PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS V A UPT SDN 210 LEMAHABANG LUWU UTARA

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo

UIN PALOPO

Oleh

APRILIA ALFI YUSROH

1902050030

Pembimbing:

1. **Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.**
2. **Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2026

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS V A UPT SDN 210 LEMAHABANG LUWU UTARA

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo

UIN PALOPO

Oleh

Aprilia Alfi Yusroh

1902050030

Pembimbing:

1. **Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.**
2. **Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2026

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Aprilia Alfi Yusroh
NIM	: 1902050030
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 02 Januari 2026

Yang Membuat Pernyataan,

Aprilia Alfi Yusroh
1902050030

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara,* yang ditulis oleh *Aprilia Alfi Yusroh* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) *1902050030,* Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Jumat,* tanggal *30 Januari 2026* bertepatan dengan *11 Syakban 1447 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 12 Februari 2026
24 Syakban 1447 H

TIM PENGUJI

1.	Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang	( )
2.	Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.	Penguji I	( )
3.	Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.	Penguji II	( )
4.	Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.	Pembimbing I	( )
5.	Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	( )

Mengetahui:

a.n. Rektor UIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),

Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

PRAKATA

بسم الله الرحمن الرحيم

اَلْحَمْدُ للهِ رَبِّ الْعَالَمِيْنَ، وَالصَّلاَةُ وَالسَّلاَمُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِيْنَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى اَلِهِ وَاَصْحَبِهِ أَجْمَعِيْنَ

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT. Yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin untuk bertahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara" setelah melalui proses yang panjang.

Perjalanan menyelesaikan Pendidikan ini tidaklah mudah dalam prosesnya. Penulis menghadapi berbagai tantangan, termasuk pengalaman yang sempat melukai hati dan keyakinan diri. Namun dari setiap ujian tersebut, penulis belajar untuk tetap lanjut berproses di atas segala keraguan yang sempat hadir pada diri penulis dan menjadikan rasa sakit sebagai dorongan menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini menjadi bukti bahwa semangat dan ketulusan tidak akan sia-sia. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan

skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan terkhusus kepada kedua orang tua saya tercinta yang sangat luar biasa dalam mengasuh dan mendidik peneliti dengan penuh kasih sayang yang tak terhingga, yang selalu mendukung peneliti dalam setiap situasi dan keadaan apa pun sejak kecil hingga sekarang, sungguh peneliti sadari tidak mampu membalas semua itu, hanya do'a yang dapat peneliti persembahkan untuk mereka berdua semoga senantiasa berada dalam limpah kasih sayang Allah SWT, serta selalu mendoakan peneliti setiap saat memberikan banyak dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Begitu pula penghargaan yang setinggi-tingginya dan terima kasih banyak di sampaikan dengan hormat kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan, Dr. Takdir, S.H., M.H., M.K.M. selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag selaku Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Dekan II, serta Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd. wakil dekan III.

3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , dan Nurul Aswar, S.Pd.,M,Pd. selaku sekretaris Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Palopo beserta para dosen dan Staf yang telah banyak banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. selaku Penasihat Akademik.
5. Kepada Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. dan Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan masukan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik.
6. Kepala Perpustakaan UIN Palopo Zainuddin S, S.E., M.A.K. beserta staf yang telah menyediakan buku-buku/literatur untuk keperluan studi kepustakaan dalam menyusun skripsi ini.
7. Kepada Para Staf UIN Palopo, dan terkhusus kepada Staf Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang banyak membantu saya terlebih dalam pengurusan berkas-berkas demi penyelesaian studi saya.
8. Dr. Muhammad Guntur S.Pd., M.Pd., Arwan Wiratman S.Pd., M.Pd., Sukmawaty S.Pd., M.Pd. selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dan memberikan bimbingan, kritik, saran, serta penilaian untuk peneliti yang menyelesaikan skripsi ini.
9. Andi Muslinda, S.Pd.I. dan Rahyuni Andi Ibrahim, S.Pd. selaku kepala sekolah UPT SDN 210 Lemahabang, Rahmawati, S.Pd.I selaku guru kelas V yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian, beserta

staf dan peserta didik kelas V UPT SDN 210 Lemahabang yang telah bekerja sama dalam proses penelitian skripsi.

10. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Abdul Asngari, S.Ag., S.Pd., sosok yang menjadi alasan utama penulis menempuh pendidikan tinggi. Dari beliau, penulis belajar arti kerja keras dan ketulusan. Bapak mungkin tidak selalu bertanya tentang bagaimana proses kuliah ini dijalani, tetapi setiap Langkah perjuangan beliau Adalah bentuk kasih yang tidak selalu terucap. Melalui kerja kerasnya penulis dapat menuntaskan Pendidikan ini dan menyetarakan pendidikannya. Terimakasih juga penulis haturkan kepada Ibu Sri Gusmawati Ningsih, yang tidak pernah lelah menadah tangan dalam doa di setiap sujudnya. Dari Ibu, penulis belajar arti keteguhan, kasih sayang, dan keikhlasan. Walau Ibu tidak sempat merasakan bangku SMA maupun kuliah, justru dari beliau penulis mengerti betapa berharganya kesempatan untuk menempuh Pendidikan. Doa, nasihat, dan motivasi yang diberikan menjadi Cahaya yang menuntun penulis hingga pada titik ini. Serta saudara-saudari yakni Hamim Muzamil Alhairi, Aditya Binasrilah Firdaus, Ummi Hasmi Anindita, dan Agnia Uyun Prihatin yang selama ini berusaha menguatkan, menghibur, dan mendoakan. Semoga Allah membalas semua pengorbanan kalian semua dengan hadiah Jannah-Nya.
11. Kepada sepupu saya Ahmad Syahrul Ramadhana Al-Muzakky dan Eno Putri Lestari yang senantiasa memberi dukungan emosional, memberi arahan, dan motivasi agar tidak putus harapan selama mengerjakan skripsi.

12. Kepada Ulandari, Widya Sri Wahyuni, Sribekti Astuti, Lisa Afriani, Ika Suriani, Istotin Nafiah, Ani, dan Lia Angraini selaku teman yang selalu menyemangati dan memberikan dukungan dari awal kuliah hingga menyelesaikan skripsi ini.

Semoga setiap bantuan doa, dukungan, motivasi, dorongan, kerjasama dan amal bakti yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan yang layak disisi Allah SWT. Aamiin Allahumma Aamiin. Akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini meskipun banyak hambatan ketegangan dan tekanan namun dapat dilewati dengan baik.

Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi setiap yang membaca. Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan serta masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun, peneliti menerima dengan hati yang lapang dan ikhlas.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	Ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ى	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak ditengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	*fathah*	a	a
ـِ	*kasrah*	i	i
ـُ	*dammah*	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَيْ	*Fathah* dan *ya'*	ai	a dan i
ـَوْ	*Fathah* dan *wau*	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْ لَ : *haula*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
... َ ا | ... َ ى	*Fathah* dan *alif* atau*ya'*	ā	a dan garis di atas
ِ ـى	*Kasrah* dan *ya'*	ī	I dangaris di atas
ُ ـو	*Dammah* dan *wau*	ū	U dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *mata*

رَمَى : *rama*

قِيْلَ : *qila*

يَمُوْتُ : *yamutu*

4. Ta' marbutah

Transliterasi untuk *ta'marbutah* ada dua, yaitu: *ta'marbutah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah, kasrah,* dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta' marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta'marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الأَطْفَالِ :*raudhah al-athfal*

اَلْمَدِيْنَةُ اَلْفَاضِلَة : *al-madinah al-fadhilah*

اَلْحِكْمَة : *al-hikmah*

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ـّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*

نَجَّيْنَا : *najjaina*

اَلْحَقّ : *al-haqq*

نُعِّمَ : *nu‘‘ima*

عَدُوٌّ : *‘aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ـِـيّ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi i.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

اَلشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

اَلزَّلْزَلَة : *al-zalzalah*(*az-zalzalah*)

اَلْفَلْسَفَة : *al-falsafah*

اَلْبِلاَدُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (’) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُوْنَ : *ta’mūruna*

اَلنَّوْعُ : *al-nau‘*

شَيْءٌ : *syai’un*

ُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an(dari *al-Qur'an*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fi Zilal al-Qur'an
Al-Sunnah qabl al-tadwin

9. Lafz al-Jalalah (الله)

Kata "Allah"yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِيْنُ اللهِ *dinullah* بِاللهِ *billah*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah,* ditransliterasi dengan huruf [*t*]. Contoh:

هُمْ فِيْ رَحْمَةِ اللهِ *hum fi rahmatillah*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri

didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa maa Muhammadun illaa rasuul

Inna awwala baitin wudi'a linnaasi lallazii bi Bakkata mubaarakan

Syahru Ramadhaan al-lazii unzila fiih al-Qur'aan

Nashiir al-Diin al-Thuusii

Abuuu Nashr al-Faraabii

Al-Gazaali

Al-Munqiz min al-Dhalaal

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu> (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulismenjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Wali d Muhammad Ibnu)
Nasr Hamid Abu Zaid, ditulismenjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

SWT	=	*shubhanahu wa ta'ala*
SAW	=	*shallallahu 'alaihi wa sallam*
a.s.	=	*'alaihi al-salam*
H	=	Hijrah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
Wr.	=	*Warahmatullaahi*
Wb.	=	*Wabarakaatuh*
L.	=	Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	=	Wafat tahun

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**
PRAKATA ..... **v**
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN ..... **xi**
DAFTAR ISI ..... **xvi**
DAFTAR AYAT ..... **xviii**
DAFTAR TABEL ..... **xix**
DAFTAR GAMBAR ..... **xx**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xxi**
DAFTAR ISTILAH ..... **xxii**
ABSTRAK ..... **xxiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 7
D. Manfaat Pengembangan 8
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan 10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 39

BAB II KAJIAN TEORI **13**
A. Penelitian yang Relevan 13
B. Landasan Teori 16
C. Kerangka Pikir 37

BAB III METODE PENELITIAN **39**
A. Jenis Penelitian 39
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 41
C. Subjek dan Objek Penelitian 43
D. Prosedur Pengembangan 44
1. Tahap Penelitian Pendahuluan 44
2. Tahap Pengembangan Produk Awal 44
3. Tahap Validasi Ahli 45
4. Pembuatan Produk Akhir 45
5. Tahap Implementasi dan Evaluasi 46
E. Teknik Pengumpulan Data 46
F. Teknik Analisis Data 52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **58**
A. Hasil Penelitian 58
B. Pembahasan dan Hasil Penelitian 87

BAB V PENUTUP 95
A. Kesimpulan..... 95
B. Implikasi..... 97
C. Saran..... 97

DAFTAR PUSTAKA..... 98
LAMPIRAN-LAMPIRAN 101

DAFTAR AYAT

Kutipan ayat 1 QS. Al-Maidah/5: 67 3
Kutipan ayat 2 QS. An-Nahl/16 : 44 18

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan 14
Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian 42
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Untuk Validasi Ahli Materi 49
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Untuk Validasi Ahli Media 49
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Untuk Validasi Ahli Bahasa 50
Tabel 3.5 Kisi-kisi untuk Angket Respons Guru 50
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Untuk Angket Respons Siswa 51
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan 54
Tabel 3.8 Kriteria Uji Kepraktisan Produk 55
Tabel 3.9 Kriteria Uji Efektivitas Produk 56
Tabel 3.10 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran 57
Tabel 4.1 Validasi Ahli Materi 65
Tabel 4.2 Validasi Ahli Media 67
Tabel 4.3 Validasi Ahli Bahasa 70
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Kepraktisan oleh Guru 72
Tabel 4.5 Tabel Penilaian Instrumen Angket Kepraktisan Siswa 75
Tabel 4.6 Hasil Uji Kepraktisan Siswa 76
Tabel 4.7 Data Nilai Pretest 78
Tabel 4.8 Hasil Observasi Tahap Uji Coba/Posttest 82
Tabel 4.9 Hasil Tahap Uji Coba/Posttest 81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....38

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....40

Gambar 4.1 Rata-rata Hasil Belajar Siswa.....86

Gambar 4.2 N-Gain Hasil Belajar Siswa 87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Meneliti

Lampiran 2 Surat Izin Meneliti

Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Meneliti

Lampiran 4 Pedoman Wawancara dengan Wali Kelas V

Lampiran 5 Validasi Ahli Bahasa

Lampiran 6 Validasi Ahli Media

Lampiran 7 Validasi Ahli Materi

Lampiran 8 Instrumen Angket Respons Siswa

Lampiran 9 Data Instrumen Angket Respons Siswa

Lampiran 10 Instrumen Angket Respons Guru

Lampiran 11 Desain Monopoli dan Komponen Lainnya

Lampiran 12 Teks Cerita Reog Ponorogo

Lampiran 13 Buku Kunci Jawaban Media Pembelajaran Monopoli

Lampiran 14 Buku Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli

Lampiran 15 Uji Turnitin/Plagiasi

Lampiran 16 Modul Ajar

Lampiran 17 Nilai Pretest dan Posttest Kelas V A

Lampiran 18 Pembuatan Monopoli

Lampiran 19 Pembuatan Kartu Misteri

Lampiran 20 Hasil Revisi Media Pembelajaran Monopoli

Lampiran 21 Dokumentasi Kegiatan

Lampiran 22 Dokumentasi Guru dan Siswa

Lampiran 23 Riwayat Hidup

DAFTAR ISTILAH

ADDIE	: Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluate
ASN	: Aparatur Sipil Negara
cm	: centi meter
HOTS	: higher Order Thinking Skills
KD	: Kompetensi Dasar
KKTP	: Kriteria Ketentuan Tujuan Pembelajaran
LKPD	: Lembar Kerja Peserta Didik
m	: meter
NCD	: Network Collision Detector
NEA	: National Education Association
PNS	: Pegawai Negeri Sipil
P3K/PPPK	: Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja
R&D	: Research and Development
SK	: Standar Kompetensi
UKS	: Unit Kesehatan Sekolah
UPT	: Unit Pelaksana Teknis

ABSTRAK

Aprilia Alfi Yusroh, 2025. "*Pengembangan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara*". Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo, dibimbing oleh Salmilah & Mirnawati.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa yang disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang masih berpusat pada buku paket sehingga pembelajaran cenderung monoton.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian meliputi wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 83%, ahli media sebesar 84,72%, dan ahli bahasa sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Media ini juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respons guru sebesar 85,71% dan angket respons siswa sebesar 91,75%. Selain itu, media pembelajaran monopoli terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan dari nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Monopoli, Hasil Belajar, Siswa Kelas V A

ABSTRACT

Aprilia Alfi Yusroh, 2025. *The Development of Monopoly Learning Media to Improve Indonesian Language Learning Outcomes of Grade V A Students at UPT SDN 210 Lemahabang, North Luwu.* Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Palopo. Supervised by Salmilah & Mirnawati.

This study aims to develop a game-based monopoly learning media that is valid, practical, and effective in improving the learning outcomes of grade V A students at UPT SDN 210 Lemahabang, North Luwu. The background of this research is based on the low level of students' learning interest and learning outcomes, which are caused by the limited use of instructional media that still relies on textbooks, resulting in monotonous learning activities.

This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were grade V A students of UPT SDN 210 Lemahabang, North Luwu.Data collection techniques included interviews, questionnaires, tests, and documentation. The research instruments were used to measure the validity, practicality, and effectiveness of the learning media.

The results of the study showed that the game-based monopoly learning media was categorized as very valid based on expert judgments, with a score of 83% from the material expert, 84,72% from the media expert, and 90% from the language expert. The learning media was also considered practical, as indicated by the teacher response questionnaire score of 85,71% and the student response questionnaire score of 90%. Furthermore, the game-based monopoly learning media was proven to be effective in improving students' learning outcomes, as shown by the increase in the average student achievement scores after using the learning media. Therefore, the game-based monopoly learning media is appropriate to be used as an instructional medium for indonesian language learning to improve the learning outcomes of fifth-grade students.

