswa	✓			
		8. Media Monotun dapat digunakan sesuai dengan tingkat keaktifan siswa ketika pembelajaran menggunakan permainan monopoli pantun ini.	✓			
3.	Warna	9. Perpaduan antara warna, gambar serta tulisan yang kontras dan jelas ketika diamati dan dibaca.	✓			
		10. Warna yang digunakan pada Media Monotun	✓			

8

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
		memiliki daya tarik untuk siswa kelas V SD.				
		11. Warna pada <i>background</i> Papan Media Monotun dan kartu-kartu sudah tepat.	✓			
4.	Gambar	12. Gambar yang disajikan pada Media Monotun terlihat jernih, tidak buram.	✓			
		13. Gambar dengan konten tulisan materi pantun sesuai.	✓			
		14. Proporsi dan tata letak gambar tidak menutupi tulisan materi pantun.	✓			
5.	Huruf	15. Pemilihan jenis huruf sesuai dengan siswa kelas V SD.		✓		
		16. Ukuran huruf mudah dibaca dan sesuai untuk siswa.	✓			
		17. Tulisan yang ada pada papan Media Monotun dan kartu-kartu jelas.	✓			
Total Skor			64	3		
Jumlah Skor			67			
Persentase			98%			
Kriteria			Sangat Valid			
Saran			Lampiran			

27

Persentase dari hasil validasi media Monotun diperoleh melalui substitusi jumlah skor yang diperoleh ke dalam rumus berikut ini:

$$\begin{aligned}\text{Nilai} &= \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor penilaian maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{67}{68} \times 100\% \\ &= 98\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase validitas media Monotun diperoleh nilai yaitu 98%. Kemudian persentase nilai yang didapat dikonversikan pada tabel kriteria kevalidan, pada tabel kevalidan diketahui bahwa rentang 85%-100% termasuk sangat valid, sehingga dengan hasil dari penilaian validitas media Monotun 91% diperoleh kriteria bahwa media Monotun adalah *sangat valid* dan dapat digunakan tanpa revisi.

2. Data Uji Kepraktisan

Kepraktisan media Monotun saat digunakan dalam pembelajaran dinilai melalui uji kepraktisan menggunakan instrumen angket respon guru dan siswa. Angket diberikan setelah guru dan siswa melaksanakan pembelajaran pantun menggunakan Monotun. Frekuensi pelaksanaan uji kepraktisan media dilakukan sebanyak dua kali, uji kepraktisan terbatas dan luas. Perbedaan kedua uji kepraktisan tersebut terletak pada jumlah subjek siswa kelas V yang ikut dalam implementasi media Monotun dalam pembelajaran pantun kelas V SDN Lirboyo 1.

a. Hasil Uji Kepraktisan Guru

Uji kepraktisan guru dilakukan untuk mengetahui respon guru terhadap media Monotun yang telah diimplementasikan. Angket uji kepraktisan untuk guru merupakan instrumen penilaian kepraktisan media Monotun. Angket ini diberikan pada guru sebanyak dua kali, pada uji coba terbatas dan luas. Hasil kepraktisan yang diperoleh pada kedua uji tersebut adalah sama. Oleh karena itu,

pada penelitian ini hanya dilampirkan salah satu dari hasil penilaian kepraktisan media Monotun oleh guru.

Aspek yang diukur dalam penilaian kepraktisan media Monotun yang tertera pada angket kepraktisan guru terdapat tiga aspek meliputi ketepatan materi pantun, kebermanfaatan media Monotun, dan penggunaan media Monotun dalam pembelajaran pantun kelas V. Hasil dari respon guru terhadap kepraktisan media Monotun disajikan dalam tabel 4.6 berikut.

Tabel 4. 6 Hasil Angket Uji Kepraktisan Guru

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1.	Ketepatan materi pantun	1. Materi pantun yang disajikan sudah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran pantun kelas V.	✓			
		2. Materi yang disajikan dalam Media Monotun sudah sesuai dengan bahan ajar pantun.	✓			
		3. Kegiatan LKPD yang terdapat pada kuis pantun Media Monotun sudah diuraikan dari yang mudah ke susah.	✓			
		4. Kuis tantangan materi pantun terdapat kompetensi mengenai keterampilan menulis pantun.	✓			
2.	Kebermanfaatan Media Monotun	5. Media Monotun ini dapat dengan mudah membantu	✓			

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
		guru dalam mengajarkan materi pantun.				
		6. Media Monotun ini dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V.	✓			
		7. Media Monotun ini memiliki tantangan menulis pantun yang mudah dipahami oleh guru untuk dijelaskan kepada siswa.	✓			
		8. Dalam pelaksanaan Media Monotun ini mudah untuk guru mengamati jalannya permainan monopoli pantun.		✓		
3.	Penggunaan Media Monotun	9. Kepraktisan Media Monotun mudah untuk dibawa ke kelas.	✓			
		10. Ukuran Media Monotun praktis untuk disimpan setelah digunakan untuk bermain.	✓			
		11. Petunjuk pada buku panduan Media Monotun tersampaikan dengan jelas.	✓			
		12. Permainan Monotun memiliki kemudahan dalam menentukan pemain yang mendapat poin terbanyak.	✓			

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
		13. Penataan kartu tantangan, bidak, dan poin pada Monotun mudah untuk dilakukan sesuai dengan buku petunjuk.	✓			
Total Skor			48	3		
Jumlah Skor			51			
Persentase			98%			
Kriteria			Sangat Praktis			
Saran			Lampiran			

Persentase penilaian kepraktisan Monotun oleh guru, diperoleh melalui substitusi jumlah skor ke rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor penilaian maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{51}{52} \times 100\% \\
 &= 98\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase uji kepraktisan media Monotun oleh guru diperoleh nilai yaitu 98%, baik pada uji terbatas dan luas. Kemudian persentase nilai yang didapat dikonversikan pada tabel kriteria kepraktisan, pada tabel kepraktisan diketahui bahwa rentang 85%-100% termasuk sangat praktis, sehingga dengan hasil dari penilaian validitas materi 98% diperoleh kriteria bahwa penggunaan media Monotun dalam pembelajaran pantun kelas V SDN Lirboyo 1 adalah *sangat praktis*.

b. Hasil Uji Coba Terbatas dan Luas Kepraktisan Siswa

Penilaian kepraktisan media Monotun dilakukan secara dua kali uji coba yaitu uji coba terbatas atau kelompok kecil dan uji coba luas atau kelompok besar pada siswa kelas V SDN Lirboyo 1.

Jumlah siswa kelas V SDN Lirboyo 1 adalah 28 siswa, kemudian banyak siswa yang terlibat untuk uji coba terbatas yaitu 8 siswa, sedangkan uji coba luas berjumlah 20 siswa. Pemilihan kuantitas siswa dalam uji coba ini didasari pada teori Dick et al (2015) yang menyatakan bahwa uji coba terbatas atau kelompok kecil dapat dilakukan dengan jumlah 8 siswa, kemudian untuk uji coba kelompok besar dapat dilakukan dengan jumlah minimal 20 siswa. Uji coba kepraktisan pada siswa diukur dalam 3 aspek dengan jumlah indikator yaitu 14.

