

**PENGEMBANGAN MEDIA MOSI (MONOPOLI PUISI) MATERI ISI
DAN AMANAT PUISI KELAS IV SDN NGASEMLEMAHBANG**

Disusun untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH

LINDA FIBRIYA HARDIYANTI

NPM 18.1.01.10.0045

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Oleh:

LINDA FIBRIYA HARDIYANTI

NPM/ 18.1.01.10.0045

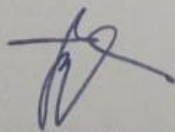
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA MOSI (MONOPOLI PUISI) MATERI ISI
DAN AMANAT PUISI KELAS IV SDN NGASEMLEMAHBANG**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
Fakultas PGSD FKIP UN PGRI Kediri

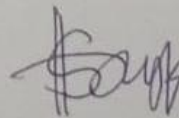
Tanggal :

Pembimbing I



Rian Damariswara, M. Pd
NIDN. 0728129001

Pembimbing II



Susi Damayanti, S.Pd, M.Pd
NIDN.0723117802

PENGESAHAN

skripsi oleh:

LINDA FIBRIYA HARDIYANTI
NPM. 18.1.01.10.0045

Judul:
PENGEMBANGAN MEDIA MOSI (MONOPOLI PUISI) MATERI ISI
DAN AMANAT PUISI KELAS IV SDN NGASEMLEMAHBANG

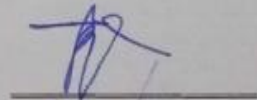
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD UN PGRI Kediri

Tanggal: 16 Januari 2023.....

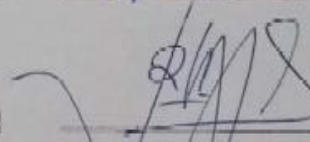
dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia penguji:

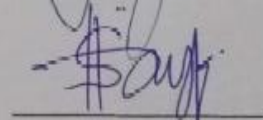
1. Ketua : Rian Damariswara, M. Pd



2. Penguji I : Kharisma Eka Putri, M.Pd



3. Penguji II : Susi Damayanti, S.Pd.,M.M



Mengetahui,



Dr. Muamun Nurmilawati, M.Pd

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : LINDA FIBRIYA HARDIYANTI
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ Tgl. Lahir : Lamongan, 11 Februari 2000
NPM : 18.1.01.10.0045
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terapat karya-karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13 Januari 2023

Yang menyatakan,



LINDA FIBRIYA H.
NPM. 18.1.01.10.0045

MOTTO

“ Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. ”

QS.Al-Baqarah:286

“ Jangan bersedih. Sesungguhnya pertolongan akan datang bersama kesabaran. “

(HR. Ahmad)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas ridho dan rahmatnya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi, maka laporan skripsi ini saya persembahkan kepada.

1. Orang tua

Terimakasih Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, doa dan segala dukungan yang telah diberikan baik secara material maupun spiritual.

2. Keluarga

Terimakasih untuk kakakku Lina Dwi Kartika Sari dan keluarga besar atas doa dan semangat yang di berikan.

3. Teman dan Sahabat

Terimakasih untuk sahabatku Fina Prastiya yang selalu memberikan saran, kritik, bantuan, memotivasi saya untuk menyelesaikan karya ilmiah ini. Dan untuk teman-teman kos Ibu Majidah saya ucapkan terimakasih telah memberikan semangat.

4. Almamaterku Universitas Nusantara PGRI Kediri.

ABSTRAK

Linda Fibriya Hardiyanti: Pengembangan Media MOSI (Monopoli Puisi)
Materi Isi dan Amanat Puisi Kelas IV SDN Ngasemlemahbang.
Kata Kunci : Media, MOSI (Monopoli Puisi), Isi dan Amanat

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran di saat mengajar materi puisi, terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, guru lebih sering menggunakan metode ceramah, kegiatan pembelajaran kurang interaktif karena guru sulit memantau perilaku peserta didik, kurang terampilnya siswa dalam menulis, hasil belajar siswa yang menurun atau di bawah KKM lebih dari 60%.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni : (1) untuk mendeskripsikan media mosi (monopoli puisi) materi isi dan amanat puisi kelas IV SDN Ngasemlemahbang, (2) untuk mendeskripsikan kepraktisan media mosi (monopoli puisi) materi isi dan amanat puisi kelas IV SDN Ngasemlemahbang, (3) untuk mendeskripsikan keefektifan media mosi (monopoli puisi) materi isi dan amanat puisi kelas IV SDN Ngasemlemahbang.