Keywords: Learning Media, Game-Based Monopoly, Learning Outcomes, Fifth-Grade Students

الملخّص

أبريليا ألفي يسروه، 2025 .تطوير وسيلة تعليمية قائمة على لعبة المونوبولي لتحسين نواتج التعلّم لدى ليماهابنغ، لُؤو الشمالية .قسم تربية معلم المدرسة UPT SDN 210 تلاميذ الصف الخامس بمدرسة الابتدائية الإسلامية، كلية التربية وعلوم التدريس، جامعة بالوبو الإسلامية الحكومية .تحت إشراف :سلميلة .ومرنواة

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية قائمة على لعبة المونوبولي تتّسم بالصدق)الملاءمة(، وسهولة الاستخدام، والفاعلية في تحسين نواتج التعلّم لدى تلاميذ الصف الخامس بمدرسة UPT SDN 210 ليماهابنغ، لُؤو الشمالية .ويستند هذا البحث إلى انخفاض مستوى دافعية التعلّم ونواتجه لدى التلاميذ، نتيجة محدودية استخدام الوسائل التعليمية التي ما تزال تعتمد على الكتب المدرسية، مما يجعل عملية التعلّم رتيبة.

استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (Research and Development) مع نموذج ADDIE الذي يشمل مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقويم .وكانت عيّنة البحث من تلاميذ الصف الخامس بمدرسة UPT SDN 210 ليماهابنغ، لُؤو الشمالية .وشملت أدوات جمع البيانات المقابلات، والاستبيانات، والاختبارات، والتوثيق .واستُخدمت أدوات البحث لقياس درجة الصدق، وسهولة الاستخدام، وفاعلية الوسيلة التعليمية.

وأظهرت نتائج الدراسة أن وسيلة المونوبولي التعليمية القائمة على الألعاب جاءت بدرجة »صالحة جدًا «بناءً على تقويم الخبراء، حيث بلغت نسبة تقويم خبير المادة 83%، وخبير الوسائط 84.72%، وخبير اللغة 90% .كما عُدّت هذه الوسيلة عملية استنادًا إلى نتائج استبانة استجابة المعلّم بنسبة 85.71%، واستجابة التلاميذ بنسبة 90%. إضافةً إلى ذلك، ثبتت فاعلية وسيلة المونوبولي التعليمية في تحسين نواتج تعلّم التلاميذ، كما يتضح من ارتفاع متوسط درجات تحصيلهم بعد استخدام الوسيلة التعليمية .وبناءً على ذلك، فإن وسيلة المونوبولي التعليمية القائمة على الألعاب مناسبة للاستخدام كوسيلة تعليمية في تعليم اللغة الإندونيسية لتحسين نواتج التعلّم لدى تلاميذ الصف الخامس.

الكلمات المفتاحية :الوسائل التعليمية، المونوبولي القائم على الألعاب، نواتج التعلّم، تلاميذ الصف الخامس

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar dalam proses pertumbuhan anak-anak, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi alami mereka secara optimal. Sehingga sebagai individu dan anggota masyarakat, mereka dapat mencapai tingkat keamanan dan kebahagiaan tertinggi, serta meningkatkan perkembangan karakter moral (kekuatan batin), intelektual, dan fisik mereka.[1] Pendidikan adalah upaya yang disengaja oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau pelatihan yang berlangsung baik di dalam maupun di luar sekolah sepanjang hayat, dengan tujuan mempersiapkan siswa untuk berperan secara efektif dalam berbagai aspek kehidupan di masa depan.

Pendidikan berperan dalam meningkatkan kemampuan serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat guna meningkatkan kualitas hidup bangsa. Proses pembelajaran yang kebanyakan berlangsung ini cenderung lebih monoton, dan peserta didik sulit untuk memahami materi tersebut, dengan pemilihan metode dan media yang tepat akan sangat membantu berjalannya proses belajar mengajar yang interaktif dan menarik perhatian kalangan siswa, sehingga pengembangan media dianjurkan dalam melaksanakan pembelajaran. Selain penggunaannya yang mudah dan praktis

[1] Arif Ganda Nugroho dkk., *Mewujudkan Kemandirian Indonesia Melalui Inovasi Dunia Pendidikan*, vol. 1 (Penerbit Insania, 2021).

digunakan karena berbasis media pembelajaran yang mampu untuk memudahkan peserta didik untuk memahami materi, dan membangkitkan tingkat keinginan siswa untuk mengikuti proses belajar sampai selesai.[2]

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan didefinisikan sebagai proses yang bertujuan untuk mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok guna mengembangkan karakter manusia melalui pengajaran dan pelatihan.[3] Seseorang yang berpendidikan bahkan dapat membagikan ilmu pengetahuannya kepada orang lain sehingga dapat menjadi manfaat untuk lingkungan dan masyarakat. Harapan pendidikan di Indonesia selain untuk pribadi siswa juga diharapkan dapat mengikuti perkembangan yang terjadi. Pendidikan merupakan proses dalam menemukan potensi siswa untuk berkembang melalui karakter yang dimiliki oleh setiap siswa, untuk menjadikan siswa yang berpendidikan maka sangat dibutuhkan dukungan lingkungan pendidikan dalam kerangka faktor eksternal.[4]

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 1 Ayat 1 No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

> "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."[5]

---

[2] Nurdin, Andi Nurdiah, Salmilah Salmilah, and Hisbullah Hisbullah. "Lapbook Berbasis Bahan Daur Ulang: Inovasi Media Pembelajaran di Sekolah Dasar." Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry 1.2 (2024): 107-114

[3] KBBI, *Pendidikan,* https://kbbi.web.id/didik.html, (diakses pada Jumat, 12 Mei 2023).

[4] Fariz Ramadan dkk., "Manajemen Tri Pusat Pendidikan sebagai Sarana Pembentukan Karakter Anak," *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 4 (2022): 70–82.

[5] Republik Indonesia, *Undang-Undang 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,* Bab I, Pasal 1 Ayat 1.

Mengingat bahwa pendidikan ini memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan. Seperti yang dijelaskan dalam firman Allah SWT QS Al-Maidah: 67.[6]

يٰٓاَيُّهَا الرَّسُوْلُ بَلِّغْ مَآ اُنْزِلَ اِلَيْكَ مِنْ رَّبِّكَۗ وَاِنْ لَّمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَّغْتَ

رِسٰلَتَهٗۗ وَاللّٰهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِۗ اِنَّ اللّٰهَ لَا يَهْدِى الْقَوْمَ الْكٰفِرِيْنَ

Terjemahan*: "Wahai Rasul! Sampaikanlah apa yang diturunkan Tuhanmu kepadamu. Jika tidak engkau lakukan (apa yang diperintahkan itu) berarti engkau tidak menyampaikan amanat-Nya. Dan Allah memelihara engkau dari (gangguan) manusia. Sungguh, Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang kafir.*

Berdasarkan ayat di atas bahwasannya ilmu dan pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam semua aspek kehidupan, oleh sebab itu pembelajaran pendidikan agama Islam harus ditingkatkan supaya manfaat dari ilmu dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam benar-benar dirasakan oleh pendidik serta siswa dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah adalah memberikan fasilitas yang cukup kepada siswa. Fasilitas yang dimaksud bukan hanya sekadar ruang kelas, perpustakaan ataupun alat-alat olahraga yang secara umum pasti telah ada di setiap sekolah bahkan wajib ada. Fasilitas yang dimaksud adalah media pembelajaran yang aktif dan kreatif sehingga dapat menunjang hasil belajar siswa.

Media pembelajaran adalah salah satu alternatif yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang menyenangkan dapat

[6] Usman El-Qurtuby, *Al-Qur'an Hafalan Mudah dan Terjemahannya*, Qs Al-Maidah Ayat 67. 119

memicu semangat siswa dalam memulai pelajaran. Model pembelajaran yang tidak bervariasi dapat menyebabkan siswa merasa bosan terutama anak sekolah dasar yang cenderung suka bermain. Dengan adanya media pembelajaran yang disediakan dan disesuaikan dengan mata pelajaran hal tersebut menjadi alternatif yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa[7]

Pada proses pembelajaran diperlukan bantuan untuk menerangkan dan bantuan untuk memberi pemahaman bahan ajar kepada siswa. Pemilihan media yang tepat dapat membawa dan membangun suasana proses belajar mengajar menjadi lebih baik dan terbangun, karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara yang mampu digunakan dalam memotivasi siswa adalah mengaitkan pengalaman belajar dengan motivasi siswa.[8]

Media merupakan sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi, komunikasi, edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik dan berguna. Tidak hanya menggunakan buku, guru dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media untuk mengajar dan membangun suasana kelas lebih efektif, kondusif dan kreatif. Media pembelajaran juga berpartisipasi untuk membawakan materi pembelajaran lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi siswa.

---

[7] Mega Prasrihamni dan Universitas Negeri Jakarta, *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8, no. 1 (2022): 128–34.

[8] Winny Harismayani Pandia dkk., *Hubungan Harga Diri Siswa Dan Pola Asuh Demokratis Orangtua Dengan Motivasi Belajar Siswa*, 2011, 80–87.

Pengaruh media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa atau hasil belajar siswa dapat kita lihat pada penelitian yang dilakukan oleh NN Zahrah dalam penelitiannya yang berjudul ”Upaya Meningkatkan Kreatifitas Menulis puisi Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Picture and Picture” penelitian tersebut mengungkapkan bahwa dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran mampu mengembangkan kualitas peserta didik dan menaikkan hasil belajar siswa.[9]

Temuan awal yang ditemukan peneliti ketika mengamati langsung proses pembelajaran di kelas V UPT SDN 210 Lemahabang, Luwu Utara, menunjukkan adanya tantangan dalam proses belajar mengajar. Tantangan itu terlihat dari jenis media pembelajaran yang dipakai guru. Media tersebut terbatas hanya pada buku paket saja. Kondisi seperti ini memengaruhi kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran. Siswa juga merasa jenuh saat mengikuti kelas, hal ini terutama terjadi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pelajaran itu meliputi pemahaman teks naratif, kata sifat, pembedaan sinonim, dan antonim. Situasi ini menekankan bahwa media pembelajaran yang kurang menarik bisa menurunkan minat belajar siswa. Penurunan itu terjadi karena tidak ada ketertarikan terhadap alat bantu yang digunakan guru dalam proses pengajaran yang akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal.

Peneliti menawarkan solusi dengan bantuan alat mengajar media pembelajaran monopoli. Media ini dirancang untuk memfasilitasi guru pada

[9] Zahra, N. N., Asri, S. A., & Ayuningrum, S. (2020, November). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi melalui Media Pembelajaran Picture and Picture. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 482-491).

proses mengajar. Pengembangan media pembelajaran monopoli ini sangat diperlukan untuk menggaet minat belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif mereka selama pembelajaran dan mempermudah pemahaman terhadap materi yang disajikan.

Pengembangan media monopoli sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara merupakan upaya strategis untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna. Media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam membantu siswa memahami materi secara lebih cepat dan efektif, terutama dalam penggunaan bahan ajar yang selama ini cenderung bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Apabila pengembangan dan pengkajian media pembelajaran yang inovatif tidak dilakukan, maka proses pembelajaran berpotensi kurang menarik sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia secara optimal. Hal tersebut dapat berdampak pada rendahnya kecepatan siswa dalam menangkap konsep pembelajaran, kurangnya keterlibatan siswa selama proses belajar, serta hasil belajar tidak meningkat maksimal.

Akibatnya, pengembangan media pembelajaran monopoli ini menjadi penting untuk dikaji sebagai alternatif bahan ajar yang mampu mempercepat pemahaman materi Bahasa Indonesia, meningkatkan motivasi belajar, serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut dapat dirumuskan pokok permasalahan yang menjadi fokus penyusun yaitu:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan pembelajaran siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara?
2. Bagaimanakah rancangan bahan ajar media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara?
3. Bagaimanakah validitas media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara?
4. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara?
5. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan pembelajaran siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara.

2. Untuk merancang media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara.
3. Untuk menguji validitas dari media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara.
4. Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara.
5. Untuk menguji keefektifan media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Temuan dari studi ini diharapkan bisa membantu banyak terhadap kemajuan bidang ilmu pendidikan. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan bisa dijadikan sumber referensi dan sebagai perbandingan bagi riset-riset selanjutnya yang bertumpu pada pengembangan media pembelajaran monopoli.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diinginkan peneliti dalam penelitian ini dapat berguna untuk:

a. Bagi Peneliti

Studi ini dapat berfungsi sebagai dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif dan praktis, khususnya media pembelajaran monopoli yang bertujuan meningkatkan pencapaian akademis peserta didik.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan memberikan motivasi dan menjadikan siswa lebih berpikir kritis dan memahami suatu pembelajaran di dalam kelas khususnya dalam memahami kata sifat, dapat membedakan sinonim dan antonim, serta memahami cerita Reog Ponorogo.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk dikembangkan lebih lanjut dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan fungsional khususnya media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai sumber informasi guna memperbaiki sistem pembelajaran, khususnya UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara, dalam upaya mengoptimalkan seluruh kerangka kerja pengajaran yang diterapkan di institusi tersebut.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Jenis media pembelajaran monopoli yang dikembangkan terletak pada bahan yang digunakan. Bahan yang digunakan adalah bahan material dari tripleks yang kemudian dirancang berupa papan persegi panjang yang dapat dilipat, pada saat dilipat terdapat ruang sebagai tempat untuk menyimpan bidak (pion), dadu, wadah untuk kocok dadu, serta kartu misteri berisi pertanyaan.
2. Di atas permukaannya didesain petak-petak yang mengikuti bentuk persegi panjang dan hanya terdiri satu baris saja. Sejajar sisi-sisi papan persegi, sisi kiri berisi 4 petak, sisi sebelah kanan berisi 5 petak, sedangkan sisi atas dan bawah berisi 8 petak. Bagian tengah papan terdapat 1 persegi panjang sebagai letak kartu misteri yang berisi pertanyaan.
3. Pada penelitian sebelumnya terdapat bidak (pion) yang berbentuk kerucut berbahan plastik yang kemudian dikembangkan oleh peneliti menggunakan miniatur *cupcake* yang akan di jalankan oleh pemain di setiap baris petak permainan monopoli.
4. Kartu yang diletakkan ditengah papan monopoli pada penelitian sebelumnya hanya berupa kertas, peneliti akan mengembangkan tiap kartu untuk di berikan pelindung laminating agar kartu-kartu awet dan tidak mudah robek dan rusak.
5. Media ini di khususkan penggunanya untuk memahami materi Bahasa Indonesia yaitu memahami teks cerita Reog Ponorogo, kata sifat, sinonim dan antonim.