Instrumen yang digunakan untuk uji coba, berupa angket kepraktisan siswa. Aspek yang diukur pada uji coba meliputi sebagai berikut:

- 1) Aspek 1 mengukur tentang konten materi pantun pada media Monoton, butir-butir indikator ada empat yaitu (1) kemudahan memahami materi menggunakan media Monoton, (2) kemudahan menulis pantun sesuai dengan jenisnya, (3) kemudahan dalam mengulangi materi pantun, dan (4) tidak terdapat materi yang sulit pada media Monoton.
- 2) Aspek 2 mengukur tentang kebermanfaatan media Monoton, butir-butir indikator ada lima yaitu (5) Monoton meningkatkan daya tarik dalam menulis pantun, (6) meningkatkan rasa senang dalam menulis pantun, (7) kebahasaan Monoton mudah untuk dipahami, (8) papan Monoton meningkatkan rasa semangat mempelajari pantun, dan (9) kartu tantangan Monoton meningkatkan rasa semangat menulis pantun.
- 3) Aspek 3 mengukur tentang penggunaan media Monoton, butir-butir indikator ada empat yaitu (10) kemudahan dalam menggunakan atau memainkan Monoton, (11) petunjuk permainan Monoton sederhana dan mudah diikuti, (12) kartu tantangan mudah ditata dan dirapikan selama permainan berlangsung, dan (13) poin-poin pada Monoton mudah dibagi

sesuai dengan buku petunjuk atau panduan, (14) Monotun mudah dirapikan setelah selesai permainan.

Hasil tingkat kepraktisan berdasarkan uji coba terbatas terhadap 8 siswa kelas V SDN Lirboyo 1 dalam menggunakan media Monotun pada pembelajaran menulis pantun disajikan pada tabel xx berikut.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Kepraktisan Siswa (Terbatas)

No.	Indikator Pernyataan	Opsi Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Kemudahan memahami materi menggunakan media Monotun.	8	-
2.	Kemudahan menulis pantun sesuai dengan jenisnya.	8	-
3.	Kemudahan dalam mengulangi materi pantun.	8	-
4.	Tidak terdapat materi yang sulit pada media Monotun.	5	3
5.	Monotun meningkatkan daya tarik dalam menulis pantun.	8	-
6.	Meningkatkan rasa senang dalam menulis pantun.	8	-
7.	Kebahasaan Monotun mudah untuk dipahami.	8	-
8.	Papan Monotun meningkatkan rasa semangat mempelajari pantun.	8	-
9.	Kartu tantangan Monotun meningkatkan rasa semangat menulis pantun.	8	-
10.	Kemudahan dalam menggunakan atau memainkan Monotun.	8	-
11.	Petunjuk permainan Monotun sederhana dan mudah diikuti.	7	1

No.	Indikator Pernyataan	Opsi Jawaban	
		Ya	Tidak
12.	Kartu tantangan mudah ditata dan dirapikan selama permainan berlangsung.	8	-
13.	Poin-poin pada Monotun mudah dibagi sesuai dengan buku petunjuk atau panduan.	8	-
14.	Monotun mudah dirapikan setelah selesai permainan.	7	1
	Total Skor	107	5
	Jumlah Skor Jawaban <i>Ya</i>	107	
	Skor Maksimal Jawaban <i>Ya</i>	112	
	Persentase	95%	
	Kriteria	Sangat Praktis	
	Saran	Lampiran	

Persentase penilaian kepraktisan Monotun pada uji coba terbatas siswa, diperoleh melalui substitusi jumlah skor jawaban *Ya* ke rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{\Sigma \text{ skor jawaban } Ya \text{ yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor penilaian maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{107}{112} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Hasil persentase tingkat kepraktisan media Monotun pada uji coba terbatas siswa kelas V terdiri dari 8 responden adalah 95%. Kemudian hasil persentase yang telah didapat dikonversikan pada tabel kriteria kepraktisan sehingga memperoleh kriteria *sangat praktis*.

Tahap uji kepraktisan yang selanjutnya adalah mengimplementasikan produk dalam skala luas. Tahapan ini disebut dengan uji coba luas. Tujuan dari uji coba luas kepraktisan media Monotun yaitu untuk mengetahui tingkat kepraktisan akhir produk. Waktu pelaksanaan uji coba luas yaitu pada Rabu, 20 Mei 2026.

Subjek pada uji coba ini yaitu 20 siswa dan guru kelas V SDN Lirboyo 1. Instrumen yang digunakan adalah angket kepraktisan siswa dan guru.

Angket kepraktisan siswa ini digunakan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media Monotun dalam pembelajaran pantun. Hasil dari respon kepraktisan siswa disajikan dalam tabel 4.8 berikut.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Kepraktisan Siswa (Luas)

No.	Indikator Pernyataan	Opsi Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Kemudahan memahami materi menggunakan media Monotun.	20	0
2.	Kemudahan menulis pantun sesuai dengan jenisnya.	19	1
3.	Kemudahan dalam mengulangi materi pantun.	19	1
4.	Tidak terdapat materi yang sulit pada media Monotun.	16	4
5.	Monotun meningkatkan daya tarik dalam menulis pantun.	19	1
6.	Meningkatkan rasa senang dalam menulis pantun.	20	0
7.	Kebahasaan Monotun mudah untuk dipahami.	18	2
8.	Papan Monotun meningkatkan rasa semangat mempelajari pantun.	19	1
9.	Kartu tantangan Monotun meningkatkan rasa semangat menulis pantun.	20	0
10.	Kemudahan dalam menggunakan atau memainkan Monotun.	19	1

No.	Indikator Pernyataan	Opsi Jawaban	
		Ya	Tidak
11.	Petunjuk permainan Monotun sederhana dan mudah diikuti.	18	2
12.	Kartu tantangan mudah ditata dan dirapikan selama permainan berlangsung.	19	1
13.	Poin-poin pada Monotun mudah dibagi sesuai dengan buku petunjuk atau panduan.	18	2
14.	Monotun mudah dirapikan setelah selesai permainan.	19	1
	Total Skor	264	16
	Jumlah Skor Jawaban <i>Ya</i>	264	
	Skor Maksimal Jawaban <i>Ya</i>	280	
	Persentase	94%	
	Kriteria	Sangat Praktis	
	Saran	Lampiran	

Persentase penilaian kepraktisan Monotun pada uji coba luas siswa, diperoleh melalui substitusi jumlah skor jawaban *Ya* ke rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{\Sigma \text{ skor jawaban } Ya \text{ yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor penilaian maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{264}{280} \times 100\% \\
 &= 94\%
 \end{aligned}$$

Hasil persentase tingkat kepraktisan media Monotun pada uji coba luas siswa kelas V terdiri dari 20 responden adalah 94%. Kemudian hasil persentase yang telah didapat dikonversikan pada tabel kriteria kepraktisan sehingga memperoleh kriteria *sangat praktis*.

3. Data Uji Keefektifan

Uji keefektifan media Monotun dilakukan sebanyak dua kali dengan subjek yaitu wali kelas atau guru dan siswa kelas V SDN Lirboyo 1. Uji keefektifan yang pertama yaitu uji coba terbatas kemudian setelah melakukan revisi produk dilanjutkan dengan uji coba luas.

a. Hasil Uji Coba Terbatas Keefektifan Siswa

Uji coba terbatas media Monotun bertujuan untuk mencari keefektifan awal. Data keefektifan awal ini didapat dari nilai tingkat keterampilan menulis pantun siswa kelas V sebelum dan sesudah menggunakan media Monotun. Instrumen yang digunakan yaitu lembar soal evaluasi *pre-test* dan *post-test*. Subjek penelitian yang terlibat yaitu wali kelas atau guru dan 8 siswa kelas V SDN Lirboyo 1. Waktu pelaksanaan uji coba terbatas ini yaitu Selasa, 19 Mei 2026.