Penelitian ini menggunakan metode (R&D) (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Ngasemlemahbang Kabupaten Lamongan yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuisioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitan ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil validasi yang diperoleh dari validator media mencapai persentase 87% dan validator materi mencapai presentase 80%. Maka hasil kevalidan dari media (MOSI) Monopoli Puisi memperoleh rata-rata presentase sebesar 83,5% dengan kriteria valid. (2) Hasil angket respon guru mencapai presentase 90% dan hasil angket respon siswa mencapai presentase 95%. Maka hasil kepraktisan dari media (MOSI) Monopoli Puisi memperoleh rata-rata presentase sebesar 92% dengan kriteria praktis. (3) Hasil dari analisis soal evaluasi (*post-test*) memperoleh rata-rata presentase sebesar 82% dengan kriteria efektif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media MOSI (Monopoli Puisi) Materi Isi dan Amanat Puisi Kelas IV SDN Ngasemlemahbang yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan. Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

Penulisan seminar proposal ini dapat terwujud berkat bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Rian Damariswara, M. Pd, selaku dosen pembimbing I.
5. Susi Damayanti, S.Pd., M.M., selaku dosen pembimbing II.
6. Orang tua yang telah memberikan motivasi dan dorongan dalam menyelesaikan penulisan seminar proposal ini.
7. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, Januari 2023

LINDA FIBRIYA H.
NPM. 18.1.01.10.0045

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identitas Masalah.	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Sistematis Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Teori	9

1. Pengertian Belajar Dan Pembelajaran	8
2. Hakikat Media Pembelajaran	9
a. Pengertian Media Pembelajaran	9
b. Fungsi Media Pembelajaran	10
c. Manfaat Media Pembelajaran	11
d. Macam- Macam Media Pembelajaran	12
3. Hakikat Media Monopoli	13
a. Pengertian Media Monopoli	13
b. Manfaat Media Monopoli	14
c. Kelebihan Dan Kekurangan Monopoli Puisi.....	15
4. Hakikat Puisi	16
a. Pengertian Puisi	16
b. Unsur- Unsur Puisi	17
1. Unsur Intrinsik	17
2. Unsur Ekstrinsik	20
c. Memilih Puisi	20
d. Puisi	21
e. Unsur- Unsur Pembentuk Puisi	21
B. KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Inti).....	22
1. KI dan KD Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Puisi Kelas IV SD.....	22
2. Indikator	22
C. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	22
D. Kerangka Berfikit.....	26

BAB III METODE PENGEMBANGAN	27
A. Metode Pengembangan.....	27
B. Prosedur Pengembangan.....	28
C. Lokasi Dan Subjek.....	31
D. Validasi Model/Produk.....	32
E. Uji Coba Model/Produk	32
F. Instrument Pengumpulan Data	33
1. Pengembangan Instrumen Data.....	33
2. Validasi Instrumen.	48
G. Teknik Analisis Data	38
1. Tahapan-Tahapan Analisis Data	38
2. Norma Pengujian	44
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Studi Pendahuluan	45
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	45
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	45
3. Desain	46
4. Pengembangan	50
B. Pengujian Model Validasi.....	64
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	51
a. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	51

b. Hasil Validasi Oleh Ahli Media.....	52
C. Uji Coba Lapangan.	54
1. Deskripsi Hasil Uji Coba.....	54
2. Hasil Uji Validasi	54
a. Kepraktisan	54
b. Keefektifan.....	57
c. Konfirmasi Uji Coba.....	58
D. Validasi Media.....	58
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	58
2. Interpretasi Hasil Uji Coba Validasi.....	60
3. Kevalidan, Kepraktisan , dan Keefektifan Model.....	60
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	61
1. Spesifikasi Produk	61
2. Prinsip- Prinsip, Keunggulan, Kelemahan Media.....	62
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Implikasi.....	66
C. Saran-Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel KD dan KI.....	22
Tabel 2.2 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3.1 Angket Validasi Media MOSI	33
Tabel 3.2 Angket Validasi Materi MOSI.....	34
Tabel 3.3 Lembar Angket Guru (Kepraktisan)	35
Tabel 3.4 Lembar Angket Respon Siswa (Keefektifan)	36
Tabel 3.5 Kisi- Kisi Lembar Soal Evaluasi.....	37
Tabel 3.6 Skor Penilaian Media Dan Materi.....	38
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan.....	39
Tabel 3.8 Skor Penilaian Angket Guru	40
Tabel 3.9 Kriteria Respon Guru.....	41
Tabel 3.10 Skor Penilaian Media Dan Materi.....	42
Tabel 3.11 Presentase Respon Siswa	42
Tabel 4.1 Desain MOSI (Monopoli Puisi).....	50
Table 4.2 Hasil Validasi Materi	51
Table 4.3 Hasil Validasi Media.....	53
Table 4.4 Hasil Angket Respon Siswa.....	55
Table 4.5 Hasil Angket Respon Guru	56
Table 4.6 Data Hasil Setelah Menggunakan Media Pembelajaran.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 3.1 Media Pengembangan ADDIE.....	28
Gambar 4.1 Papan Permainan.....	47
Gambar 4.2 Dadu	48
Gambar 4.3 Biji Permainan.....	48
Gambar 4.4 Kartu Kesempatan.....	49
Gambar 4.5 Kartu Puisi.....	49
Gambar 4.6 Kartu Misteri Box.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan

Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian

Lampiran 4 Lembar Validasi Media

Lampiran 5 Lembar Validasi Materi

Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran

Lampiran 7 Hasil Angket Respon Guru

Lampiran 8 Hasil Angket Respon Siswa

Lampiran 9 Hasil Evaluasi Siswa

Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Berkaitan dengan belajar menurut Al-Ghazali (2014 : 91) bahwa “Belajar itu suatu proses pengalihan ilmu pengetahuan dari guru ke siswa”. Dalam pembelajaran siswa membutuhkan seorang guru dalam memperoleh ilmunya. Pembelajaran ialah proses dua arah, dimana mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Proses belajar tidak luput dari peran guru sebagai pembimbing pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas kesimpulan dari pengertian pembelajaran adalah suatu interaksi antara guru dengan peserta didik agar dapat mencapai suatu tujuan dari pembelajaran. Pembelajaran merupakan aktivitas terencana untuk mencapai tujuan tertentu yang dicirikan dengan keterlibatan sejumlah komponen yang saling terkait satu sama lain. Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2011:23) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia,materi,atau kejadianyang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan,ketrampilan,atau sikap.

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

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

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

Penyampaian materi puisi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia sangat bermanfaat terutama dalam keterampilan puisi untuk sastra, menambah budaya siswa. Puisi sebagai salah satu jenis karya sastra memiliki

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

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

Berdasarkan observasi di sekolah SDN Ngasemlehambang Kabupaten Lamongan mendapatkan permasalahan yaitu perbedaan karakteristik peserta didik dalam memahami dan mencerna materi pelajaran. Perbedaannya yaitu terdapat siswa yang sulit dan lambat dalam mencerna materi pelajaran dan

ada juga yang cepat dalam mencerna materi pelajaran. Berdasarkan observasi tersebut permasalahan paling banyak ditemukan pada materi puisi. Selain itu guru yang menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Tidak pernah menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa apalagi pada saat menyampaikan materi puisi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV. Hasil belajar siswa tidak melampaui KKM pada materi puisi sebanyak 60% di bawah KKM. Dengan nilai KKM di sekolah SDN Ngasemlemahbang adalah 73.

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

proses mengajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi puisi adalah diberi nama monopoli puisi (Mosi).

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

puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan kesenangan.

Media ini memiliki kelebihan yaitu: (1) memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran peserta didik untuk merapikan kembali setelah menggunakan, (2) tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam menyimpannya, (3) mudah dibawa dan dipindahkan, (4) dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan, (5) pemain dapat merasakan rasasenang dan rasa ingin tahu.

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

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi permasalahan dalam pengembangan ini adalah :

1. Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran di saat mengajar materi puisi.
2. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, guru lebih sering menggunakan metode ceramah.
3. Kegiatan pembelajaran kurang interaktif karena guru sulit memantau perilaku peserta didik.

4. Kurang terampilnya siswa dalam menulis.
5. Hasil belajar siswa yang menurun atau di bawah KKM lebih dari 60%.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan juga identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam pengembanagn ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan media mosi (monopoli puisi) materi isi dan amanat puisi kelas IV SDN Ngasemlemahbang ?
2. Bagaimana kepraktisan media mosi (monopoli puisi) materi isi dan amanat puisi kelas IV SDN Ngasemlemahbang ?
3. Bagaimana keefektifan media mosi (monopoli puisi) materi isi dan amanat puisi kelas IV SDN Ngasemlemahbang ?