6. Teks cerita di ambil dari sumber lain selain buku cetak.
7. Media pembelajaran monopoli disusun dan dibuat dengan mengacu pada kompetensi dasar.
8. Sasaran produk ini yaitu siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Dalam penelitian ini ada beberapa asumsi yang mendasari pengembangan bahan ajar berupa monopoli ini antara lain:

a. Belum tersedianya bahan ajar berupa monopoli yang dikembangkan di UPT SDN 210 Lemahabang.
b. Media pembelajaran monopoli ini dapat digunakan oleh guru sebagai media untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran terutama pada Bahasa Indonesia tentang memahami teks atau cerita, kata sifat, sinonim dan antonim di kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara, dan media pembelajaran monopoli ini didesain sendiri oleh peneliti.
c. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru sehingga proses belajar mengajar di kelas tidak terkesan membosankan dan guru tidak hanya menjadikan buku paket sebagai acuan media dan sumber belajar.
d. Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran monopoli ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti hanya sebatas pada materi Bahasa Indonesia membaca dan memahami teks bacaan atau cerita, mengetahui kata sifat, sinonim, dan antonim kelas V UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara.
b. Pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu sedikit lebih lama.
c. Pada bagian gambar-gambar dalam monopoli, gambar yang digunakan adalah gambar berupa tiruan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Peneliti menggunakan hasil penelitian sebelumnya untuk menjadi bahan perbandingan dan referensi, sehingga dapat menghindari anggapan adanya kesamaan terhadap penelitian ini, beberapa penelitian yang dimaksud adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maidatul Amalia dengan judul "Pengaruh media pembelajaran monopoli terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen", tahun 2020.[10]
2. Penelitian yang dilakukan oleh Septya Rahmayanti dengan judul "Pengembangan Media Permainan Monopoli Sebagai Media Pada Materi Puisi Kelas IV Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah Baipas Malang", tahun 2022.[11]
3. Penelitian yang dilakukan oleh Mehmezzy Annissa Millenniloper, dengan judul "Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital pada Tema 9 Subtema 2 untuk Siswa Kelas VI SDN 193 Pekanbaru", tahun 2022.[12]

---

[10] "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen." (PhD Thesis, UIN AR-RANIRY, 2020), 74–88, https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/13995/.

[11] Septya Rahmayanti, "P*rogram Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*,", Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (2022)..

[12] Mehmezzy Annissa Millenniloper, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital pada Tema 9 Subtema 2 untuk Siswa Kelas VI SDN 193 Pekanbaru" (PhD Thesis, Universitas Islam Riau, 2022).

Peneliti membuat tabel perbandingan antara persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan dengan penelitian yang sebelumnya, sehingga memudahkan untuk mendeteksi originalitas penelitian dengan judul Pengembangan Media pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara sebagai berikut:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Maidatul Amalia (2020)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Bireuen	Adapun persamaan dari penelitian yang dilakukan saudari Maidatul Amalia (2020) dan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran monopoli sebagai media pembelajaran, dan sama-sama memilih kelas V sebagai subjek dari penelitian.	Perbedaan antara penelitian yang dilakukan Maidatul Amalia (2020) menggunakan jenis penelitian Eksperimen dengan model *Preeksperiment* dan memilih Tema 6 Panas dan Perpindahannya dengan mata pelajaran yang dipilih adalah IPS. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, dan memilih mata pelajaran Bahasa Indonesia semester ganjil kurikulum merdeka.

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
2.	Septya Rahmayanti (2022)	Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pada Materi Puisi Kelas IV Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah Baipas Malang	Persamaan antara penelitian yang dilakukan saudari Septya Rahmayanti dan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu sama-sama mengembang-kan media pembelajaran monopoli, memilih jenjang pendidikan sekolah dasar sebagai subjek, sama-sama menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dan juga model ADDIE. Pada penelitian ini juga sama-sama mengambil mata pelajaran Bahasa Indonesia.	Penelitian yang dilakukan oleh Septya Rahmayanti ini ditujukan oleh tingkat kelas rendah yaitu kelas IV, bahan yang digunakan sebagai produknya menggunakan kotak kardus, pemilihan materinya yaitu puisi. Berbeda dengan peneliti yang memilih tingkat kelas tinggi yaitu kelas V, bahan yang digunakan untuk membuat monopoli adalah triplek, dan materi yang peneliti pilih adalah memahami cerita, kata sifat, sinonim, dan antonim.
3.	Mehmezzy Annissa Millenniloper (2022)	Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital pada Tema 9 Subtema 2 untuk Siswa Kelas VI SDN 193 Pekanbaru	Sama-sama mengembang-kan media pembelajaran monopoli di jenjang sekolah dasar (SD). Jenis penelitian yang	Penelitian yang dilakukan oleh Mehmezzy Annissa Millenniloper mengambil tema 9 subtema 2 pada kelas VI. Media pembelajaran monopolinya

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
			digunakan juga adalah *Research and Development (*R&D).	berbasis digital dalam aplikasi *online construct*. Sedangkan peneliti menggunakan Media yang dipakai dan dibuat termasuk bahan material bukan digital. Materi yang peneliti ambil adalah memahami cerita, mengetahui kata sifat, sinonim dan antonim pada kurikulum merdeka.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin dengan bentuk jamak dari medium, yang secara maknanya berfungsi sebagai perantara yang dipakai untuk mengirim pesan agar disampaikan kepada penerima dengan baik. Pemahaman ini tidak jauh berbeda dengan media dalam bahasa arab, yang memiliki fungsi yang sama sebagai sarana atau alat bantu dalam berkomunikasi. Dengan cara media menghubungkan pembicara (komunikan) kepada pendengarnya (audiens) agar pesan tersebut bisa dipahami dengan lebih efektif.[13]

[13] Fakultas Ilmu dkk., *Media pembelajaran*, 2020.

Istilah awal media disebut dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah berikutnya yaitu sebagai *audio visual aids* (alat bantu pandang dan dengar). Istilahnya berkembang lagi dan dikenal dengan *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang terkenal di dunia pendidikan adalah *instructional media* atau media pembelajaran.[14]

Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) memberikan definisi sendiri soal media, pengertian media itu mencakup semua objek yang bisa digunakan, diamati, didengarkan, dibaca, atau dibahas, termasuk perangkat yang dipakai untuk aktivitas semacamnya. Menurut Gerlach dan Ely tahun 1971, secara umum media bisa dipahami sebagai Hal-hal yang menciptakan situasi bagi peserta didik atau siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, bahkan perilaku. Dalam konteks ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dianggap sebagai media juga. Pada tingkat yang lebih spesifik seperti dalam proses pembelajaran, media biasanya merujuk pada perangkat grafis, fotografi, atau elektronik. Perangkat itu berfungsi untuk menangkap, memproses, dan mengorganisasi ulang data visual atau verbal.[15]

b. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai nilai penting sebagai jembatan penyalur pengetahuan dalam proses mengajar. Media adalah suatu komponen sumber belajar atau sarana fisik memuat bahan- bahan yang ada di lingkungan siswa dan

[14] Yaumi, Muhammad, and M. Yaumi. "Media pembelajaran." Pemanfaatan media bagi anak milenial kerjasama. Universitas Muhammadiyah (2017).

[15] Nurfadhillah, S., *Media Pembelajaran*. 978-623-338-105-5. CV Jejak, anggota IKAPI, juni 2021.

merangsang belajar siswa.[16] Dalam Memanfaatkan berbagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran guna mencapai tujuan belajar dan dapat memberikan pemahaman terkait materi yang di dapat dari guru kepada siswa dapat dikatakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih aktif dan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.[17] Oleh karena itu, harapan dengan adanya bantuan media ini bisa meningkatkan semangat siswa dan minat belajarnya. Guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat pendukung yang memperkuat pengajaran materi.[18]

Penggunaan media pembelajaran sebenarnya bukan untuk menjelaskan seluruh materi ajar, melainkan membantu menerangkan sebagian materi yang belum jelas. Oleh karena itu, seorang guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat pendukung untuk menjelaskan bahan materi ajar agar siswa paham dengan materi tersebut. Begitu juga dengan media pembelajaran yang harus dirancang sedemikian rupa kemudian dikembangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai atau terpenuhi. Hal ini diharapkan agar dapat memancing interaksi

[16] M Guntur dan N Aswar, "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Materi Teks Narasi pada Siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo," *... Sejarah, Sosial, Budaya dan Pendidikan*, 2025.

[17] Nuraisyah Nuraisyah dkk., "Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar* 8, no. 1 (2024): 33–39.

[18] Program Studi dkk., *Digital Digital Repository Repository Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Jember Jember*, 2019.

aktif antara siswa dan guru, instrumen tersebut dapat meliputi benda asli, audio visual, *multimedia* ataupun *website.*[19]

Dalam dunia pendidikan, alat bantu pengajaran atau media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan semangat belajar siswa maupun berkontribusi pada perkembangan mental anak selama proses belajar. Hal ini disebabkan karena, dalam psikologi media pembelajaran memberikan fasilitas kepada siswa sehingga ide-ide yang bersifat abstrak mampu di ubah menjadi bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al-Qur'an. Firman Allah SWT dalam QS. An-Nahl (16 :44):

بِالْبَيِّنٰتِ وَالزُّبُرِۗ وَاَنْزَلْنَآ اِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ اِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُوْنَ

Artinya : *(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan aż-Żikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.*[20]

Selain dari pada penjelasan tentang media pembelajaran terdapat ciri-ciri media pembelajaran yaitu:

1) Media pembelajaran bersifat konkret (nyata).
2) Media pembelajaran memiliki isi atau sesuatu yang dapat disampaikan isinya.
3) Media pembelajaran bisa berupa visual dan audio.

[19] Mehmezzy Annissa Millenniloper dan Zaka Hadikusuma Ramadan, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital pada Tema 9 Subtema 2 untuk Siswa Kelas VI SDN 193 Pekanbaru," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 2c (2022): 855–61, https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.644.

[20] "Qur'an Kemenag," surah an-nahl ayat 44, diakses 3 September 2024, https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/16?from=44&to=128.

4) Media pembelajaran mampu diaplikasikan sebagai alat bantu belajar di dalam maupun di luar kelas.
5) Media pembelajaran adalah suatu alat untuk digunakan membangun komunikasi antara guru dan siswa.
6) Media pembelajaran dapat dipakai berkelompok (kecil atau besar), atau individu (perorangan).

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Ramli , dalam buku "Media Pembelajaran" menyatakan fungsi media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam bidang tugasnya seperti mengatasi kekurangan serta kelemahan mengajar siswa di kelas, penggunaan media pembelajaran juga berfungsi secara efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa sehinggan beban guru dan waktu bisa lebih efesien. Kedua, membantu merangsang siswa dalam mengembangkan ide, mempercepat pemahaman, lebih fokus dalam mengamati, membuat siswa lebih aktif, memancing daya ingatan, berpikir lebih kritis, dan intelegensia dapat dibangunkan karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat. Ketiga, Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan efektif akan meningktkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan pemilihan media secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan bisa dengan mudah memberikan pemahaman mendalam kepada siswa dan proses belajar jadi lebih efektif dan hasil pembelajaran bisa mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan yang di ungkapkan oleh Sudjana bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran

bukanlah fungsi tambahan melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi yang efektif dalam proses pembelajaran.[21]

Terdapat 6 fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:[22]

1) Penggunaan media belajar pada proses belajar mengajar mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2) Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dengan tujuan dari keseluruhan situasi mengajar.
3) Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
4) Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekadar pelengkap.
5) Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membatu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
6) Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.[23]

Selain fungsi di atas, fungsi media pembelajaran juga ada 5 antara lain :

---

[21] Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran,* 1 (Sukoraharjo, Jawa Tengah: CV Tahta Media Grup,2021),29.

[22] Indah fitri, "*Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keberagaman Tema Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV SDN Oareang 01 Jember",* Tesis, Universitas Jember, (2019).

[23] Prof. Dr. H. M. Rudy Sumiharsono, MM. dan Hisbiyatul Hasanah, S.Ag., M.Pd., *Media Pembelajaran*, edisi 2 (Jember,Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2018) 10-11.

1) Fungsi atensi media visual, dapat meningkatkan minat siswa untuk berfokus kepada materi ajar yang ditampilkan melalui media visual.
2) Fungsi efektif media visual, dapat dilihat dari tanggapan siswa ketika kegiatan belajar mengajar atau ketika mengamati teks bergambar.
3) Fungsi kognitif media visual, dapat dilihat saat tujuan pembelajaran tercapai sesuai yang diinginkan. Siswa dengan mudah memahami dan mengingat informasi dari media visual.
4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran, yang terlihat dari media visual yang dapat mendorong siswa lemah saat membaca dan memahami teks untuk mengelola pesan dalam teks dan mengulangi pesan terebut lagi.
5) Fungsi indivisualitas adalah pemanfaatan media pembelajaran yang tepat berfungsi untuk menjadi solusi bagi setiap individu yang memiliki gaya belajar yang berbeda.[24]

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Berbagai cara dapat dilakukan untuk mengklasifikasikan media, misalnya dari penekanan teknik yang dipakai, cara yang digunakan untuk mengirim dan menyampaikan informasi, dan masih banyak ciri lainnya yang membedakan media satu dengan media yang lainnya (Susilana & Riyana, 2009), berikut adalah beberapa klasifikasi media, yaitu:

[24] Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018), https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173.

1) Media audio visual gerak adalah media yang objeknya bergerak dan dapat dilihat, serta memiliki suara yang dapat didengarkan. Contohnya seperti televisi, video tape maupun film strip.
2) Media audio visual diam adalah media yang memiliki suara, terdapat objek tetapi tidak ada Gerakan, contohnya seperti film strip bersuara,dan slide bersuara.
3) Media audio semi gerak merupakan media yang memiliki suara dan juga gerakan, tapi tidak dapat memperlihatkan gerakan yang utuh.
4) Media visual gerak merupakan media yang tidak dapat mengeluarkan suara tetapi memiliki objek gambar bergerak.
5) Media visual diam ialah media yang hanya terdiri dari gambar tidak bergerak.
6) Media visual semi gerak adalah media yang berbentuk objek yang bergerak tetapi gerakannya tidak utuh.
7) Media audio, media yang hanya terdiri dari suara.
8) Media cetak adalah media dalam bentuk bahan-bahan tercetak atau tertulis.

Berdasarkan penjelasan di atas, pengklasifikasian media pembelajaran memiliki kelebihan dan keterbatasan masing-masing.[25]

Berikut ini pengelompokan media pembelajaran dengan berdasar ciri fisik dan bentuknya yang dikemukakan oleh Setyosari dan Sihkabuden (2005).

1) Media pembelajaran dua dimensi, yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi dan berukuran panjang kali lebar saja serta

[25] Lara, "No Title," הכי קשה לראות את מה שבאמת לנגד העינים, no. 8.5.2017 (2022): 2003–5.

hanya diamati dari satu arah pandangan saja. Misalnya peta, gambar bagan, dan sejenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.

2) Media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi dan mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi/tebal, serta dapat diamati dari arah pandang mana saja. Misalnya meja, kursi, mobil, rumah, gunung, dan sebagainya.
3) Media pandang diam, adalah media yang hanya menampilkan gambar diam di layar. Misalnya tulisan, foto, atau gambar yang dapat di proyeksikan.
4) Media pandang gerak, yaitu penggunaan proyeksi sebagai media untuk menampilkan gambar bergerak, termsuk media televisi dan *video tape recorder* yang disajikan melalui layar (*screen*) di komputer atau layar lainnya.

Sementara itu, menurut Sichram (1985) dalam buku Media Pembelajaran 89-90 mengemukakan jenis media atas dasar kompleksnya suatu media yang dibagi menjadi 2 jenis yaitu:

1) Media besar (yang memiliki nilai mahal dan kompleks) contohnya seperti film, televisi, dan video NCD.
2) Media kecil (media yang sederhana dan terbilang murah) contohnya seperti slide, audio, transparansi, dan teks.[26]

2. Permainan Monopoli

a. Sejarah Permainan Monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan papan paling terkenal di dunia yang awalnya dibuat dari karya Elizabeth Magie pada tahun 1903 dan diberikan nama

[26] Hasan dkk., *No Title*.

The Landlord's Game. Permainan monopoli ini dibuat dan diciptakan dengan tujuan untuk menunjukkan bagaimana sistem monopoli bisa membuat orang kaya semkin kaya dan yang miskin semakin tertindas. Seiring waktu berjalan, berita mengenai permainan monopoli ini tersebar dan mulai banyak dimodifikasi oleh masyarakat. Aturan permainannya banyak berubah, atau bahkan yang awalnya ditunjukkan untuk mengkritik ekonomoni beralih menjadi kompetisi untuk menguasai properti dan mengumpulkan kekayaan.