Tahapan dari uji coba keefektifan secara terbatas dimulai dengan mengerjakan soal *pre-test*, tujuannya untuk mengetahui tingkat keterampilan menulis pantun siswa kelas V sebelum diimplementasikan media Monotun. Kemudian, langkah selanjutnya yaitu masuk pada implementasi media Monotun dalam pembelajaran pantun kelas V. Implementasi ini dilakukan oleh guru dan peneliti, di mana guru mengajak siswa untuk bermain dan belajar menggunakan papan media Monotun serta mengerjakan kuis-kuis tantangan menulis pantun pada lembar kerja yang telah disediakan. Kegiatan permainan Monotun tidak hanya berupa mengerjakan tantangan menulis pantun saja, namun juga membaca materi dan pantun yang terdapat pada petak baca materi. Permainan Monotun ini berlangsung selama 50 menit, kemudian di akhir permainan siswa diarahkan untuk menghitung poin yang didapat untuk mengetahui pemenang dalam permainan Monotun.

Kegiatan permainan Monotun diakhiri dengan pemberian reward bagi siswa yang mendapat poin terbanyak dalam satu kelompok. Selanjutnya, setelah permainan berakhir siswa diberikan lembar soal *post-test* dengan rincian 10 pilihan ganda dan 5 soal

uraian. Tujuan dari mengerjakan soal *post-test* ini untuk mengetahui adanya peningkatan keterampilan menulis pantun siswa kelas V setelah implementasi media Monotun.

Data nilai keterampilan menulis pantun siswa kelas V pada uji coba terbatas disajikan dalam *tabel 4.9* berikut ini.

**Tabel 4. 9 Nilai Keterampilan Menulis Pantun Siswa
(Uji Terbatas)**

No.	Nama	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1.	BAS	57	88
2.	EDA	43	78
3.	MSA	43	90
4.	MA	47	95
5.	MRP	67	81
6.	NBL	41	83
7.	NDN	67	82
8.	NFT	51	91

Keefektifan media Monotun ditentukan dari jumlah siswa yang tuntas belajar dengan nilai di atas KKTP sekolah yaitu ≥ 75 sebanyak minimal 70% siswa. Kemudian hasil perhitungan persentase rata-rata *post-test* siswa dikonversikan pada tabel kriteria keefektifan. Sedangkan dalam menentukan peningkatan keterampilan siswa setelah menggunakan media Monotun melalui perhitungan nilai *N-Gain*. Setelah mendapatkan nilai *N-Gain* akan dikonversikan pada tabel kriteria *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis pantun siswa kelas V sesudah pelaksanaan pembelajaran menggunakan Monotun.

Berdasarkan *tabel 4.9* hasil uji terbatas keefektifan media Monotun yang memaparkan data nilai keterampilan menulis pantun siswa, dapat dikelompokkan banyaknya siswa yang tuntas dan tidak tuntas pada nilai *pre-test* dan *post-test* keterampilan menulis pantun.

Pengelompokkan ini disajikan pada *tabel 4.10 banyaknya siswa tuntas (pre-test)* dan *tabel 4.11 banyaknya siswa tuntas (post-test)*.

Tabel 4. 10 Banyaknya Siswa Tuntas (Pre-Test)

No.	Nama	Nilai Pre-test	Keterangan	
			Tuntas/Tidak Tuntas	
			T	TT
1.	BAS	57	-	TT
2.	EDA	43	-	TT
3.	MSA	43	-	TT
4.	MA	47	-	TT
5.	MRP	67	-	TT
6.	NBL	41	-	TT
7.	NDN	67	-	TT
8.	NFT	51	-	TT
Jumlah Nilai Siswa		416		
Rata-Rata		52		
Jumlah Siswa T/TT			0	8

Keterangan:

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Berdasarkan *tabel 4.10* diketahui bahwa rata-rata nilai *pre-test* keterampilan menulis 8 siswa sebelum implementasi Monoton adalah 52. Di mana hasil rata-rata ini masih di bawah KKTP SDN Lirboyo 1 yaitu ≥ 75 . Selain itu juga, banyaknya siswa yang tuntas adalah 0 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas adalah 8 siswa. Jika dipersentasekan artinya sebesar 0% siswa tuntas dan 100% atau keseluruhan siswa yang mengikuti uji terbatas ini dinyatakan tidak tuntas.

Tahap selanjutnya yaitu mengolah data *post-test* dari uji terbatas, untuk mengetahui keefektifan awal media Monoton. Hasil dari nilai keterampilan menulis pantun siswa kelas V ini disajikan dalam *tabel 4.11* nilai *post-test* siswa setelah diimplementasikan media Monoton sebagai berikut.

Tabel 4. 11 Banyaknya Siswa Tuntas (*Post-Test*)

No.	Nama	Nilai Post-test	Keterangan	
			Tuntas/Tidak Tuntas	
			T	TT
1.	BAS	88	T	-
2.	EDA	78	T	-
3.	MSA	90	T	-
4.	MA	95	T	-
5.	MRP	81	T	-
6.	NBL	83	T	-
7.	NDN	82	T	-
8.	NFT	91	T	-
Jumlah Nilai Siswa		688		
Rata-Rata		86		
Jumlah Siswa T/TT			8	0

Keterangan:

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Berdasarkan *tabel 4.11* diketahui bahwa rata-rata nilai *post-test* keterampilan menulis 8 siswa setelah implementasi Monoton adalah 86. Di mana hasil rata-rata ini sudah berada di atas KKTP SDN Lirboyo 1 yaitu ≥ 75 . Selain itu juga, banyaknya siswa yang tuntas adalah 8 siswa, jika dipersentasekan artinya sebesar 100% atau keseluruhan siswa yang mengikuti uji terbatas ini dinyatakan tuntas setelah diimplementasikannya media Monoton. Persentase

ketuntasan klasikal ini diperoleh dari substitusi jumlah siswa yang tuntas ke rumus ketuntasan klasikal berikut.

Berdasarkan hasil perhitungan keefektifan awal media Monoton ini diperoleh persentase 100%, artinya media Monoton ini

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan Klasikal} &= \frac{8}{8} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

sudah memenuhi salah satu syarat efektif media yaitu nilai ketuntasan klasikal $> 70\%$ artinya media Monoton dinyatakan *efektif*.

Keefektifan media Monoton yang telah diperoleh, dilanjutkan dengan menentukan peningkatan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Lirboyo 1 melalui perhitungan nilai *N-Gain*. Nilai ini diperoleh melalui perhitungan nilai rata-rata kedua test yaitu *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut.

$$\begin{aligned} N\text{-Gain} &= \frac{86 - 52}{100 - 52} \\ &= \frac{34}{48} \\ &= 0,7083333... \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan rumus nilai *N-Gain* di atas, maka diperoleh nilai yaitu 0,708333... jika dibulatkan menjadi 0,7. Hasil dari penghitungan ini dikonversikan ke dalam tabel kriteria *N-Gain*. Diketahui bahwa rentang $\text{Gain} \geq 0,7$ dikriteriakan sebagai tinggi. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan menulis siswa sebelum dan sesudah implementasi media Monoton memperoleh nilai 0,7 dikriteriakan sebagai *tinggi*.

b. Hasil Uji Coba Luas Keefektifan Siswa

Uji coba luas keefektifan media Monoton diperoleh melalui test keterampilan menulis pantun siswa kelas V. Test yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test*. Tujuan dari uji coba luas keefektifan ini untuk memperoleh hasil keefektifan akhir dari media Monoton. Subjek uji coba luas ini membutuhkan 20 siswa. Waktu pelaksanaan uji coba luas keefektifan Monoton yaitu pada Rabu, 20 Mei 2026.