D. Tujuan Masalah

Dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan dalam pengembanagn ini adalah :

1. Mendeskripsikan kevalidan media mosi monopoli puisi materi isi dan amanat puisi kelas IV SDN Ngasemlemahbang.
2. Mendeskripsikan kepraktisan media mosi monopoli puisi materi isi dan amanat puisi kelas IV SDN Ngasemlemahbang.
3. Mendeskripsi keefektifan media mosi monopoli puisi materi isi dan amanat puisi kelas IV SDN Ngasemlemahbang.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam skripsi mengenai pengembangan ini adalah Bab I pendahuluan, menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan masalah. Bab II landasan teori, menguraikan tentang kajian teoritik yang meliputi bahan ajar. Bab III metode pengembangan, menjelaskan tentang model pengembangan, prosedur, subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data. Bab IV hasil dan pembahasan. Bab V kesimpulan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakaya.
- Al-Ghazali. 2014. Konsep Belajar Dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali. *Qathrunâ*. 1(01):84–98.
- Aminuddin. 2011. Pelatihan Menulis Puisi Siswa Kelas VI SDN 1 Baubau. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Membangun Negeri* 3(1):64–71.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ernawati, Dwi Septiwiharti dan Anthonius Palimbong. 2013. Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Belajar Kelompok (Learning Group) Pada Pembelajaran PKn Kelas V SD N 1 Palasa. *Jurnal Kreatif Online Tadulako* 1(1):103–13.
- Fatmawati, B. 2011. Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Pengajaran MIPA* 16(2):85–92.
- Firmansyah, D. 2017. Penerapan Metode Sugesti Imajinatif Melalui Media Musik Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi. *Dinamika*. 9:17–22.
- Husna, N., & Prasko, P. 2019. Efektivitas Penyuluhan Kesehatan Gigi Dengan Menggunakan Media Busy Book Terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut. *Jurnal Kesehatan Gigi* 6(1):51–55.
- Kumalasari, M. A., Rustono, R., & Santoso, B. W. J. 2018. Strategi Kesantunan Pemandu Acara Talkshow Kick Andy Dan Mata Najwa Di Metro TV. JP-BSI. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 3(1):34–43.
- Kusumaningrum, Clara. 2020. Pengembangan Purwarupa Aplikasi Media Pembelajaran Online Pendidikan Agama Katolik Dan Budi Pekerti SMP Kelas VII Materi Tumbuh Dan Berkembang Seturut Teladan Yesus.
- Kuswanto, A. 2013. Perancangan Film Kartun 2d" Kancil, Kura-Kura Dan Monyet Yang Keras Kepala" Sebagai Media Pembelajaran Budi Pekerti. Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- Masruroh, L., & Reza, M. D. 2015. Pengaruh Kecemasan Siswa Pada Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematikadi Smp (Influence Mathanxietyin Studentstoward). *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo* 3(2).
- Miftah, M. 2013. Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan* 1(2):95. doi:

10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105.

- Pradopo, S. T. 2015. PeatFire: An Agent-Based Model to Simulate Fire Ignition and Spreading in a Tropical Peatland Ecosystem. *International Journal of Wildland Fire* 30(2):71–89.
- Primastiana, Andrean. 2017. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Media Sugesti Animasi Berkarakter Kebangsaan Untuk Siswa Kelas X SMK 11 Semarang*.
- Rahmayanti, S. 2022. Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Materi Puisi Kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Saidah, Dwijanto, & Iwan J. 2020. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (2012):1042–45.
- Sandraeni, Turistiani. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa* 16(02):170–75.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Arif, Raharjo, and Muji Sri Prastiwi. 2012. Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *BioEdu* 1(1):1–6.
- Tegeh, I. Made. dkk. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Singaraja :. Yogyakarta Graha Ilmu. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ulfaeni, Siti. 2017. Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar* 4(2):136–44. doi: 10.23917/ppd.v4i2.4990.
- Ulfaini , Saputra., & Pujiati, P. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial* 4(1):72–80.
- Vikagustanti, Dea Aransa, Sudarmin, and Stephani Diah Pamelasari. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal* 3(2):468–75.

- Waluyo. 2020. Pengembangan Media Interaktif Melalui Strategi Mind Mapping Pada Materi Puisi Kelas 5.
- Wardoyo, Sigit Mangun. 2013. *Pembelajaran Konstruktivisme*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita, Bambang. 2011. *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winda Syafitri. 2021. Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd* 9(9):3335–44.
- Yusi Rosdiana, L. 2009. Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Pendekatan Kontekstual Di Kelas V SD Negeri Rancaloe Kota Bandung. *Jurnal Cakrawala Pendas* 4(1).
- Zunaidah, F. N. & Amin, M. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. 2(1).