Pada tahun 1935, permainan monopoli semakin populer setelah diperbarui oleh Charles Darrow dan memberikan permainan ini dengan nama *Monopoly*. Charles kemudian menjual konsep monopoli ini kepada Parker Brother dan di produksi besar-besaran lalu dipasarkan sehingga dikenal dunia.

Tahun 1970, catatan awal mengenai pencipta permainan monopoli oleh Elizabeth Magie ditiadakan. Berbagai cerita yang beredar menyatakan permainan ini diciptakan oleh Charles Darrow disertai penjelasan resmi dan lengkap mengenai monopoli. Cerita mengenai Sejarah permainan monopoli ini dipaparkan juga dalam buku berjudul *The Monopoly Book: Strategy and Thactics of the Worls's Most Popular Game* yang ditulis oleh Maxine Brady pada tahun 1974. Pengembangan permainan monopoli semakin populer dan sudah diterjemahkan ke dalam puluhan Bahasa dan juga berbagai edisi baik nasional ataupun tematik. Selain menjadi permainan, mopoli juga berkembang menjadi media pembelajaran, salah satunya monopoli juga digunakan sebagai tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan signifikan. Tujuan utama permainan ini untuk menguasai properti yang ada di atas papan dengan cara melakukan pembelian,

penyewaan atau saling bertukar dengan properti yang ada dan melibatkan uang dolar mainan (kertas) sebagai keuangannya. Permainan ini dilakukan dengan bermain secara berkelompok dan dimainkan di waktu luang. Dalam arti singkatnya permainan dengan saling membandingkan kekayaan dalam sistem permainan di atas papan.[27]

b. Pengertian Permainan Monopoli

Monopoli termasuk permainan yang terkenal dan banyak dimainkan oleh masyarakat. Konsep dari permainan monopoli ini adalah berlomba untuk menguasai dan menjadi kaya. Dalam permainan ini, melalui suatu sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembeli, penyewaan, dan pertukaran tanah dengan menggunakan uang mainan. Pemain perlu mengambil giliran untuk melampar dadu dan bergerak di atas petak papan permainan mengikut jumlah yang diperoleh pada saat melempar dadu.[28]

Permainan monopoli atau monopoli pintar ini, memiliki sistem permainan yang hampir mirip dengan permainan ular tangga, hanya saja yang membedakan monopoli menggunakan uang kertas mainan dan bentuk jalan permainannya berbentuk mengikuti bentuk papan. Permainan monopoli juga memiliki 2 kartu yang diletakkan ditengah papan, yaitu kartu kesempatan dan dana umum. Pada kedua kartu ini memiliki isi yang berbeda, kartu kesempatan Sebagian besar berisi pembayaran pajak, denda, ataupun masuk penjara, dengan singkatnya pada kartu

---

[27] Ida Ruvayda, *Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Hubugan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI Attaraqie Kota Malang*, Skripsi:Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013: 12-14.

[28] Solekhah, *Pengembangan Media Monopoli Tematik pada Tema "Tempat Tinggalku" untuk Siswa Kelas IV di SDN Babarsari*, Skripsi (2015), 45.

ini banyak mengeluarkan uang. Sedangkan kartu dana umum berisi pemasukan uang, seperti mendapat hadiah dari *Bank*, atau mendapatkan sisa uang pajak, bahkan mendapatkan uang warisan, dan sebagainya. Kesimpulan dari penjelasan di atas bahwa permainan monopoli terdapat transaksi ekonomi jual beli properti. Komponen yang digunakan adalah bidak (pion), dadu beserta wadahnya, kartu kepemilikan, uang mainan, serta kartu kesempatan dan dana umum.

Keuntungan dari permainan ini adalah bisa melatih keterampilan otak kiri anak-anak atau pelajar. Mereka tidak hanya diajarkan cara menghitung dadu atau langkah saja, tetapi juga terkait dengan perhitungan bisnis properti dan mampu menganalisis jatuhnya bidak ke petak yang di inginkan. Hal ini terlihat saat bermain monopoli, di mana tidak hanya mendapatkan pelajaran tentang cara menghitung dadu dan langkah setelah mengetahui total dadu yang telah dilempar, namun juga mempertimbangkan perhitungan ekonomi dan menganalisis berdasarkan kotak yang bisa didapat.[29]

c. Media Permainan Monopoli

Media permainan monopoli adalah salah satu alat belajar yang dikemas dalampermainan monopoli secara umum. Ide utama dari media pembelajaran monopoli yang digunakan adalah variasi dari permainan monopoli yang aturannya disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, dan ditambahkan sejumlah pertanyaan serta soal pada kartu misteri untuk menggantikan kartu dana umum

[29] Ajeng Trinovitasari, "Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Social Siswa Sekolah Mengengah Pertama", Skripsi (2015),13-14.

dan kartu kesempatan. Kartu misteri ini nantinya akan menjadi tugas bagi siswa saat memanfaatkan media pembelajaran monopoli tersebut..[30]

Salah satu faktor yang menentukan suksesnya proses belajar yaitu kemampuan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain faktor tersebut, memilih metode pengajaran untuk diterapkan juga penting untuk menghadapi tantangan perkembangan zaman. Di samping itu juga, memanfaatkan media pembelajaran dapat berdampak kepada siswa dalam proses belajar, karena dengan adanya media pembelajaran membuat mereka lebih mudah memahami dan tertarik pada materi yang diajarkan.[31] Materi pembelajaran yang di padukan dengan media pembelajaran monopoli memungkingkan siswa SD belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi menarik. Proses pembelajaran yang menyenangkan memudahkan siswa untuk memahami pelajaran dan menjadi lebih kreatif dan termotivasi. Monopoli menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran monopoli termasuk media yang relatif dan mudah untuk dimainkan anak-anak. Media permainan monopoli ini sangat mudah digunakan khususnya untuk siswa sekolah dasar. Dengan permainan monopoli ini, mereka dapat dengan mudah memahami apa yang sedang dipelajari. Permainan monopoli ini bisa berisikan materi yang akan disajikan untuk siswa tersebut.

---

[30] Mailul Mursidah, "Pengembangan Media Pembelajaran Torso Sel dan Permainan Monopoli Pada Sub Materi Struktur dan Fungsi Sel Kelas XI SMA Negeri 7 Semarang," *Uin Walisongo* 4, no. 2 (2019): 56.

[31] Ganes Mahesti dan Henny Koeswanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar," *MIMBAR PGSD Undiksha* 9, no. 1 (2021): 30, https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586.

Seperti yang dijelaskan di atas, media ini berbentuk persegi panjang dan tiap petak-petaknya berisi pertanyan, soal ataupun *icon* kartu misteri yang brekaitan dengan materi yang di ajarkan. Penggunaan teks materi sebagai petunjuk atau kunci untuk menyelesaikan permainan. Setiap pemain akan menjalankan bidak (pion) mereka sesuai dengan jumlah angka dadu yang keluar, permainan ini dimainkan sesuai aturan sampai selesai.

d. Penggunaan media pembelajaran monopoli sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada umumnya orang bermain monopoli hanya mencari hiburan semata, tetapi permainan monopoli ini juga dapat diubah menjadi permainan monopoli pelajaran. Dengan menjadikan permainan monopoli sebagai media pembelajaran ini dapat menjadi solusi dalam permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar di kelas.

Cara menggunakan media pembelajaran monopoli ini juga tidak sulit, dan cukup membawa suasana belajar menjadi menyenangkan dan kompak. Perbedaan antara permainan monopoli biasa dan permainan monopoli pelajaran ini hanya sedikit, bagian menonjolnya terletak pada konsep yang digunakan pada keduanya. Jika permainan monopoli pada umumnya dimainkan untuk membeli tanah, membangun properti, dan menyewakan tanah tersebut kepada pemain lainnya, monopoli pembelajaran justru konsepnya belajar sambil bermain. Monopoli ini didesain berisi pertanyaan-pertanyaan yang mengandung materi pelajaran untuk kemudian dijawab oleh siswa, letak pertanyaannya terdapat pada papan monopoli dan juga kartu misteri.

Tahap dan Langkah-langkah cara bermain media pembelajaran monopoli pelajaran ini adalah :

1) Guru sekaligus fasilitator akan membagi maksimal 6 kelompok disesuaikan jumlah siswa yang ada dalam kelas tersebut untuk berpartisipasi dalam permainan monopoli pelajaran ini.
2) Guru membagikan lembar kertas berisi teks cerita pada masing-masing kelompok untuk di baca, teks cerita ini menjadi acuan dalam bermain monopoli.
3) Selanjutnya tiap kelompok akan mendiskusikan dan menyepakati urutan dalam bermain monopoli di kelompoknya. Tiap individu akan bermain secara bergilir untuk mendapat pertanyaan yang kemudian di kerjakan pada lembar jawaban masing-masing. Jika tidak dapat menjawab maka pertanyaan itu di lempar ke setiap anggota dalam kelompoknya.
4) Guru atau fasilitator akan menyiapkan papan monopoli di atas meja, Menyusun tumpukan kartu misteri berisi pertanyaan yang tidak ada pada permukaan paan monopoli sesuai pada tempat yang disediakan di atas papan mononpoli tersebut, diletakkan secara terbalik sehingga tulisan pada kartu tidak kelihatan dan tertutup.
5) Selanjutnya Tiap perwakilan kelompok yang mendapat bagian pertama menjalankan bidak (pion) ini akan menentukan giliran bermain, cara yang digunakan adalah dengan melakukan hompimpa guna menentukan kelompok siapa yang bermain terlebih dahulu, bermain kedua, ketiga, dan seterusnya disesuaikan dengan jumlah kelompok yang dibentuk.

6) Setelah menentukan giliran masing-masing kelompok, guru atau fasilitator akan memberi bidak (pion) di masing-masing kelompok yang kemudian mereka letakkan di pinggir papan monopoli ataupun di atas meja .
7) Kelompok yang medapat giliran pertama bermain akan mengocok dan melempar dadu di atas papan monopoli hingga mendapat angka enam. Setelah mendapatkan angka enam maka bidak (pion) pemain berada pada *start* sebagai gerbang permainan. Kemudian pemain melemparkan dadu kedua kali untuk menjalankan bidak (pion) mereka pada petak monopoli yang tersedia sesuai dengan jumlah dadu yang keluar pada pengocokan ke dua.
8) Selanjutnya pemain akan melakukan intruksi sesuai dengan petak terakhir tempat mereka berhenti, jika pemain berhenti pada petak yang bertuliskan pertanyaan maka pemain segera menuliskan pertanyaan itu dan menjawabnya lalu bergantian bermain dengan teman kelompoknya, dan ketika pemain berhenti pada petak yang berisi *icon* lensa pembesar maka pemain mengambil 1 kartu misteri yang terletak di tengah papan monopoli dan menuliskan serta menjawab pertanyaan tersebut di atas lembar jawaban masing-masing. Sedangkan kelompok lainnya melanjutkan permainan.
9) Pemain berikutnya juga akan melakukan hal serupa, mengocok dan melempar dadu ketengah papan monopoli, lalu meletakan bidak (pion) pada *start* jika mendapatkan jumlah dadu 6, melemparkan dadu sekali lagi untuk menjalankan bidak (pion) sesuai dengan jumlah dadu yang keluar, melakukan intruksi sesuai dengan petak terakhir tempat mereka berhenti,

menulis dan menjawab pertanyaan yang tertera di lembar jawaban masing-masing.

10) Tiap kelompok maksimal menjawab 10 soal pertanyaan atau permainan di ulang sebanyak 2 kali putaran, dan permainan terhenti tergantung mana duluan yang dicapai.
11) Selanjutnya guru memberikan intruksi kepada tiap perwakilan kelompok untuk mengumpulkan lembar jawaban teman kelompoknya dan di kumpulkan di meja guru. Kemudian guru memberikan nilai dari masing-masing lembar jawaban siswa.
12) Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dan jawaban mereka benar, maka mereka akan mendapatkan nilai. Tiap 1 pertanyaan nilainya adalah 10, jika jawaban mereka hampir mendekati benar maka nilai yang diberikan disesuaikan dengan seberapa mendekati benar jawabannya, bisa mendapat nilai 5, 6, 7, 8, bahkan 9, jika jawaban mereka salah maka nilainya 0.

e. Kekurangan dan Kelebihan Media Permainan Monopoli

Media pembelajaran monopoli termasuk salah satu media yang relatif digemari oleh siswa dan mudah untuk memainkannya. Disamping itu, terdapat kelebihan media pembelajaran monopoli diantaranya sebagai berikut:

1) Media pembelajaran monopoli pelajaran ini menghibur dan menyenangkan, permainan ini menjadi menarik karena di dalamnya ada unsur berkompetisi, melatih kerjasama, dan penentuan pemenang dalam permainan yang tidak dapat ditebak.

2) Permainan monopoli pembelajaran ini sangat mungkin adanya interaksi aktif siswa dalam belajar. Guru dapat benar-benar berperan sebagai fasilitator didalam kelompok belajar, sehingga proses belajar tidak hanya dari satu arah saja melainkan ada timbal balik dari siswa.
3) Media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar dan membuka pola pikir siswa bahwa belajar bukan hanya dengan buku mata pelajaran saja.
4) Proses pembelajaran akan lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran monopoli, karena siswa akan merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.[32]

Media pembelajaran monopoli selain memiliki banyak kelebihan, juga memiliki kekurangan diantaranya sebagai berikut:

1) Untuk bermain media pembelajaran monopoli ini membutuhkan persiapan yang matang dan memilih kesesuaian konsep dengan materi yang diajarkan.
2) Tidak semua materi dapat digunakan dalam media pembelajaran monopoli ini.
3) Memerlukan waktu yang lumayan banyak untuk menjelaskan aturan dan bermain.
4) Memungkinkan terjadinya keributan jika penyampaian aturan tidak mudah dipahami siswa atau siswa tidak memahami aturan permainan ini.
5) Timbulnya rasa bingung pada diri siswa ketika menjawab soal disebabkan kurangnya pemahaman materi yang telah diajarkan sebelumnya.[33]

[32] Nur Azizah dan Julianto, "penerapan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar," *Pgsd* 1, no. 2 (2019): 1.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu keterampilan kognitif, keterampilan afektif, serta keterampilan psikomotor. Hasil belajar menurut Nana Sudjana merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.[34]

Hasil belajar terdiri dari dua kata, yaitu hasil dan belajar. Belajar merupakan kegiatan utama dalam seluruh proses pendidikan di sekolah. Tujuan pendidikan berhasil dicapai atau tidak, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Menurut pendapat lain, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku Individu melalui interaksi dengan lingkungan. Pendapat lainnya menyatakan bahwa, belajar adalah suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman-pengalaman itu sendiri. [35]

Sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 (Bab II Ps 28 ayat 3), bahwa guru memiliki kompetensi Pedagogik,

---

[33] Meningkatkan Minat dan Belajar Geografi, *) 2) , 3) , 4)*, 4, no. 1 (2016): 72–80.

[34] Tenri Nurrita, "*Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*", *Jurnal* (2018), 175.