Data nilai keterampilan menulis pantun siswa kelas V pada uji coba luas disajikan dalam *tabel 4.12* berikut ini.

Tabel 4. 12 Nilai Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V (Uji Luas)

No.	Nama	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1.	ANG	30	82
2.	ADV	47	90
3.	ALV	57	93
4.	ANT	49	86
5.	AZN	40	55
6.	BTP	52	76
7.	FIU	65	100
8.	IAN	60	83
9.	KML	44	93
10.	KAJ	35	74
11.	MFH	55	98
12.	NDY	42	100
13.	NSH	48	90
14.	NZH	79	100
15.	RYA	62	100
16.	RVN	20	65
17.	SAS	47	82

No.	Nama	Nilai	
		Pre-test	Post-test
18.	WLY	37	63
19.	YSF	49	78
20.	ZLF	52	86

Berdasarkan *tabel 4.12* hasil uji luas keefektifan media Monoton yang memaparkan data nilai keterampilan menulis pantun siswa, dapat dikelompokkan banyaknya siswa yang tuntas dan tidak tuntas pada nilai *pre-test* dan *post-test* keterampilan menulis pantun. Pengelompokkan ini disajikan pada *tabel 4.13* banyaknya siswa tuntas (*pre-test*) dan *tabel 4.14* banyaknya siswa tuntas (*post-test*).

Tabel 4. 13 Banyaknya Siswa Tuntas (Pre-Test)

No.	Nama	Nilai Pre-test	Keterangan Tuntas/Tidak Tuntas	
			T	TT
1.	ANG	30	-	TT
2.	ADV	47	-	TT
3.	ALV	57	-	TT
4.	ANT	49	-	TT
5.	AZN	40	-	TT
6.	BTP	52	-	TT
7.	FIU	65	-	TT
8.	IAN	60	-	TT
9.	KML	44	-	TT
10.	KAJ	35	-	TT
11.	MFH	55	-	TT
12.	NDY	42	-	TT
13.	NSH	48	-	TT
14.	NZH	79	T	-
15.	RYA	62	-	TT

No.	Nama	Nilai Pre-test	Keterangan Tuntas/Tidak Tuntas	
			T	TT
16.	RVN	20	-	TT
17.	SAS	47	-	TT
18.	WLY	37	-	TT
19.	YSF	49	-	TT
20.	ZLF	52	-	TT
Jumlah Nilai Siswa		970		
Rata-Rata		48,5		
Jumlah Siswa T/TT			1	19

Keterangan:

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Berdasarkan *tabel 4.13* diketahui bahwa rata-rata nilai *pre-test* keterampilan menulis 20 siswa sebelum implementasi Monotun adalah 48,5. Di mana hasil rata-rata ini masih di bawah KKTP SDN Lirboyo 1 yaitu ≥ 75 . Selain itu juga, banyaknya siswa yang tuntas adalah 1 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas adalah 19 siswa. Jika dipersentasekan artinya sebesar 5% siswa tuntas dan 95% atau masih dominan tingkat keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Lirboyo 1 tergolong rendah.

Tahap selanjutnya yaitu mengolah data *post-test* dari uji luas, untuk mengetahui keefektifan akhir dari media Monotun. Hasil dari nilai keterampilan menulis pantun siswa kelas V ini disajikan dalam *tabel 4.14* nilai *post-test* dari 20 siswa setelah diimplementasikan media Monotun sebagai berikut.

Tabel 4. 14 Banyaknya Siswa Tuntas (*Post-Test*)

No.	Nama	Nilai Post-Test	Keterangan Tuntas/Tidak Tuntas	
			T	TT
1.	ANG	82	T	-
2.	ADV	90	T	-
3.	ALV	93	T	-
4.	ANT	86	T	-
5.	AZN	55	-	TT
6.	BTP	76	T	-
7.	FIU	100	T	-
8.	IAN	83	T	-
9.	KML	93	T	-
10.	KAJ	74	-	TT
11.	MFH	98	T	-
12.	NDY	100	T	-
13.	NSH	90	T	-
14.	NZH	100	T	-
15.	RYA	100	T	-
16.	RVN	65	-	TT
17.	SAS	82	T	-
18.	WLY	63	-	TT
19.	YSF	78	T	-
20.	ZLF	86	T	-
Jumlah Nilai Siswa		1694		
Rata-Rata		84,7		
Jumlah Siswa T/TT			16	4

Keterangan:

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel 4.14 diketahui bahwa rata-rata nilai *post-test* keterampilan menulis dari 20 siswa setelah implementasi Monotun adalah 84,7. Di mana hasil rata-rata ini sudah berada di atas KKTP SDN Lirboyo 1 yaitu ≥ 75 . Selain itu juga, banyaknya siswa yang tuntas adalah 16 siswa, jika dipersentasekan artinya sebesar 95% siswa yang mengikuti uji luas ini dinyatakan tuntas setelah diimplementasikannya media Monotun.

Persentase ketuntasan klasikal ini diperoleh dari substitusi jumlah siswa yang tuntas ke rumus ketuntasan klasikal berikut.

$$\begin{aligned}\text{Ketuntasan Klasikal} &= \frac{16}{20} \times 100\% \\ &= 80\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil hitung persentase ketuntasan klasikal nilai keterampilan menulis pantun siswa menggunakan media Monotun diperoleh persentase yaitu 80%. Hasil persentase ini sudah memenuhi kriteria media yang efektif yaitu persentase ketuntasan klasikal siswa $> 70\%$ artinya keefektifan akhir media Monotun yaitu *efektif* digunakan dalam pembelajaran menulis pantun kelas V SDN Lirboyo 1.

Keefektifan media Monotun yang telah diperoleh, dilanjutkan dengan menentukan peningkatan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Lirboyo 1 melalui perhitungan nilai *N-Gain*. Nilai ini diperoleh melalui perhitungan nilai rata-rata kedua test yaitu *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut.

$$\begin{aligned}N\text{-Gain} &= \frac{84,7 - 48,5}{100 - 48,5} \\ &= \frac{36,2}{51,5} \\ &= 0,7029126....\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan rumus nilai *N-Gain* di atas, maka diperoleh nilai yaitu 0,7029126.... jika dibulatkan menjadi 0,7. Hasil dari penghitungan ini dikonversikan ke dalam tabel kriteria *N-Gain*. Diketahui bahwa rentang $Gain \geq 0,7$ dikriteriakan sebagai tinggi. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan menulis siswa sebelum dan sesudah implementasi media Monoton memperoleh nilai 0,7 dikriteriakan sebagai tinggi.

C. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian pengembangan media Monoton ini terbagi menjadi tiga yaitu analisis data valid, praktis, dan efektif. Ketiga analisis ini masing-masing dijelaskan secara kuantitatif dan kualitatif.

Analisis data valid dan praktis produk secara kuantitatif menggunakan rumus valid dan praktis kemudian data tersebut akan dimasukkan pada tabel skala kriteria valid dan praktis produk lalu hasilnya akan dianalisis secara kualitatif berupa deskripsi data. Analisis data keefektifan akan dilakukan analisis data kuantitatif menggunakan rumus perhitungan persentase ketuntasan klasikal yang kemudian dikonversikan pada tabel kriteria keefektifan, serta rumus perhitungan uji beda menggunakan rumus *N-Gain*. Analisis kualitatif pada data keefektifan berupa deskripsi data dari hasil perhitungan kedua rumus di atas.

1. Analisis Data Kevalidan

Data validasi ahli media dan materi papan permainan Monoton yang telah diperoleh melalui analisis kuantitatif yaitu menggunakan rumus kevalidan serta mengonversikan ke dalam tabel kriteria kevalidan, kemudian dilakukan analisis kualitatif berupa mendeskripsikan hasil validasi media dan materi. Data validasi kedua ahli tersebut disajikan dalam tabel 4.15 berikut.

Tabel 4. 15 Rata-Rata Validasi Media dan Materi

Ahli validasi	Jumlah skor validasi	Skor maksimal validasi	Rata-rata persentase skor validasi
Ahli media	67	68	98%
Ahli materi	56	60	93%
Rata-rata			95%

Berdasarkan *tabel 4.15* diketahui bahwa rata-rata validasi dari kedua ahli yaitu media dan materi diperoleh sebesar 95%. Perolehan rata-rata ini dikonversikan dalam tabel kriteria kevalidan memperoleh kriteria yaitu *sangat valid*. Oleh karena itu, media Monotun dapat diimplementasikan ke dalam pembelajaran pantun kelas V SDN Lirboyo 1.

2. Analisis Data Kepraktisan

Data kepraktisan papan permainan media Monotun yang telah diperoleh melalui analisis kuantitatif yaitu menggunakan rumus kepraktisan serta mengonversikan ke dalam tabel kriteria kepraktisan, kemudian dilakukan analisis kualitatif berupa mendeskripsikan hasil kepraktisan media. Data kepraktisan media Monotun ini dikumpulkan menggunakan instrumen angket respon kepraktisan media yang diberikan kepada wali kelas dan siswa kelas V SDN Lirboyo 1. Di mana kepraktisan media diujikan sebanyak dua kali, yaitu pada uji coba terbatas dan luas. Penjelasan analisis data kepraktisan dibagi menjadi dua berdasarkan subjeknya, yaitu guru dan siswa kelas V.

a. Kepraktisan Monotun oleh guru

Angket respon kepraktisan yang diisi oleh guru, diberikan sebanyak dua kali, pada uji terbatas dan luas. Hasil yang diperoleh disajikan dalam *tabel 4.16* berikut.

Tabel 4. 16 Rata-Rata Kepraktisan Guru

Uji coba	Jumlah skor kepraktisan	Skor maksimal kepraktisan	Rata-rata persentase skor kepraktisan
Uji coba terbatas	51	52	98%
Uji coba luas	51	52	98%
Rata-rata			98%

Berdasarkan *tabel 4.16* diketahui bahwa rata-rata penilaian kepraktisan Monoton oleh guru dari kedua uji coba yaitu terbatas dan luas diperoleh sebesar 98%. Perolehan rata-rata ini dikonversikan dalam tabel kriteria kepraktisan memperoleh kriteria yaitu *sangat praktis*. Data kepraktisan oleh guru kemudian akan dijumlahkan dengan penilaian kepraktisan Monoton oleh siswa, setelah itu dicari rata-ratanya.

b. Kepraktisan Monoton oleh siswa

Angket respon kepraktisan yang diisi oleh siswa, diberikan sebanyak dua kali, pada uji terbatas dan luas. Namun, subjek yaitu siswa kelas V yang mengisi angket kepraktisan ini berbeda. Hasil yang diperoleh disajikan dalam *tabel 4.17* berikut.

Tabel 4. 17 Rata-Rata Kepraktisan Siswa

Uji coba	Jumlah skor kepraktisan	Skor maksimal kepraktisan	Rata-rata persentase skor kepraktisan
Uji coba terbatas	107	112	95%
Uji coba luas	264	265	94%
Rata-rata			94%

Berdasarkan *tabel 4.17* diketahui bahwa rata-rata penilaian kepraktisan Monoton oleh siswa dari kedua uji coba yaitu terbatas

dan luas diperoleh sebesar 94%. Perolehan rata-rata ini dikonversikan dalam tabel kriteria kepraktisan memperoleh kriteria yaitu *sangat praktis*.

Data kepraktisan guru dan siswa yang telah dianalisis kemudian dirata-rata untuk mengetahui tingkat kepraktisan akhir media Monoton. Rata-rata ini diperoleh melalui perhitungan rumus berikut:

$$\begin{aligned}\text{Rata-rata kepraktisan media} &= \frac{\sum \text{rata-rata siswa dan guru}}{2} \times 100\% \\ &= \frac{(98+94)}{2} \times 100\% \\ &= 96\%\end{aligned}$$

Hasil akhir dari penilaian kepraktisan media memperoleh rata-rata yaitu 96%. Kemudian, hasil ini dikonversikan pada tabel kriteria kepraktisan memperoleh kriteria *sangat praktis*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media Monoton dengan perolehan rata-rata 96% dinyatakan *sangat praktis* untuk diimplementasikan dalam pembelajaran menulis pantun kelas V SDN Lirboyo 1.

3. Analisis Data Keefektifan

Data keefektifan media Monoton dikumpulkan melalui test berupa soal *pre-test* dan *post-test* keterampilan menulis pantun. Soal tes yang diberikan kepada siswa disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat. Data keefektifan yang telah dikumpulkan melalui uji keefektifan terbatas dan luas selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan nilai efektivitas akhir dari implementasi media Monoton.

Hasil analisis efektivitas Monoton ini ditinjau dari banyaknya siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 memenuhi KKTP dengan ketuntasan klasikal dalam satu kelas yaitu $> 70\%$ siswa tuntas dan nilai akumulasi rata-rata *pre-test* dan *post-test* melalui rumus *N-Gain*.

Berdasarkan hasil analisis keefektifan awal media Monoton yaitu pada uji terbatas memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 100% pada nilai *post-test* keterampilan menulis pantun. Artinya, jika $> 70\%$ siswa pada uji terbatas dinyatakan tuntas sehingga media Monoton dapat dinyatakan efektif. Selain itu juga, hasil akumulasi perolehan nilai *N-*

Gain pada uji terbatas juga memperoleh nilai 0,7. Diketahui bahwa rentang $Gain \geq 0,7$ dikriteriakan sebagai tinggi. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan menulis siswa sebelum dan sesudah implementasi media Monotun memperoleh nilai 0,7 dikriteriakan sebagai *tinggi*. Pada uji coba terbatas ini diperoleh kriteria keefektifan awal Monotun yaitu efektif dengan peningkatan keterampilan menulis yang tinggi.

Keefektifan akhir media Monotun pada uji luas memperoleh ketuntasan klasikal 80% pada nilai *post-test* keterampilan menulis pantun, berarti media Monotun dinyatakan efektif dalam pembelajaran pantun kelas V. Sedangkan kriteria *N-Gain* yang didapat dari analisis data uji luas keefektifan ini yaitu 0,7. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan menulis siswa sebelum dan sesudah implementasi media Monotun memperoleh nilai 0,7 dikriteriakan sebagai *tinggi*. Pada uji coba luas ini diperoleh kriteria keefektifan akhir Monotun yaitu efektif dengan peningkatan keterampilan menulis yang tinggi pada pembelajaran pantun bahasa Indonesia kelas V SDN Lirboyo 1 tahun 2026.