[35] RAHMAN, Sunarti. Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar. 2022.

kompetensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi sosial. Menurut Piet dan Ida Sahertian dalam Kunandar (2011:52) "kompetensi adalah kemampuan melaksanakan sesuatu yang diperoleh melalui pendidikan dan pelatihan yang bersifat kognitif, afektif, dan performan, yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya". Kompetensi yang dimiliki oleh setiap guru mencerminkan kemampuan asli mereka, dengan keterampilan pedagogis yang dimiliki oleh guru memungkinkan mereka untuk mengajar secara efektif karena mereka memahami pendekatan psikologis serta seni dan ilmu dalam mengajar siswa, dengan keahliannya dalam menguasai ilmu dan metode ini sudah sangat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar para siswa,.[36]

Agar proses mengajar berjalan dengan stabil, guru juga perlu memiliki kemampuan kompetensi, seperti kompetensi kepribadian pada guru untuk menjadi lebih dewasa, ideal, bijaksana, dan teladan dapat menjadi contoh teladan oleh siswa. Selanjutnya, kompetensi social seorang guru yang mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa, rekan guru, staf pendidikan, orang tua atau wali murid, serta lingkungan masyarakat di sekitarnya yang membawa dampak membuat siswa merasa lebih aman dan nyaman sehingga mudah menerima pelajaran, hal ini mempengaruhi peningkatan hasil belajarnya. Dalam hal kompetensi profesional, seorang guru harus memiliki penguasaan materi ajar yang luas dan mendalam, yang relevan dengan bidang keahlian yang ditekuni,

[36] Setiawan, Angga, Wahyu Nugroho, and Dessy Widyaningtyas. "Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 1 Gamping." TANGGAP: *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar* 2.2 (2022): 92-109.

sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran yang diajarkan, dan ini sangat berkontribusi pada kemajuan belajar mereka.[37]

Sebuah pencapaian siswa dapat dikatakan hasil belajar ketika sudah memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Belajar itu sifatnya sadar, dalam hal ini siswa sadar secara logika dan fisiknya, dalam dirinya memiliki ketertarikan untuk menerima pengetahuan baru dan mempunyai motivasi untuk belajar.
2) Hasil belajar diperoleh dengan cara berproses, tidak instan dan spontanitas. Seorang anak dapat membaca tentu tidak diperoleh dalam waktu sesaat, ia harus melewati proses mengenal huruf, lalu mengeja kata, dan mengeja kalimat.
3) Belajar juga membutuhkan interaksi, interaksi yang dimaksud disini ialah adanya komunikasi antara seorang guru dan siswa dalam pembelajaran, guru sebagai seseorang yang menyampaikan pesan kepada seorang siswa atau suatu kelompok sebagai penerima pesan. Kemudian pesan yang disampaikan itu dapat diterima dan dipahami atau tidaknya tergantung bagaimana respons dan tanggapan yang diberikan siswa (*Feed back*).
4) Respons atau tanggapan yang positif menunjukkan siswa menerima dengan baik pesan tersebut, sebaliknya jika respons atau tanggapan yang negatif atau bahkan tidak ada tanggapan itu berarti menunjukkan si penerima pesan mungkin kurang memahami dengan baik dan benar isi pesan tersebut.

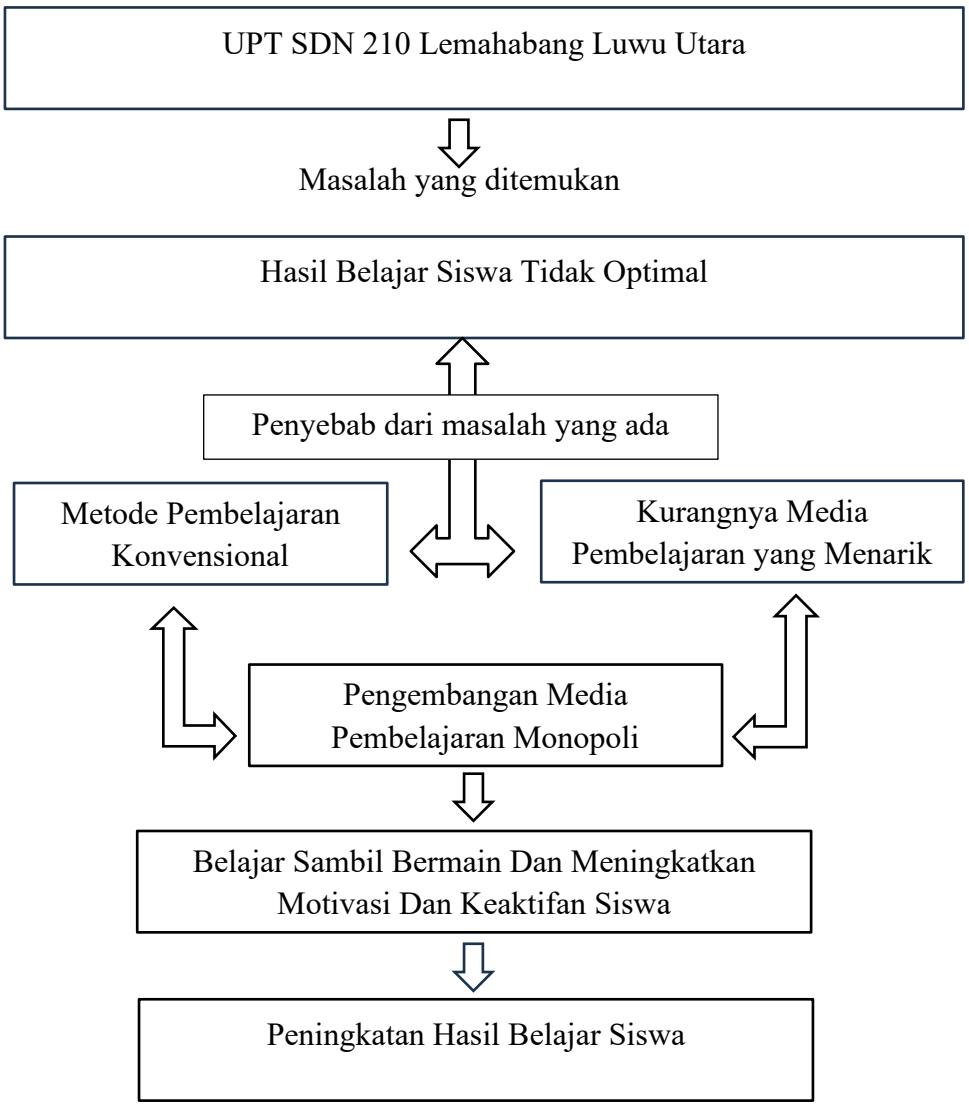
[37] Andriani, Rike, and Rasto Rasto. "Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa." *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran* 4.1 (2019): 80-86.

C. Kerangka Pikir

Berdarsarkan observasi yang dilakukan di UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara terkait kesulitan yang dialami guru selama kegiatan belajar mengajar di kelas, terdapat masalah pada rendahnya kemampuan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran kata sifat, sinonim, antonim, serta pemahaman terhadap teks cerita. Hasil belajar siswa masih berada di bawah standar pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (KKTP). Faktor lain yang menjadi alasan siswa kurang memahami pembelajaran yang dibawakan oleh guru adalah karena pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas, yang hanya menjadikan buku paket sebagai acuan. Hasil pengamatan selanjutnya yang didapatkan oleh peneliti di sekolah tersebut, terdapatnya fasilitas dan infrastruktur yang cukup memadai, namun tidak seluruhnya dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar. Selain itu, ada beberapa bahan ajar yang belum mendapatkan media yang sesuai sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi agar lebih cepat dipamahi oleh siswa, seperti salah satu permasalahan yang diidentifikasi peneliti di sekolah tersebut.

Proses belajar mengajar di kelas akan lebih seru dan menarik jika menggunakan media yang tepat dan mampu menguasai kelas. Dengan menemukan media yang tepat dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan menjadi perantara siswa dengan mudah memahami materi yang diajarkan guru. Maka dari masalah yang ada peneliti mengembangkan media pembelajaran monopoli sebagai alat bantu mengajar agar pembelajaran mudah diterima oleh siswa khususnya pada pembelajaran muatan Bahasa Indonesia

materi kata sifat, sinonim, antonim, dan memahami cerita. Media ini dipilih peneliti berdasarkan kesesuaian karakter siswa kelas V SD. Alur berpikir peneliti untuk menyusun pemecahan masalah dapat digambarkan pada kerangka pikir sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*). Proses penelitian R&D (*Research And Development)* dilakukan dengan cara mengintegrrasi produk lain agar menjadi unggul dalam aspek segi kelayakan maupun keefektivitasannya. R&D *(Research and Development)* adalah sebuah pendekata penelitian yang menciptakan produk dan mengevaluasi seberapa efektif metode tersebut. Penelitian dan pengembangan atau R&D *(Research and Development)* adalah teknik penelitian yang umumnya diterapkan untuk mengembangkan produk-peroduk dalam bidang pendidikan.[38]

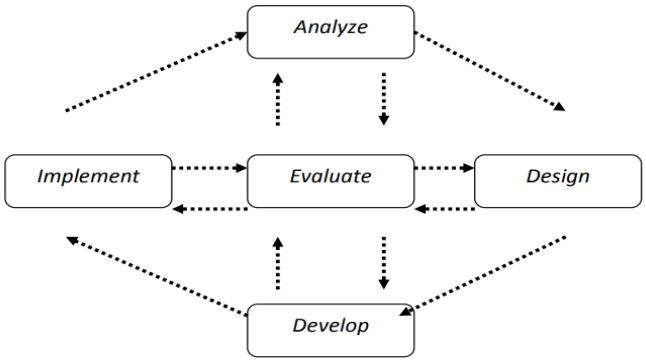
Proses penelitian pengembangan ini meliputi analisis hasil, kemudian melaksanakan pengujian di lapangan dengan mempertimbangkan produk yang akan diterapkan, setelahnya barulah dilakukan peninjauan hasil uji lapangan. Tujuan dari penelitian evolusi ini adalah untuk menilai perubahan yang terjadi dalam periode waktu tertentu[39]. Oleh karena itu, dalam penelitian ini yang diharapkan adanya kolaborasi antara peneliti dan pendidik agar percobaan menggunakan produk di lapangan dapat mencapai hasil yang diinginkan.

---

[38] Hanafi, "konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan", saintifikaIslamica*: Jurnal Kajian ke Islaman*, 4.2 (2017) 150.

[39] Punaji Setyosari, *Metode penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Edisi, 3:Malang Kencana Prenadamedia Grup, 2013) hal. 222.

2. Model penelitian pengembangan yang digunakan



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Berikut adalah penjelasan mengenai setiap tahap dalam model pembelajaran ADDIE:

a. Analisis

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah analisis, yang bertujuan untuk memahami masalah pembelajaran dan kebutuhan pembelajaran yang harus dipenuhi. Analisis mencakup evaluasi tujuan pembelajaran, analisis tentang audiens yang terlibat dalam pembelajaran, dan juga analisis mengenai konteks lingkungan pembelajaran.

b. Desain

Tahap selanjutnya adalah desain, pada tahap ini peneliti mulai menyusun media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan pendidikan. peneliti merancang format pembelajaran, menyusun renca pembelajaran, dan menyusun materi pembelajaran ke dalam media pembelajaran monopoli.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga adalah pengembangan, ditahap ini para peneliti mulai merancang bahan ajar dan konten pembelajaran. Di fase ini, para pengembang juga telah memiliki teknologi serta alat pembelajaran yang akan diterapkan.

d. Implementasi

Tahap keempat adalah implementasi atau fase aplikatif, pada tahap ini siswa mulai menggunakan alat bantu pembelajaran atau konten pembelajaran diterapkan, pada tahap ini peneliti harus memastikan bahwa proses uji coba harus berlangsung dengan efektif, dan bila terdapat kendala, mereka perlu melakukan perbaikan atau penyesuaian.

e. Evaluasi

Evaluasi adalah langkah yang diambil untuk mengevaluasi produk yang sudah dirancang. Proses penilaian dilakukan dengan cara pengecekan kembali terhadap media yang dipakai.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang digunakan untuk melakukan penelitian di UPT SDN 210 Lemahabang, Desa Patoloan, Kecamatan Bone-bone, Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun jadwal pelaksanaan yang dimulai dari tahap awal yaitu observasi dan seterusnya yang dilakukan peneliti dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Prosedur pengembangan	Deskripsi prosedur pengembangan	Waktu pelaksanaan
1	*Observasi*	Pengamatan awal	28 April 2025
2	*Analysis*	Analisis kebutuhan dan kurikulum	02 Mei 2025
3	*Design*	Penyusunan kerangka permainan monopoli dan perancangan penyajian materi	04 Mei 2025-08 Mei 2025
		Penyusunan instrumen validasi	09 Mei 2025-13 Mei 2025
4	*Development*	Pembuatan produk	13 Mei 2025-24 Mei 2025
		Validasi produk oleh para ahli bahasa dan revisi produk	26 Mei 2025
		Validasi produk oleh para ahli materi dan revisi produk	27 Mei 2025
		Validasi produk oleh para ahli media dan revisi produk	28 Mei 2025
5	*Implementation*	Uji coba produk	12 Agustus 2025-11 September 2025
6	*Evaluation*	Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap ADDIE dan secara sumatif pada tahap akhir penelitian.	02 Mei 2025-11 September 2025

Penelitian ini dilaksanakan dengan berdasarkan dari hasil obervasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada guru atau pihak sekolah,

adapun hasil dari observasi dan wawancara tersebut adalah hasil belajar siswa cenderung tidak meningkat, hal tersebut terjadi karena berbagai macam faktor salah satunya yaitu proses pembelajaran yang monoton membuat siswa merasa bosan sehingga membuat hasil belajar siswa kurang. Selain itu, sekolah kurang dalam menggunakan media pembelajaran di sekolah untuk setiap mata pelajaran sehingga siswa hanya belajar menggunakan buku dan terus berulang-ulang yang menyebabkan kognitif dan psikomotorik peserta didik tidak meningkat. Hal tersebut yang menyebabkan hasil belajar siswa tidak meningkat.

C. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek

Subjek dalam penelitian ini yakni keseluruhan siswa kelas V A di UPT SDN 210 Lemahabang yang terdiri atas 20 siswa, yang terdiri atas 6 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

b. Objek

Objek penelitian yang dilakukan adalah alat bantu mengajar berupa media pembelajaran monopoli pada muatan Bahasa Indonesia memahami teks ataupun cerita, mengetahui kata sifat, sinonim dan antonim yang diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran.

D. Prosedur Pengembangan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu merupakan penelitian yang berfokus pada *Research and Development* (R&D). Tujuan dari penelitian ini untuk menciptakan sebuah produk yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran jangka panjang. Terdapat beberapa langkah dalam penelitian pengembangan yaitu:

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Tahap ini adalah tahap pertama untuk memulai sebuah penelitian. Proses analisis ini dimulai dengan mengumpulkan data awal berupa wawancara dengan wali kelas V UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara, serta observasi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas. Tujuan dari kegiatan ini untuk mengidentifikasi kendala yang terjadi selama proses pengajaran dan pembelajaran yang perlu melibatkan adanya alat bantu mengajar yang lebih menarik dan efektif.

Tahap ini juga peneliti mengumpulkan data tentang hasil belajar awal (pretest) untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa sebelum memanfaatkan media pembelajaran yang telah dirancang. Hasil tes awal ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan fokus pengembangan media serta sebagai pembanding untuk menilai peningkatan dari hasil belajar siswa setelah media diimplementasikan.

2. Tahap Pengembangan Produk Awal

Tahap pertama dalam proses penciptaan produk adalah berupa pembelajaran yang interaktif berisi materi Bahasa Indonesia dengan judul buku

Bergerak Bersama, Bab 1 Aku yang Unik, halaman 13-17. Model interaktif yang akan digunakan yaitu menggunakan media pembelajaran monopoli. Media ini merupakan media pembelajaran papan monopoli yang dapat dilipat, di atas papan atau bagian luar dari papan tersebut terdapat petak-petak jalannya bidak (pion) dan berbagai pertanyaan, di tengahnya terdapat tempat letaknya kartu misteri seperti layaknya permainan monopoli pada umumnya, ketika papan dilipat terdapat ruangan atau tempat berbagai benda seperti pion, kartu misteri, dadu beserta gelas kecil sebagai wadah kocok dadu. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media yang dirancang dan dibuat sendiri.