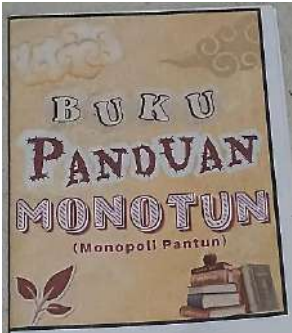
D. Revisi Produk

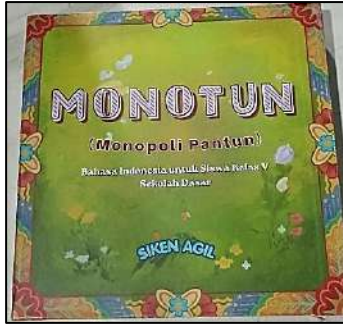
Revisi sebuah produk merupakan kegiatan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan produk yang diimplementasikan. Dalam penelitian *research and development* produk pendidikan yaitu media pembelajaran, menurut Sa'adah dan Wahyu (2020: 85) menyatakan bahwa revisi produk dilakukan jika pada uji lapangan terdapat kelemahan-kelemahan dari sebuah produk pendidikan tersebut, kemudian dilanjutkan dengan tahap revisi akhir sebelum diproduksi secara massal. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran serta uji lapangan (Risal, Hakim, dan Abdullah, 2022: 16) Oleh karena itu, dalam penelitian ini disajikan uraian mengenai visual produk Monotun sebelum dan sesudah revisi berdasarkan evaluasi atau saran dari validator dan uji coba yang telah dilakukan.

Berikut revisi produk media Monotun yang diuraikan dalam *tabel 4.18* berisi gambar sebelum dan sesudah dilakukannya revisi desain Monotun.

Tabel 4. 18 Visual Produk Sebelum dan Sesudah Revisi

No	Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan	Saran
1.			Papan Monotun berisi 24 petak	Ukuran petak disamakan serta dihilangkan gambar-gambar di dalam petak yang tidak berkaitan dengan materi.
2.	-		Bagian depan dan belakang kartu kuis pantun 1, 2, dan kartu tantangan.	-

No	Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan	Saran
3.			Bidak Monotun dan dadu	Ukuran bidak dan dadu dibuat lebih besar agar terlihat serta gunakan karakter sesuai dengan siswa sekolah dasar.
4.	-		Poin Monotun tersedia dari 1 sampai 10 poin.	-
5.	-		Buku panduan Monotun	-

No	Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan	Saran
6.	-		Box Monotun	-

Berdasarkan uraian revisi produk pada *tabel 4.x* disimpulkan bahwa media Monotun masih perlu dilakukan revisi meliputi:

1. Ukuran petak-petak papan permainan media Monotun disamaratakan.
2. Gambar yang berada pada papan Monotun namun tidak ada kaitan dengan materi dihapus.
3. Bahasa yang digunakan dalam petak-petak Monotun dibuat lebih singkat, jelas, dan padat agar mudah dipahami siswa.
4. Ukuran bidak dan dadu dibuat lebih besar, serta desain dibuat menarik.

E. Kajian Produk Akhir

1. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa papan permainan Monotun. Tujuan dari pengembangan media Monotun yaitu untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Lirboyo

1. Tahapan pengembangan media Monotun meliputi penyesuaian tampilan dan isi materi pantun dengan karakteristik siswa kelas V, kemudian kegiatan permainan Monotun disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran pantun kelas V, selain itu desain media Monotun juga dibuat menarik serta tahan lama.

Tahapan setelah melalui rancangan desain Monotun, media ini dilakukan pengujian validasi pada ahli media, materi, kemudian uji coba

lapangan berupa pengujian kepraktisan dan keefektifan terhadap pembelajaran pantun oleh guru dan siswa kelas V SDN Lirboyo 1 secara terbatas dan luas. Berdasarkan berbagai tahapan pengembangan yang sudah dilakukan maka diperoleh kajian produk akhir Monotun dengan spesifikasi media sebagai berikut ini:

- a. Ukuran media Monotun yaitu 50 cm x 50 cm yang terbuat dari *art paper* dan *hard cover*.
 - b. Bahan box untuk menyimpan terbuat dari karton *hard* yang dilaminasi stiker anti air, ukuran dari box ini yaitu 26 cm x 26 cm x 5 cm berbentuk kubus.
 - c. Warna dari papan media Monotun serta box penyimpanan yaitu *colorfull*. Tulisan pada materi pantun dan isi kuis media ini yaitu hitam dengan *fontsize* 12pt, jenis *font* yaitu *Cambria*. Sedangkan judul media beserta *cover* kuis menggunakan elemen alphabet pada *Canva*.
 - d. Media Monotun memiliki komponen-komponen pelengkap seperti dadu berbentuk kubus sebanyak 2, kuis pantun 1 dan 2 serta kuis misteri masing-masing sebanyak 20 kartu, kemudian terdapat bidak sebanyak 7 buah, lalu buku panduan yang berisi alur permainan. Poin yang berbentuk lingkaran sebanyak 1 sampai 10 poin.
 - e. Ukuran kartu yang digunakan dalam media Monotun yaitu 8,82 cm x 4 cm. Bahan yang digunakan kartu ini yaitu *Ivory* 350 gr dengan laminasi anti air.
 - f. Poin berbentuk lingkaran dengan diameter yaitu 3 cm.
 - g. Media Monotun juga dapat dilipat sehingga praktis untuk dirapikan dan dimasukkan ke box ketika selesai permainan.
2. Prinsip-Prinsip Media Monotun, Kelebihan dan Kekurangan Media
- Hasil dari tahapan pengembangan media Monotun hingga pada produk akhir ditemukan prinsip-prinsip yang terdapat pada media Monotun, serta kelebihan dan kekurangan media Monotun sebagai berikut.
- a. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran Monotun

Pengembangan papan permainan media Monotun untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Lirboyo 1 berprinsip pada kegiatan pembelajaran menulis Bahasa Indonesia, selain itu prinsip dalam perancangan dan alur permainan Monotun berprinsip pada papan permainan monopoli yang dimodifikasi dengan materi pantun. Dalam pelaksanaan media Monotun juga memperhatikan prinsip berupa karakteristik dan tujuan pembelajaran siswa.

1) Prinsip pembelajaran keterampilan menulis Bahasa Indonesia

Kemampuan menulis dalam bahasa Indonesia mencakup keahlian seseorang menuangkan gagasan serta pemikiran ke dalam wujud tulisan memakai Bahasa Indonesia. Hal ini menuntut penguasaan gramatika, pilihan kata yang pas, juga kecakapan menata dan menyajikan data secara gamblang dan berhasil guna. Penguasaan keterampilan menulis Bahasa Indonesia yang baik membuka pintu komunikasi tertulis yang mumpuni, baik dalam ranah pendidikan, pekerjaan, maupun interaksi sosial (Nashiroh et al., 2023). Keterampilan menulis menurut Amalia & Bakhtiar (2024) merupakan kegiatan untuk mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk bahasa tulis dengan memakai gabungan kata yang bertujuan untuk komunikasi. Kegiatan keterampilan menulis juga tidak dapat dipisahkan dengan keterampilan membaca, sehingga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas kedua keterampilan harus diajarkan secara bersamaan (Wahyudi et al., 2017: 103).

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli terkait keterampilan menulis Bahasa Indonesia dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis merupakan kegiatan mengungkapkan gagasan atau ide dalam sebuah tulisan tujuannya untuk berkomunikasi, serta pembelajaran keterampilan menulis ini tidak dapat dipisahkan dengan keterampilan membaca. Oleh karena itu, dalam media Monotun memiliki kegiatan

pembelajaran menulis pantun dan membaca materi tentang pantun serta membaca pantun itu sendiri.

Sementara itu, pembelajaran keterampilan menulis yang ada di sekolah dasar bertujuan untuk beberapa hal sebagai berikut ini (Zaini, 2014):

- a) Mengembangkan kreativitas siswa.
- b) Mengembangkan cara berpikir dan kecerdasan siswa.
- c) Meningkatkan kepekaan emosi siswa.
- d) Membantu siswa menuangkan ide, gagasan, atau pikiran mereka.
- e) Memberikan sarana bagi siswa untuk mengungkapkan pengalaman dan perasaan.
- f) Membantu siswa mengekspresikan cara mereka memandang kehidupan.

Berdasarkan tujuan pembelajaran keterampilan menulis siswa sekolah dasar tersebut, maka dengan keterampilan menulis siswa dapat membantu siswa untuk mengembangkan tingkat kreativitas yang dimilikinya, begitu dengan cara berpikir siswa serta kepekaan emosinya. Selain itu sesuai dengan definisi keterampilan menulis maka tujuan utamanya yaitu siswa mampu untuk menuangkan ide dan gagasan dalam bahasa tulis. Pembelajaran keterampilan menulis juga bertujuan untuk sarana siswa dalam mengungkapkan pengalaman serta perasaan diri mereka serta tulisan juga dapat dijadikan alat untuk mengekspresikan cara pandang siswa.

2) Prinsip papan permainan Monotun

Permainan Papan Monotun memiliki elemen utama yang berfungsi menunjang jalannya permainan dan berkontribusi terhadap pembelajaran secara holistik. Elemen utama dalam permainan Monotun adalah sebagai berikut (Wibawanto, 2024; Mahyudi, 2023):

- a) Terdapat papan permainan monotun dengan desain petak-

petak

- b) Bidak permainan yang menarik
 - c) Kartu permainan yang interaktif untuk menulis pantun
 - d) Terdapat dadu atau alat pengacak
 - e) Memiliki aturan dan tujuan permainan
 - f) Terdapat sumber daya dan alat tambahan seperti reward poin
 - g) Mengandung tema dan narasi tertentu dalam permainan
 - h) Durasi permainan monotun yang lebih panjang
 - i) Terdapat umpan balik dan evaluasi di akhir permainan monotun
 - j) Memiliki aspek kreativitas dan inovasi
- 3) Prinsip karakteristik dan tujuan pembelajaran siswa kelas V

Media Monotun dikembangkan dengan memperhatikan prinsip dari karakteristik siswa kelas V SDN Lirboyo 1. Di mana berdasarkan hasil studi pendahuluan dan implementasi media dalam pembelajaran pantun diketahui bahwa siswa memiliki minat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang terintegrasi permainan serta *reward*. Permainan papan Monotun ini didesain menarik dengan menggunakan warna *colorfull* serta elemen-elemen gambar yang menarik siswa untuk mempelajari kegiatan menulis pantun, selain itu juga terdapat *reward* diakhir permainan.

Tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran tidak lepas dari prinsip yang menjadi acuan dan batasan materi di dalam permainan Monotun. Materi yang disajikan ini meliputi definisi pantun sebagai puisi lama Melayu, jenis dan ciri-ciri pantun, dan cara atau syarat menulis pantun yang baik dan benar. Oleh karena itu, media Monotun yang dikembangkan memiliki cakupan materi sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran sehingga masih sesuai dengan tingkat kognitif siswa.

b. Kelebihan Media Pembelajaran Monoton

Media pembelajaran Monoton memiliki beberapa kelebihan yang mendukung kelayakan penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Beberapa kelebihan yang terdapat pada media ini dirincikan melalui poin-poin berikut:

- 1) Media Monopoli dapat disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran yang akan diintegrasikan dengan permainan monopoli.
- 2) Media Monopoli memiliki kemenarikan yang tinggi sehingga membuat siswa belajar dengan aktif.
- 3) Guru dengan mudah serta terbantu oleh ada Media Monoton dalam mengajarkan materi pantun.
- 4) Siswa menjadi lebih mudah memahami materi pantun menggunakan Media Monoton.
- 5) Media Monoton tidak hanya digunakan dalam sekali pembelajaran, namun juga dapat digunakan secara berulang.

c. Kekurangan Media Pembelajaran Monoton

Dalam penggunaannya Media Monoton atau Monopoli Pantun memiliki beberapa kekurangan yang harus diperhatikan dan diperbaiki agar memunculkan produk yang efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran pantun. Beberapa kekurangan pada media ini yang harus diperhatikan sebagai berikut:

- 1) Guru saat memberikan evaluasi secara langsung bersamaan dengan mengawasi jalannya permainan membutuhkan waktu yang lama, karena harus mengoreksi jawaban peserta didik sebelum melanjutkan permainan.
- 2) Permainan monopoli pantun ini membutuhkan waktu yang relatif lama karena banyaknya aturan di dalam permainan.
- 3) Aturan dalam permainan monopoli pantun membutuhkan penjelasan yang detail sehingga semua siswa paham aturannya

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Monotun

Dalam pengembangan media Monotun, tahapan setelah rancangan desain hingga validasi media dan materi yaitu uji coba lapangan. Hasil dari uji coba lapangan media Monotun secara terbatas dan luas ditemukan beberapa faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan media Monotun dalam pembelajaran pantun kelas V SDN Lirboyo 1 sebagai berikut ini.

a. Faktor pendukung dalam implementasi media Monotun

Faktor-faktor pendukung menjadi penentu jalannya implementasi media Monotun dalam pembelajaran pantun Bahasa Indonesia kelas V SDN Lirboyo 1. Faktor pendukung tersebut diuraikan sebagai berikut ini:

- 1) Kepala sekolah memberikan izin untuk melaksanakan media Monotun di SDN Lirboyo 1.
- 2) Guru kelas V memberikan izin dan mendukung untuk mengimplementasikan media Monotun di kelas.
- 3) Antusiasme siswa kelas V SDN Lirboyo 1 yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran keterampilan menulis pantun menggunakan media Monotun.
- 4) Penilaian media Monotun yang sangat valid dari ahli media dan materi membantu untuk dilakukannya implementasi dalam pembelajaran menulis pantun.
- 5) Media Monotun yang memiliki desain praktis serta terdapatnya box penyimpanan.
- 6) Pembagian poin dan bidak tiap pemain yang sudah dilakukan sebelum implementasi dalam pembelajaran membantu efisiensi waktu.

b. Faktor penghambat dalam implementasi media Monotun

Faktor penghambat yang terdapat dalam implementasi media Monotun meliputi:

- 1) Estimasi biaya untuk papan Monotun dengan bahan *hard cover* jika diproduksi secara massal atau lebih dari satu perlu

menghabiskan biaya yang cukup tinggi.

- 2) Adanya jeda waktu dalam permainan jika terdapat kejadian yang tidak terduga akan membuat jalannya permainan Monoton lebih tergesa-gesa.
- 3) Sulitnya untuk mengawasi jalannya permainan secara langsung, ketika siswa belum memahami aturan-aturan dalam permainan Monoton.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan media Monopoli Pantun (Monotun) dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Lirboyo 1, maka dapat ditarik simpulan bahwa pengembangan ini mampu menghasilkan media Monotun yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis pantun kelas V. Media Monotun juga mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa. Tahapan penelitian yang dilakukan mengacu pada model penelitian *Research and Development* yaitu *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Melalui kelima tahapan tersebut diperoleh media Monotun yang valid, praktis, dan efektif. Uraian mengenai penilaian valid, praktis, dan efektif media Monotun sebagai berikut:

1. Kevalidan media Monotun

Penilaian kevalidan media Monotun melalui uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dan materi. Uji validasi ini dilakukan pada tahap *development* atau pengembangan media. Nilai uji validasi oleh ahli media didapatkan sebesar 98% dan ahli materi yaitu sebesar 93%. Hasil dari penilaian validasi Monotun yang didapatkan kemudian dihitung rata-ratanya, sehingga memperoleh hasil akhir yaitu 95%. Hasil akhir yang didapat kemudian dikonversikan pada tabel kriteria kevalidan, diketahui bahwa rentang 85% - 100% termasuk kriteria sangat valid. Oleh karena itu, dengan perolehan validasi media yaitu 95% maka media Monotun termasuk ke dalam kriteria *sangat valid*. Berdasarkan penilaian validasi yang telah didapat, pengembangan media Monotun dapat dilanjutkan ke tahap uji coba dalam pembelajaran pantun kelas V SDN Lirboyo 1.