3. Tahap Validasi Ahli

Pada tahap ini dilakukan proses validasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran serta instrument penelitian yang akan digunakan selama meneliti. Validasi terhadap media dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa. Sedangkan validasi instrumen dilakukan oleh ahli instrumen untuk memastikan bahwa setiap pernyataan dalam angket tersebut sudah sesuai, jelas, dan layak digunakan sebagai pengukur kepraktisan media pembelajaran.

4. Tahap Pembuatan Produk Akhir

Berdasarkan hasil penilaian para ahli validator terhadap media dan instrumen serta dinyatakan menarik dan layak digunakan, maka dapat diuji coba atau dipakai dalam proses belajar mengajar di kelas.

5. Tahap Implementasi dan Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap menguji coba produk serta menilai seberapa praktis dan efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Implementasi dilakukan dengan cara menguji coba media pembelajaran monopoli di kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara pada materi pelajaran Bahasa Indonesia. Di tahap ini peneliti sendiri yang menguji coba produk dan melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan. Pembelajaran dilaksanakan bersama siswa kelas V A dan Guru kelas untuk mengamati keterlaksanaan media serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Uji kepraktisan media dilakukan melalui angket respons guru untuk mengetahui tanggapan guru dan angket respons siswa terhadap media pembelajaran monopoli dari sisi kemudahan penggunaan, kemenarikan, serta potensi penerapannya di kelas. Guru tidak langsung terlibat di dalam kegiatan belajar mengajar, namun memberikan penilaian terhadap media berdasarkan hasil pengamatan dan penggunaan media. Sedangkan data dari hasil belajar siswa (pretest dan posttest) melalui penerapan media pembelajaran monopoli nantinya digunakan untuk menilai efektivitas dari media pembelajaran monopoli yang dikembangkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi metode yang digunakan untuk pengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini melalui kunjungan langsung ke lokasi yang diteliti.[40] Dalam metode pengembangan media pembelajaran monopoli materi pelajaran Bahasa Indonesia dalam memahami teks cerita, mengetahui kata sifat, sinonim dan antonim kelas V A, observasi dilaksanakan pada tahap awal, yaitu tahap analisis kebutuhan.

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data mengenai situasi tentang situasi sebenarnya dilapangan terkait dengan materi yang di ajarkan serta karakter siswa yang ingin dibina, dengan cara mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran di ruang kelas, dengan fokus pada pelajaran Bahasa Indonesia yang disampaikan oleh guru dan bagaimana cara siswa memahami materi tersebut.

Bedasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih sebatas menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan media pemebalajaran yang interaktif.

2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk memperoleh data awal mengenai kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia, kesulitan yang dialami siswa, serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang inovatif. Data hasil wawancara menjadi dasar dalam tahap analisis dan perancangan media pembelajaran monopoli berbasis permainan.

3. Angket

[40] Djam'an Santori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian KualitatifI,* Cet (Bandung: Alvabeta CV, 2010), 104-105.

Angket digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan suatu media pembelajaran menggunakan koesioner seberapa baik dan menariknya media pembelajaran monopoli ini. Angket yang digunakan pada penelitian ini berpatokan pada lembar penilaian validasi yang telah dinilai oleh para validator terhadap produk yang dihasilkan di tahap perancangan untuk memberikan masukan dan saran berkaitan dengan soal latihan yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan produk, selanjutnya validasi terhadap instrumen kepraktisan guru dan siswa dan yang digunakan dalam lembar uji kepraktisan siswa.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar validasi yang dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Instrumen berikutnya yaitu lembar angket respons oleh guru dan juga lembar angket respons oleh siswa yang berkaitan dengan media yang akan digunakan. Data instrumen ini berguna untuk mengukur dan membuktikan kevalidan, kepraktisan, dan juga keefektivan media pembelajaran monopoli.

Kuesioner merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara memberi serangkaian pernyataan atau peretanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.[41] Angket digunakan pada saat evaluasi dan uji coba bahan ajar. Berikut ini adalah angket atau kuisinoer yang dipakai peneliti antara lain :

1. Angket validasi

[41] Sugiyono, h. 199.

Angket validasi ini digunakan dalam penelitian guna mendapatkan dan mengumpulkan data terkait ketepatan desain media, kesesuaian materi serta bahasa yang digunakan di dalam media yang diciptakan. Pemberian angket validasi ini adalah saat hendak menguji kevalidan dari produk yang nantinya dinilai oleh tim validator. Penilaian dalam produk ini diukur dari kelayakannya untuk dimanfaatkan dan digunakan di lapangan, jika terdapat catatan perbaikan maka dilakukan revisi lebih lanjut. Adapaun kisi-kisi dari instrumen angket validasi sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Untuk Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kelayakan isi	Kesuaian materi dengan SK dan KD Keakuratan materi Pendukung materi pembelajaran Kemuktahiran materi

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Untuk Validasi Ahli Media

Aspek	Komponen	Indikator Komponen
Kelayakan kegrafikan	Ukuran	Ukuran fisik
	Desain	Tata leatak
		Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca
		Ilustrasi sampul
	Desain isi	Kosistensi tata letak
		Unsur tata letak harmonis
		Unsur tata letak lengkap
		Tata letak mempercepat pemahaman
		Tipografi isi buku sederhana mudah dibaca
		Tipografi

Aspek	Komponen	Indikator Komponen
		Ilustrasi isi

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Untuk Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator
Lugas	Ketepatan struktur kalimat
	Keefektifan kalimat
	Kebakuan istilah
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi
Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi siswa
	Kemampuan mendorong berpikir kritis
Kesesuaian dengan pengembangan siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan bahasa
Penggunaan istilah	Ketepataan ejaan

2. Angket Respons Guru dan Siswa

Angket atau koesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untu diberikan respons sesuai dengan permintaan pengguna. Angket ini digunakan untuk mengetahui kelayakan terkait media yang dikembangkan. Berikut kisi-kisi dari angket respons guru dan angket respons siswa.

Tabel 3.5 Kisi-kisi untuk Angket Respons Guru

Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Item
Tampilan media	Kemenarikan dan kejelasan tampilan media	3
	Kejelasan desain dan keterbacaan	
Isi materi	Kesesuaian materi dengan KD	4
	Ketepatan dan kemudaha pemahaman isi	
	Keterkaitan dengan budaya lokal	
Pembelajaran	Daya tarik dan motivasi siswa	4
	Kemampuan media memfasilitasi interaksi dan kerja sama	
	Kesesuaian media dengan kegiatan belajar	
Kegunaan media	Kemudahan media digunakan dalam kegiatan pembelajaran	3
	Kejelasan instruksi permainan	
	Manfaat media sebagai variasi pembelajaran	

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Untuk Angket Respons Siswa

Aspek	Pernyataan	Butir Soal
Kemudahan penggunaan media	a. Kemudahan dalam menggunakan media permainan monopoli	1a
	b. Kemudahan memahami isi atau materi dalam media	1b
	c. Media dapat digunakan untuk meningkatkan kekompakan dalam belajar kelompok	1c
Efektivitas waktu	a. Media membuat belajar cepat dan efesien	2a
	b. Media tidak membutuhkan waktu lama dalam penggunaanya	2b
	c. Media membantu kemandirian belajar siswa tanpa tegantung pada guru	2c
Manfaat media	a. Media membuat proses pembelajaran menjadi interaktif	3a
	b. Media menarik perhatian dan meningkatkan fokus belajar siswa	3b
	c. Media memberikan cara belajar yang berbeda dan menyenangkan	3c
	d. Media menambah pengetahuan siswa	3d

Aspek	Pernyataan	Butir Soal
	tentang cerita daerah	
	e. Tampilan media (tulisan dan gambar) mudah dibaca dan menarik	3e
	f. Media kuat dan tahan lama digunakan berulang kali	3f

4. Dokumentasi

Dalam penelitian, peneliti membutuhkan dokumen sebagai bukti otentik dan juga pendukung suatu kebenaran.[42] Sebagai pelengkap dalam pengumpulan data maka penulis menggunakan data dari sumber-sumber yang memberikan informasi terkait dengan permasalahan yang dikaji. Pengumpulan dokumentasi dalam metode pengembangan dilakukan dengan beberapa cara, seperti: pengumpulan referensi dan literatur yang relevan dengan media pembelajaran monopoli muatan Bahasa Indonesia dengan judul buku Bergerak Bersama, Bab 1 Aku yang Unik, halaman 13-17.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dapat dijelaskan sebagai salah satu bentuk pengelolaan pemrosesan dari seluruh data responden yang telah terkumpul. Data yang telah diperoleh dari hasil penelitian akan dianalisis melalui teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data yang bersifat n*on-numerik,* seperti hasil observasi dan wawancara pada tahap analisis

[42] Djam'an Santori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cet (Bandung: Alvabeta CV, 2010), 146-147.

kebutuhan (*Analysis*). Data ini digunakan untuk menggambarkan kondisi awal pembelajaran, karakteristik siswa, serta kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran. Hasil dari analisis kualitatif ini menjadi dasar dalam merancang dan mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli, data kepraktisan guru dan siswa, data efektifan media, dan data hasil belajar siswa. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket validasi dan angket kepraktisan yang berisi tentang pernyataan mengenai media yang dikembangkan. Data yang disajikan berupa angket yang diperoleh dari angket validasi para ahli, angket respons guru dan siswa, akan diukur menggunakan *Rating Scale. Rating Scale* digunakan untuk mendapatkan data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.[43] Sedangkan untuk mengukur keefektifan media menggunakan rumus persentase guna mengetahui berapa kenaikan hasil belajar siswa. Data tes belajar siswa dihitung menggunakan rumus penskoran untuk menentukan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Data numerik yang diperolah melalui angket dan tes kemudian diolah menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran, dan rumus rumus persentase dapat dilihat berikut ini:

[43] Muhsan Ali, "Teknik Analisis Kuantitatif", *Makalah Teknik Analisis II,* 2006, 1-7, http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/ pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf.

$$\boldsymbol{P = \frac{\sum X}{\sum X_1} x\ 100\%}$$

Keterangan:

p = peresentase yang dicari

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum X_1$ = Skor maksimum

100% = bilang konstan.[44]

Media pembelajaran dinyatakan valid apabila hasil persentase berada pada kategori valid atau sangat valid. Kriteria kevalidan tersebut dapat ditunjukkan pada tabel dibawa ini:

Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan [45]

Persentase %	Kategori kevalidan
81 ≤P<100	Sangat valid
61 ≤P<80	Valid
41 ≤P<60	Cukup valid
21 ≤P<40	Kurang valid
0 ≤P<20	Tidak valid

Teknik analisis data kepraktisan yaitu dari hasil angket respons guru dan siswa setelah menggunakan produk media pembelajaran monopoli pembelajaran yang kemudian dicari persentasenya dengan rumus sebagai berikut.

[44] M Syahran Jailani, *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, 1 (2023): 1–9.

[45] Zakirman Zakirman dan Hidayati Hidayati, "Praktikalitas Media Video dan Animasi dalam Pembelajaran Fisika di SMP," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 6, no. 1 (2017): 85–93, https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.592.

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Media dinyatakan praktis apabila hasil persentasenya berada pada kategori sangat praktis atau praktis, adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.8 Kriteria Uji Kepraktisan Produk.[46]

Interval	Kriteria
80% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Analisis keefektifan dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran monopoli pembelajaran. Pengukuran dilakukan melalui perbandingan nilai pretest dan posttest menggunakan rumsus persentase peningkatan hasil belajar atau *Normalized Gain* (*N-Gain*) sederhana:

$$\text{N} - \text{Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor pretest}} \times 100\%$$

[46] Zakirman dan Hidayati, "Praktikalitas Media Video dan Animasi dalam Pembelajaran Fisika di SMP."

Kategori efektivitas ditentukan berdasarkan nilai rata-rata N-Gain yang diperoleh, seperti yang dikemukakan oleh Hake (1999) :

Table 3.9 Kriteria Uji Efektivitas Produk[47]

Nilai N-Gain	Kriteria Efektivitas
0,70 ≤ g ≤ 100	Tinggi
0,30 ≤ g < 0,70	Sedang
0,00 < g < 0,30	Rendah
g = 0,00	Tidak Terjadi Peningkatan
-1,00 ≤ g < 0,00	Terjadi Penurunan

Teknik penskoran dalam penelitian ini digunakan sebagai pemberian nilai pada hasil belajar siswa berdasarkan tes yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran monopoli. Penskoran dilakukan berdasarkan tingkat ketepatan jawaban siswa terhadap soal-soal yang memuat materi kata sifat, sinonim, antonim, serta pemahaman cerita Reog Ponorogo.

Skor yang diperoleh siswa kemudian dijumlahkan dan dikonversikan menjadi nilai dengan menggunakan rumus :

$$Nilai = \frac{Skor\ perolehan}{Skor\ maksimal} \times 100$$

Nilai akhir siswa selanjutnya diklasifikasikan berdasarkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), yaitu mahir (93-100), cakap (84-92), layak (75-83), dan perlu bimbingan (0-74). Klasifikasi ini digunakan untuk menilai sejauh mana

[47] Moh Irma Sukarelawa dkk., *N-Gain vs Stacking* (2024).

siswa mencapai tujuan pembelajaran serta untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan hasil belajar. Penskoran dilakukan secara konsisten pada pretest dan posttest sehingga perubahan nilai siswa dapat dianalisis secara objektif. Berikut tabel penskoran KKTP pada media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa :

Tabel 3.10 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Rentang Nilai	Predikat
93 – 100	Mahir
84 – 92	Cakap
75 – 83	Layak
0 – 74	Perlu Bimbingan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara

Setelah dilakukan penelitian di kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang, Luwu Utara, peneliti mengembangkan produk media pembelajaran monopoli yang telah direncanakan sebelumnya sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Seperti yang telah disebutkan pada BAB III bahwa alat bantu mengajar berupa media pembelajaran monopoli pada penelitian ini disusun dan dikembangkan sesuai model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Ada pun tahap pengembangannya sebagai berikut :

a. *Analysis* (Analisis*)*

Hasil analisis dari par prenelitian di UPT SDN 210 Lemahabang, Luwu Utara dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran monopoli. Analisis yang dilakukan meliputi analisis masalah dan analisis kebutuhan.

Analisis masalah dilakukan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam proses pembalajaran, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran di sekolah yang berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan masalah pada metode yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah dan proses pembelajaran

masih konvensional atau berpusat pada guru, ditemukan juga bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih terbatas pada buku paket tanpa didukung oleh media lain yang bersifat interaktif, hal ini menyebakan kurangnya minat belajar siswa, tidak adanya motivasi belajar siswa yang menarik perhatian dan fokusnya selama proses belajar di kelas, kurangnya pemahaman siswa pada materi kata sifat, dan kekeliruan dalam memaknai sinonim dan antonim, yang berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal dan tidak mencapai tujuan pembelajaran. Kurangnya variasi media pembelajaran yang menjadi salah satu faktor yang menghambat terciptanya proses belajar mengajar yang bermakna dan efektif.

Hasil analisis kebutuhan tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas V A membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman, minat belajar, dan hasil belajar mereka. Guru juga menyatakan perlunya media yang dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dan hasil belajar siswa menjadi optimal. Oleh karena itu, peneliti megembangkan media pembelajaran monopoli yang dapat mengubah suasana belajar menjadi interaktif dan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap ini merupakan proses merancang media pembelajaran monopoli yang memuat materi kata sifat, sinonim, antonim, dan cerita Reog Ponorogo. Adapun langkah-langkah pembuatan media pembelajaran monopoli sebagai berikut :

1) Penyusunan Tujuan Pembuatan media pembelajaran permainan monopoli

Penyusunan Tujuan Pembuatan Media Pembelajaran Permainan Monopoli, digunakan utuk mengetahui berapa persen tingkat kebutuhan siswa dalam pembejaran sehingga media pembelajaran dapat diterapkan pada proses pembelajaran .

2) Merancang media pembelajaran

Pada tahap perancangan media pembelajaran peneliti merancang media pembelajaran diawali dengan membuat skema dasar permainan monopoli serta menyusun materi pembelajaran yang akan digunakan dalam media pembelajaran permainan monopoli.

3) Perancangan penyajian isi materi

Isi materi dalam media pembelajaran permainan monopoli diambil dari buku cetak atau buku paket yang telah disediakan oleh sekolah, internet, serta modul tambahan yang telah dibuat oleh peneliti yang sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah.

4) Penyusunan Instrumen

Instrumen yang digunakan adalah angket validasi, angket kepraktisan serta hasil keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket validasi terdiri dari tiga angket yang diberikan kepada para ahli untuk memvalidasi media pembelajaran permainan monopoli, kemudian angket kepraktisan digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, angket kepraktisan ini diberikan kepada guru dan siswa yang menjadi uji coba pada saat penelitian di sekolah. Kemudian yang terakhir adalah uji keefektifan

dengan mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis permaiann untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran permainan monopoli yang digunakan dalam pembelajaran.

c. *Development* (Pengembangan)

1) Pembuatan Produk

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk mewujudkan produk media pembelajaran permainan monopoli yang telah di susun pada tahap *design* sebelumnya menjadi produk yang dapat digunakan. Ada pun proses pembuatan media pembelajaran permainan monopoli adalah sebagai berikut:

a) Cara Pembuatan Media Papan Monopoli

(1) Potong kayu balok dengan ukuran 30 cm sebanyak 4 batang dan 25 cm sebanyak 6 batang.

(2) Potong juga triplek dengan ukuran yang sama 30 x 25 sebanyak 2 lembar.

(3) Serut potongan kayu agar rata permukaan dan sisinya, lalu amplas.

(4) Satukan masing-masing kayu dengan ukuran 25 cm sebanyak 2 batang untuk bagian samping kanan, kiri, dan bagian tengah, 2 batang lagi ukuran 30 cm dibagian atas dan bawah membentuk kerangka persegi panjang menggunakan paku.

(5) Setelah terbentuk 2 kerangka persegi panjang, paku triplek yang telah dipotong dibagian atas masing-masing kerangka persegi panjang sebagai permukaan.

(6) Menyatukan 2 persegi penjang menggunakan 2 engsel agar bisa ditutup dan dibuka layaknya koper, pemasangan engsel menggunakan bor obeng.

(7) *Handle* laci sebagai pegangan menggunakan bor listrik dibagian atas.

(8) Mencampur sedikit cat dengan sedikit bensin lalu aduk rata menggunakan kuas cat.

(9) Cat layer pertama seluruh bagian kayu dan jemur hingga kering, lakukan berulang hingga seluruh bagian kayu tertutup cat.

(10) Setelah cat kering, siapkan baliho desain monopoli dan lem untuk dipasangkan di permukaan papan monopoli.

(11) Membelah baliho monopoli menggunakan gunting sesuai ukuran papan monopoli, baliho harus dibelah menjadi 2 bagian agar papan dapat dibuka dan ditutup.

(12) Lem bagian luar triplek dan tempelkan desain baliho monopoli di atas triplek tersebut sambil diratakan dan dirapikan, lakukan di permukaan triplek sebelahnya.

(13) Biarkan papan hingga kering sempurna dan merekat kuat.

b) Cara Membuat Kartu Misteri

(1) Buat desain kartu dengan menggunakan aplikasi Canva

(2) Cetak desain kartu yang telah dibuat dengan menggunkan kertas foto dengan ukuran A4.

(3) Gunting kartu mengikuti pola kemudian rapikan bangian pinggiran kartu.

(4) Susun tiap kartu pada plastik laminating kemudian cetak menggunkan mesin laminating yang telah panas, ulangi pencetakan sebanyak 2 kali agar plastik merekat dengan kuat.

(5) Setalah kartu tercetak, gunting kartu dengan mengikuti pola kartu. Namun gunting dengan memberikan jarak 1 cm dari garis pola kartu yang telah ditentutkan, tujuan kartu dilaminating agar kartu tidak mudah rusak.

(6) Setelah semua kartu selesai digunting, maka tahap selanjutnya yaitu menyimpan komponen monopoli (kartu misteri, pion atau bidak, dadu, gelas dadu, buku panduan, buku kunci jawaban, serta teks cerita Reog Ponorogo) ke dalam papan monopoli dan siap digunakan sebagai media pembelajaran.

c) Cara Membuat Wadah Dadu

(1) Menyiapkan 1 buah tutup botol sirup ABC yang tidak terpakai, cat, dan kuas.

(2) Mencuci bersih dan keringkan menggunakan kain atau *tissue* lalu jemur sebentar di bawah sinar matahari agar benar-benar kering.

(3) Cat layer pertama menggunakan kuas lalu keringkan.

(4) Jika sudah kering, cat layer kedua lalu keringkan dan lakukan berulang hingga permukaan tutup botol tertutup sempurna.

d. *Implementation* (Implementasi)

Hasil temuan pengembangan yang dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk mengevaluasi dampak terhadap kualitas produk disebut implementasi. Uji coba kepraktisan dilakukan pada tahap ini melalui angket respons guru dan angket respons siswa terhadap media monopilu yang digunakan.

Pelaksanaan tahap implementasi dilakukan di kelas V UPT SDN 210 Lemahabang, Kabupaten Luwu Utara, dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang siswa. Peneliti bertugas sebagai fasilitator yang mengimplementasikan media

pembelajaran monopoli dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan guru kelas berperan sebagai pengamat (observer) untuk menilai pelaksanaan kegiatan belajar mengajar serta respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan implementasi dilaksanakan pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada sub materi kata sifat, sinonim, antonim, serta memahami teks cerita Reog Ponorogo.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan langkah penting untuk menilai efektivitas, kelayakan produk, kualitas produk setelah diimplementasikan, mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan produk, menjadi dasar pengambilan keputusan untuk dilakukan revisi, dikembangkan, atau dapat langsung digunakan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membantu proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, evaluasi dilakukan melalui analisis data hasil uji coba, baik dari respons guru maupun siswa terhadap penggunaan media.

2. Validitas Media Pembelajaran Menggunanakan Monopoli Materi Kata Sifat, Sinonim, Antonim, Dan Memahami Cerita Reog Ponorogo.

a. Hasil Uji Validitas

Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran permainan monompoli maka dilakakukanlah validasi oleh para ahli, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi matei dilakukan oleh salah satu dosen Universitas Islam Negeri Palopo yaitu Bapak Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd., angket validasi ahli materi berisi aspek kelayakan isi dengan indikator yang dinilai berkaitan dengan rentang skor 1- 4. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian ditentukan nilai rata-rata. Hasil rata-rata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kevalidannya sesuai dengan yang termuat pada tabel 3.7. ada pun data hasil penilaian oleh ahli materi terdapat pada tabel 4.1 sebagai berikut.

Tabel 4.1 Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif			
			1	2	3	4
1	Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓	
		Keakuratan konsep dan penjelasan pada materi dan media			✓	
		Kesesuaian isi media			✓	
		Uraian materi serta contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami materi lebih mudah			✓	
		Pembangkit motivasi belajar pada siswa			✓	
		Kelayakan materi				✓
		Kelengkapan cakupan soal			✓	
		Bahasa soal mudah dipahami				✓

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif			
			1	2	3	4
		Ketepatan kunci jawaban dengan soal				✓
	Total Skor		**30**			
	Skor Maksimum	(Indikator x Skala Tertinggi)	**36**			
	Persentase		**83%**	**Sangat Valid**		

Sumber : Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli materi terdiri dari indikator aspek yang dinilai berkaitan dengan materi yang ada pada media pembelajaran permainan monopoli. Hasil validasi tersebut dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{36} \times 100\%$$

$$P = 83\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka hasil uji validasi ahli materi adalah 83 %. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% ≤P 100% maka materi yang ada dalam media pembelajaran permainan monopoli dapat dikategorikan sangat valid, apabila hasil persentase yang diperoleh adalah 61% ≤P 80% maka dikategorikan Valid, hasil persentase yang diperoleh adalah 41% ≤P 60% maka dikategorikan cukup valid, sedangankan hasil persentase yang diperoleh adalah 21

% ≤P 40% maka dikategorikan kurang valid dan hasil persentase yang diperoleh adalah ≤ 21 % maka dikategorikan tidak valid. Dari perhitungan berikut, persentase yang diperoleh adalah 83% maka dapat dikategorikan sangat valid.

2) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh dosen Universitas Islam Negeri Palopo yaitu Bapak Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd., angekt validasi ahli media berisi aspek ukuran, desain, dan desain isi beserta indikator yang dinilai masih berkaitan dengan media dengan menggunakan skala likert 1-4. Skor yang diperoleh kemudian ditentukan nilai rata-rata untuk mengetahui tingkat kelayakannya masuk dalam kategori yang termuat pada tabel 3.7. Hasil penilaian oleh ahli materi terdapat pada tabel 4.2 sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Pernyataan	Alternatif			
			1	2	3	4
1	Ukuran	Ukuran fisik papan monopoli				✓
		Ukuran kartu misteri				✓
2	Desain	Tata letak dan susunan huruf			✓	
		Kreatif dan inovatif (baru, menarik, cerdas, dan unik)			✓	
		Tampilan dan kemenarikan gambar			✓	
		Kerapian desain			✓	
		Kemenarikan desain papan monopoli				✓
		Kemenarikan desain kartu misteri			✓	

No	Aspek	Pernyataan	Alternatif			
			1	2	3	4
		Komposisi kombinasi berwarna			✓	
3	Desain Isi	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)				✓
		Pemilihan font dan ukuran teks				✓
		Kejelasan petunjuk penggunaan media			✓	
		Desain buku sederhana			✓	
		Tipografi isi buku sederhana			✓	
		Tipografi mudah dibaca			✓	
		Tipografi papan monopoli				✓
		Variasi alat permainan				✓
		Font, ukuran huruf, dan warna pada kartu misteri			✓	
	Total Skor		**61**			
	Skor Maksimum		**72**			
	Persentase		**84,72%**		**Sangat valid**	

Sumber : Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli media terdiri dari indikator yang berkaitan dengan pembelajaran permainan monopoli. Hasil validasi tersebut dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{61}{72} \times 100\%$$

$$P = 84{,}72\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka hasil perhitungan keseluruhan ahli media adalah 84,72 %. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% ≤P 100% maka materi yang ada dalam media pembelajaran permainan monopoli dapat dikategorikan sangat valid. Apabila hasil persentase yang diperoleh adalah 61% ≤P 80% maka dikategorikan valid, hasil persentase yang diperoleh adalah 41% ≤P 60% maka dikategorikan cukup valid, sedangankan hasil persentase yang diperoleh 21 % ≤P 40% maka dikategorikan kurang valid dan hasil persentase yang diperoleh 0 ≤P 20 % maka dikategorikan tidak valid. Dari perhitungan di atas menemukan hasil persentase 84% maka dapat dikategorikan sangat valid.

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh salah satu Dosen Universitas Islam Negeri Palopo yaitu Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. Angket validasi ahli bahasa berisi aspek lugas, komunikatif, dialog dan interaktif, kesesuaian degnan perkembangan siswa, kesuaian dengan kaidah bahasa, dan penggunaan istilah, indikator yang dinilai berkaitan dengan aspek kebahasaan yang ada pada media pembelajaran permainan monopoli dengan rentang skor 1- 4. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian di tentukan rata-rata dari skor penilaian skala likert 1- 4. Hasil rata-rata yang telah diperoleh selanjutnya

dikategorikan tingkat kelayakannya sesuai dengan yang termuat pada tabel 3.7. Adapun data hasil penilaian oleh ahli bahasa terdapat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Pernyataan	Alternatif			
		1	2	3	4
Lugas	Ketepatan stuktur kalilmat				✓
	Keefektifan kalimat			✓	
	Kebakuan istilah				✓
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi				✓
Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi siswa				✓
	Kemampuan mendorong berpikir kritis			✓	
Kesesuaian dengan pengembangan siswa	Kesesuaian dengan pengembangan intelektual siswa				✓
	Kesuaian dengan tingakat perkembangan emosional siswa				✓
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	Ketepatan Bahasa			✓	
Penggunaan istilah	Ketepatan ejaan			✓	

Sumber : Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli bahasa terdiri dari indikator aspek yang dinilai berkaitan dengan aspek kebahasaan yang ada pada media pembelajaran permainan monopoli. Hasil validasi tersebut dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka hasil perhitungan keseluruhan ahli bahasa adalah 90 %. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% ≤P 100% maka aspek kebahasaan yang ada dalam media pembelajaran permainan monopoli dapat dikategorikan sangat valid. Apabila hasil persentase yang diperoleh adalah 61% ≤P 80% maka dikategorikan valid, hasil persentase yang diperoleh adalah 41% ≤P 60% maka dikategorikan cukup valid, sedangankan hasil persentase yang diperoleh adalah 21 % ≤P 40% maka dikategorikan kurang valid dan hasil persentase yang diperoleh adalah 0 ≤P 20 % maka dikategorikan tidak valid. Dari perhitungan di atas persentase yang diperoleh adalah 90% maka dapat dikategorikan sangat valid.

3. Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Monopoli Materi Kata Sifat, Sinonim, Antonim, Dan Memahami Teks Cerita Reog Ponorogo

Setelah mendapat status valid dari ketiga validator, maka langkah selanjutnya adalah menguji coba media pembelajaran permainan monopoli pada materi kata sifat, sinonim, antonim, dan untuk mendapatkan data hasil uji coba media pembelajaran yang dikembangkan. Pelaksanaan uji coba produk dilakukan pada guru dan siswa kelas V SDN 210 Lemahabang yang berjumlah 20 orang siswa dengan memberikan angket penilaian terhadap media pembelajaran permainan monopoli.

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil uji coba penggunaan media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil uji coba yang diamati dalam kegiatan belajar

mengajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli ini adalah penilaian terhadap media pembelajaran permainan monopoli.

a) Hasil Angket Respons Guru

Berikut adalah hasil penilaian guru terhadap media pembelajaran permainan monopoli yang didapat dari guru wali kelas V A dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Kepraktisan oleh Guru

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan media	Tampilan media pembelajaran monopoli menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
		Desain papan, kartu, dan komponen permainan jelas dan mudah dipahami.					✓
		Kombinasi warna, gambar, dan tulisan mendukung keterbacaan.					✓
2	Isi materi	Materi kata sifat, sinonim, dan antonim disajikan dengan tepat.				✓	
		Soal atau tantangan sesuai dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia.				✓	
		Teks cerita Reog Ponorogo membantu siswa memahami budaya lokal.				✓	
		Penyajian materi dalam permainan mudah dipahami siswa.			✓		
3	Aspek Pembelajaran	Media ini memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar.				✓	
		Media membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia lebih cepat.				✓	
		Permainan memfasilitasi interaksi dan kerja sama antar siswa.					✓

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
		Media ini relevan digunakan dalam pembelajaran di kelas.				✓	
4	Kegunaan Media	Media mudah digunakan oleh guru dalam pembelajaran.					✓
		Instruksi permainan jelas dan tidak membingungkan.					✓
		Media ini dapat dijadikan variasi pembelajaran yang menyenangkan.				✓	
Total Skor					60		
Skor Maksimum					70		
Persentase					85,71%		
Kategori					Sangat Praktis		

Sumber: Hasil Kepraktisan guru

Hasil penilaian dari guru terhadap pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara materi kata sifat, sinonim, antonim, dan memahami teks cerita Reog Ponorogo maka dihitung persentase kepraktisan pengembangan media pembelajaran monopoli sebagai berikut.