2. Kepraktisan media Monotun

Uji coba kepraktisan media Monotun dalam penelitian pengembangan dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba kepraktisan ini dilaksanakan pada tahap implementasi. Subjek uji coba terbatas terdiri dari wali kelas dan 8 siswa kelas V, sedangkan uji coba luas yaitu wali kelas dan 20 siswa. Penilaian kepraktisan dikumpulkan menggunakan angket respon kepraktisan. Aspek kepraktisan Monotun yang diukur meliputi *ketepatan materi pantun, kebermanfaatan Monotun, dan penggunaan media Monotun*.

Nilai kepraktisan guru dan siswa yang diperoleh pada uji coba terbatas dan luas setelah dirata-rata yaitu 98% kepraktisan guru, sedangkan nilai kepraktisan milik siswa kelas V yaitu 94%. Kedua penilaian guru dan siswa diolah kembali dengan mencari rata-ratanya, sehingga mendapat hasil akhir kepraktisan media yaitu 96%. Persentase hasil akhir yang telah didapat kemudian dikonversikan dalam tabel kriteria kepraktisan, diketahui bahwa rentang 85% - 100% termasuk kriteria sangat praktis. Oleh karena itu, hasil akhir kepraktisan Monotun sebesar 96% termasuk ke dalam kriteria *sangat praktis*.

3. Keefektifan media Monotun

Keefektifan Monotun diukur melalui nilai test keterampilan menulis yaitu *pre-test* dan *post-test* yang berbentuk soal evaluasi pilihan ganda dan uraian. Uji coba keefektifan media Monotun dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu uji coba terbatas dan luas dengan subjek yaitu siswa kelas V. Media Monotun dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria ketetapan ketuntasan klasikal sebanyak 70% siswa tuntas dengan nilai $post-test \geq 70$, serta media ini efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun dilihat dari perbandingan nilai *N-Gain* antara *pre-test* dan *post-test* siswa.

Perolehan persentase ketuntasan hasil *post-test* keterampilan menulis pantun siswa pada uji coba terbatas mendapat 100% nilai siswa dinyatakan tuntas. Sedangkan pada uji coba luas persentase ketuntasan hasil *post-test* siswa yaitu 80%. Oleh karena itu, media Monotun sudah

memenuhi syarat keefektifan media ditinjau dari ketuntasan klasikal test keterampilan menulis pantun. Kemudian, syarat media efektif yang kedua ditinjau dari nilai *N-Gain*. Pada uji coba terbatas dan luas, kedua hasil *post-test* media Monotun memperoleh nilai *N-Gain* yaitu 0,7 dengan kategori tinggi. Berdasarkan paparan penjelasan tersebut, maka media Monotun dinyatakan sebagai media yang *efektif* untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa.

B. Implikasi

Melalui hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik poin implikasi penelitian pengembangan media Monotun ini secara teoritis dan praktis sebagai berikut ini.

1. Implikasi Teoritis

Hasil dari penelitian ini memiliki implikasi secara teoritis yaitu dapat dijadikan sumbangsih karya ilmiah dalam bidang ilmu pendidikan terutama tingkat dasar. Sehingga dapat menambah teori-teori baru terkait dengan hasil belajar bahasa Indonesia materi pantun menggunakan media monopoli. Serta hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk peneliti lain dalam mengembangkan fokus atau ruang lingkup yang sama dengan penelitian ini.

2. Implikasi Praktis

Hasil dari penelitian ini memiliki implikasi praktis yang terbagi atas tiga hal antara lain yaitu implikasi praktis yang pertama bagi siswa dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa menggunakan media pembelajaran Monopoli Pantun atau Monotun. Tidak hanya pada keterampilan menulis saja, namun juga dalam pemahaman konsep dasar terkait dengan materi pantun. Implikasi praktis yang kedua yaitu bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk guru berinovasi dalam pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian siswa untuk mempelajari materi pantun dengan media pembelajaran yang terintegrasi dengan permainan, sehingga siswa dapat bermain dan belajar. Kemudian, implikasi praktis yang ketiga yaitu bagi sekolah

dapat digunakan sebagai saran untuk membuat kebijakan terkait dengan sistem pembelajaran di sekolah agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa

C. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian pengembangan media Monoton untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun kelas V, maka saran yang diajukan dalam penelitian ini baik bagi kepala sekolah, guru, siswa dan peneliti selanjutnya bertujuan untuk dijadikan sebagai acuan penelitian dan pembelajaran selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Bagi kepala sekolah

Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi Kepala SDN Lirboyo 1 dalam membuat kebijakan. Di mana kebijakan yang dimaksud berkaitan dengan sistem pembelajaran SDN Lirboyo 1 khususnya pada kebijakan penggunaan media pembelajaran di kelas. Diharapkan kepala sekolah mampu memfasilitasi kebutuhan media pembelajaran di kelas secara optimal, tujuannya agar pembelajaran di kelas dapat berjalan maksimal sehingga meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa, selain itu untuk mata pelajaran yang lain agar tujuan pembelajaran tercapai.

2. Bagi guru

Temuan penelitian ini juga dapat dijadikan dasar bagi guru untuk berinovasi dalam pembelajaran. Saran yang diberikan ini bertujuan agar guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran inovatif yang terintegrasi permainan edukasi seperti papan Monoton membuat siswa dapat bermain dan belajar dalam meningkatkan keterampilan menulis, selain itu juga media Monoton ini juga dapat diadaptasi ke dalam mata pelajaran lain agar membantu tercapainya tujuan pembelajaran siswa.

43 3. Bagi siswa

220 Dalam penelitian ini keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi kunci terlaksananya keberhasilan pengembangan media Monotun yang dilakukan. Maka dari itu, siswa kelas V SDN Lirboyo 1 diharapkan dapat lebih fokus dan kondusif dalam mendengarkan langkah-langkah penggunaan media dalam pembelajaran di kelas. Selain itu juga, berusaha lebih aktif untuk menyelesaikan tantangan permainan kuis menulis pantun. Tujuannya agar siswa lebih meningkatkan keterampilannya dalam membuat pantun yang kreatif.

193 4. Bagi peneliti selanjutnya

339 Saran yang diberikan bagi peneliti selanjutnya mengacu pada proses dan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan adalah penelitian dapat dijadikan sebagai acuan untuk peneliti lain dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang memiliki fokus atau ruang lingkup terkait dengan media pembelajaran dan meningkatkan keterampilan menulis siswa. Selain itu juga, dapat dijadikan sumbangsih karya ilmiah dalam bidang ilmu pendidikan terutama tingkat dasar. Sehingga dapat menambah teori-teori baru terkait dengan hasil belajar bahasa Indonesia materi pantun menggunakan media papan permainan monopoli.

323