Diketahui :

Skor diperoleh = 60

Skor maksimum = 70

Penyelesaian skor maksimum dari hasil 70 :

$$\text{Skor maksimum} = \text{Butir pernyataan} \times \text{Skala tertinggi}$$

$$Skor\ maksimum = 14 \times 5$$

$$Skor\ maksimum = 70$$

Penyelesaian Persentase (%) penilaian angket siswa terhadap uji coba media pembelajaran monopoli :

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \text{ x } 100\%$$

$$P = \frac{60}{70} \times 100\%$$

$$P = 0{,}8157 \times 100\%$$

$$P = 85{,}71\%$$

Berdasarkan tabel. 4.6 hasil penilaian angket respons guru terhadap uji coba media pembelajaran permainan monopoli dalam proses belajar mengajar diperoleh nilai 85,71 % dengan kategorei sangat praktis. Oleh karena itu, media pembelajaran permaianan monopoli pada materi pembelajaran kata sifat, sinonim, antonim, dan memahami cerita Reog Ponorogo mudah digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

b) Hasil Angket Respons Siswa

Hasil uji kepraktisan oleh siswa memperoleh skor yang lebih tinggi, yaitu sebesar 91,75% yang masuk dalam kategori sangat praktis. Nilai ini menggambarkan bahwa media pembelajaran monopoli yang digunakan pada proses pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi, menarik minat belajar, dan mudah digunakan. Untuk melihat hasil penilaian siswa terhadap media pembelajaran permainan monopoli yang didapat dari 20 orang siswa kelas V A dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.5 Tabel Penilaian Instrumen Angket Kepraktisan Siswa

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kemudahan penggunaan media	a. Media pembelajaran monopoli disajikan sederhana dan mudah dalam penggunaannya					
		b. Materi pada media pembelajaran monopoli mudah saya pahami					
		c. Penerapan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan kerjasama saya dalam belajar kelompok					
2	Efektivitas waktu	f. Waktu pembelajaran menjadi efesien					
		g. Penggunaan media pembelajaran monopoli tidak membutuhkan waktu yang lama					
		h. Penggunaan media dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru					
3	Manfaat media	a. Media pembelajaran monopoli dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar saya di kelas					
		b. Media pembelajaran monopoli menarik perhatian siswa					
		c. Media dapat digunakan sebagai variasi media dalam pembelajaran					
		d. Membantu untuk menambah pengetahuan tentang cerita daerah					
		e. Desain dan kejelasan huruf sangat mudah dipahami dan menarik					

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
		f. Media pembelajaran monopoli ini dibuat dari bahan yang tidak mudah rusak dan bisa dipakai jangka Panjang					

Sumber : Instrumen Angket Respons Siswa

Tabel 4.6 Hasil Uji Kepraktisan Siswa

No	Nama	Penilaian Siswa
1	Adiba Shakila Azzahra	48
2	Afika Putri	56
3	Ahmad Maulana Ardjaen	57
4	Aisyah Farhana	59
5	Aldo Maikel Jordan	55
6	Alfian Kadir	55
7	Aliyyah Zharifa	59
8	Amadeo Claustagemilang L.	54
9	Amirah Huwaidah Zhafira	49
10	Aqila Putri Alimin	59
11	Askanah Latifah	56
12	Aura Syafiah	56
13	Aviva Syahira	55
14	Bilqis Niki Ulfaira	53
15	Delisa Rahmania	52
16	Dinda Salwa Putri	55
17	Fikri Nakhla Rafi	59
18	Muhammad Nur Wahyu	53
19	Najwa Azzahra	55
20	Najwa Khairunnisa	56
Total Skor		1101
Skor Maksimum		1200
Persentase Kepraktisan		91,75% (Kategori Sangat Layak/Praktis)

Sumber: Data Olahan

Berdasarkan tabel. 4.8 hasil analisis penilaian angket siswa terhadap uji coba media pembelajaran permainan monopoli dalam proses belajar mengajar diperoleh nilai 91,75 % dengan kategorei sangat praktis. Oleh karena itu, media pembelajaran permaianan monopoli pada materi pembelajaran kata sifat, sinonim, antonim, dan memahami cerita Reog Ponorogo mudah digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

4. Pelaksanaan dan Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Sebelum proses pembelajaran dimulai menggunakan media pembelajaran monopoli, peneliti telah melaksanakan tes awal (*Pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal terhadap materi yang akan diajarkan pada analisis kebutuhan. Hasil dari tes awal (*Pretest*) ini menjadi acuan dalam menilai peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli. Setelah kegiatan tes awal (*Pretest*), peneliti melaksanakan tahap uji coba guna mengetahui hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan media pembelajaran monopoli. Siswa diperkenalkan dengan media, aturan permainan, serta cara menjawab soal yang terdapat dalam permainan monopoli. Proses pembelajaran dirancang dalam suasana yang menyenangkan agar siswa dapat belajar dengan motivasi dan semangat yang tinggi.

a) Hasil Tes Awal *(Pretest)*

Hasil tes awal (*Pretest*) ini diperoleh ketika melakukan pengamatan pada proses belajar di kelas bersama dengan guru wali kelas V A pada saat mengajar

pelajaran Bahasa Indonesia, materi kata sifat, sinonim, antonim, dan memahami teks cerita Darman dan Darmin. Hasil Pretest digunakan sebagai bahan perbandingan sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli di kelas V A. Untuk melihat data pretest terdapat pada tabel 4.7 sebagai berikut :

Tabel 4.7 Data Nilai Pre Test

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Adiba Shakila Azzahra	35	Perlu Bimbingan
2	Afika Putri	30	Perlu Bimbingan
3	Ahmad Maulana Ardjaen	15	Perlu Bimbingan
4	Aisyah Farhana	30	Perlu Bimbingan
5	Aldo Maikel Jordan	28	Perlu Bimbingan
6	Alfian Kadir	38	Perlu Bimbingan
7	Aliyyah Zhafira	14	Perlu Bimbingan
8	Amadeo Claustagemilang L.	28	Perlu Bimbingan
9	Amirah Huwaidah Zhafira	20	Perlu Bimbingan
10	Aqila Putri Alimin	38	Perlu Bimbingan
11	Askanah Latifah	43	Perlu Bimbingan
12	Aura Syafiah	20	Perlu Bimbingan
13	Afifah Syahira	30	Perlu Bimbingan
14	Bilqis Niki Ulfaira	49	Perlu Bimbingan
15	Delisa Rahmania	18	Perlu Bimbingan
16	Dinda Salwa Saputri	25	Perlu Bimbingan
17	Fikri Nakhla Rafi	12	Perlu Bimbingan
18	Muhammad Nur Wahyu	37	Perlu Bimbingan
19	Najwa Azzahra	18	Perlu Bimbingan
20	Najwa Khairunnisa	17	Perlu Bimbingan
Total		545	
Rata-Rata		27,25	(Total Skor/Jumlah Siswa)

Sumber : Data Olahan

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat dilihat bahwa seluruh nilai siswa masuk dalam kriteria perlu bimbingan dengan interval nilai 0-74. Dari hasil

observasi yang dilakukan pada saat proses belajar mengajar, siswa belum mencapai hasil belajar yang maksimal, kendala tersebut membuktikan bahwa penguasaan materi siswa masih rendah.

1) Perencanaan, Langkah-langkah, dan Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Monopoli (*Posttest*)

(a) Langkah-langkah Tahap Uji Coba/Posttest

Proses pembelajaran pada tahap uji coba dilaksanakan dalam satu kali pertemuan, yaitu pada tanggal 12 Agustus 2025. Pembelajaran pada tahap uji coba ini membahas tentang pola pembelajaran yang akan dilaksanakan serta mengenalkan media pembelajaran permainan monopoli yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan di sekolah yaitu dua jam pembelajaran (2 x 35 menit). Adapun langkah-langkah pembelajaran pada tahap uji coba adalah sebagai berikut:

(1) Tahap Awal kegiatan

Alokasi waktu yang digunakan pada tahap ini adalah 15 menit. Kegiatan diawali dengan mempersiapkan segala kebutuhan yang akan digunakan pada saat penyajian penggunaan media pembelajaran permainan monopoli. Setelah persiapan tersebut telah selesai maka tahap selanjutnya yaitu pembukaan pembelajaran yang diawali dengan memeriksa kehadiran siswa dan berdoa. Kemudian setelah guru selesai dengan presensi siswa maka tahap selanjutnya yaitu apresiasi untuk menstabilkan kondisi siswa sebelum memulai pembelajaran dan membahas sedikit materi yang akan dibahas dalam pembelajaran.

(2) Tahap Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli

Kegiatan pada tahap ini dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pada materi pembelajaran Aku Unik. Peneliti membagi menjadi 4 kelompok, yang masing-masing terdiri 5 orang tiap kelompok. Peneliti juga membacakan petunjuk dan tata cara bermain menggunakan media pembelajaran monopoli. Pada tahap ini media digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menjelaskan materi yang akan dipelajari siswa dalam proses belajar mengajar.

(3) Tahap Evaluasi

Siswa mengerjakan setiap soal yang didapat pada media permainan monopoli, proses ini siswa dilarang dalam hal menyontek untuk dapat lebih mengetahui bagaimana proses dari hasil pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Jika tidak dapat menjawab soal maka dapat dibagikan ke teman kelompoknya untuk jadi nilai tambahan mereka dalam menjawab di LKPD masing-masing siswa. Adapun alokasi waktu yang digunakan adalah 15 menit dengan kategori soal yang sesuai dengan kondisi yang telah ditentukan.

(4) Tahap Penutupan

Tahap ini dilaksanakan dengan alokasi waktu 10 menit. Pada tahap ini peneliti memberikan gambaran terkait dengan materi yang telah disampaikan.

(a) Hasil Observasi Tahap Uji Coba/Posttest

Tabel 4.8 Hasil Observasi Uji Coba/Posttest

No	Aspek Yang Diamati	Kesesuaian		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Pembukaan	✓		
2	Kegiatan Inti	✓		
3	Evaluasi	✓		
4	Penutupan	✓		

Sumber : Hasil Observasi Uji Coba/Posttest

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dalam tahap uji coba diperoleh data bahwa proses yang dilakukan telah sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan.

b) Hasil Uji Coba (Posttest)

Hasil belajar siswa dieproleh dari nilai pretest dan poattest yang diberkan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran monopoli. Berikut sajian daftar nilai yang diperoleh oleh siswa pada saat mengikuti tahap uji coba (Posttest) pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Tahap Uji Coba (Posttest)

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Adiba Shakila Azzahra	85	Cakap
2	Afika Putri	90	Cakap
3	Ahmad Maulana Ardjaen	70	Perlu Bimbingan
4	Aisyah Farhana	100	Mahir
5	Aldo Maikel Jordan	85	Cakap
6	Alfian Kadir	85	Cakap
7	Aliyyah Zhafira	100	Mahir
8	Amadeo Claustagemilang L.	85	Cakap

No	Nama	Nilai	Keterangan
9	Amirah Huwaidah Zhafira	90	Cakap
10	Aqila Putri Alimin	90	Cakap
11	Askanah Latifah	85	Cakap
12	Aura Syafiah	85	Cakap
13	Aviva Syahira	75	Layak
14	Bilqis Niki Ulfaira	100	Mahir
15	Delisa Rahmania	70	Perlu Bimbingan
16	Dinda Salwa Saputri	100	Mahir
17	Fiki Nakhla Rafi	85	Cakap
18	Muhammad Nur Wahyu	90	Cakap
19	Najwa Azzahra	75	Layak
20	Najwa Khairunnisa	90	Cakap
Total		1735	
Rata-Rata		86,75	1735/20

Sumber : Data Olahan

Berdasarkan tabel tersebut dan dilakukan analisis data, diperoleh nilai rata-rata posttest siswa sebesar 86,75. Terdapat selisih rata-rata nilai antara pretest dan posttest sebesar 59,5 poin. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkaan hasil belajar sisaw setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli yang dikembangkan. Dalam tahap uji coba media pembelajaran monopoli, terdapat 4 siswa dalam kategori Mahir dengan persentase 20%, 12 siswa dalam kategori Cakap dengan peresentase 60 %, 2 siswa dalam kategori Layak dengan perentase 10%, dan 2 siswa dalam kategori Perlu Bimbingan dengan peresentase 10 %, dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 20 orang siswa.

Diketahui :

Total siswa : 20 siswa

Siswa kategori mahir : 4 siswa

Siswa kategori cakap : 12 siswa

Siswa kategori layak : 2 siswa

Siswa kategori perlu bimbingan : 2 siswa

Penyelesaian persentase (%) siswa kategori Mahir :

Diketahui siswa dalam kategori Mahir : 4 siswa

$$Persentase\ (P) = \frac{Siswa\ Mahir}{Total\ Siswa} \times 100\%$$

$$P = \frac{4}{20} \times 100\%$$

$$P = 0{,}2 \times 100\%$$

$$P = 20\%$$

Penyelesaian persentase (%) siswa kategori Cakap :

Diketahui siswa dalam kategori Cakap : 12 orang

$$Persentase\ (P) = \frac{Siswa\ Cakap}{Total\ Siswa} \times 100\%$$

$$P = \frac{12}{20} \times 100\%$$

$$P = 0{,}6 \times 100\%$$

$$P = 60\%$$

Penyelesaian persentase (%) siswa yang Layak :

Diketahui siswa dalam kategori layak : 2 siswa

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{Siswa Layak}}{\text{Total Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{P} = \frac{2}{20} \times 100\%$$

$$\text{P} = 0{,}1 \times 100\%$$

$$\text{P} = 10\%$$

Terdapat 10% siswa yang masuk dalam kategori Layak.

Penyelesaian persentase (%) siswa yang perlu bimbingan :

Diketahui siswa dalam kategori perlu bimbingan : 2 siswa

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{Siswa perlu bimbingan}}{\text{Total siswa}} \times 100\%$$

$$\text{P} = \frac{2}{20} \times 100\%$$

$$\text{P} = 0{,}1 \times 100\%$$

$$\text{P} = 10\%$$

Terdapat sekitar 10% siswa yang masuk dalam kategori Perlu Bimbingan.

Ada pun hasil yang diperoleh pada tahap uji coba adalah sebagai berikut:

a) Hasil belajar meningkat dari rata-rata tes awal (pretest) sebesar 27,25 ke tahap uji coba media pembelajaran monopoli (Posttest) dengan nilai rata-rata sebesar 86,75, selisih rata-rata yang diperoleh sebesar 59,5 poin.
b) Keaktifan siswa jauh lebih meningkat dibanding setelah mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran monopoli.
c) Proses pembelajaran berjalan dengan baik dan alokasi waktu yang sesuai dengan tahapan yang telah ditentukan.

5. Hasil Uji Efektivitas

Uji efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media monopoili dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Uji efektivitas dilakukan guna mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Setelah dilakukan analisi sebelumnya, diperoleh nilai rata-rata meningkat dari pretest ke posttest, selisih rata-rata nilai pretest dan posttest sebesar 59,5 poin. Selanjutnya dilakukan pengukuran menggunakan rumus N-Gain untuk menentukan keefektifan media pembelajaran monopoli dalam meingkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Maka dapat dilihat penyelesaiannya sebagai berikut:

Diketahui nilai rata-rata :

Rata-rata pretest : 27,25

Rata-rata posttest : 86,75

Penyelesaian selisih rata-rata Pretest ke Posttest :

$$\Delta = posttest - pretest$$

$$\Delta = 86{,}75 - 27{,}25$$

$$\Delta = 59{,}5$$

Penyelesaian N-Gain meningkatnya hasil belajar siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang, Luwu Utara sebagai berikut.

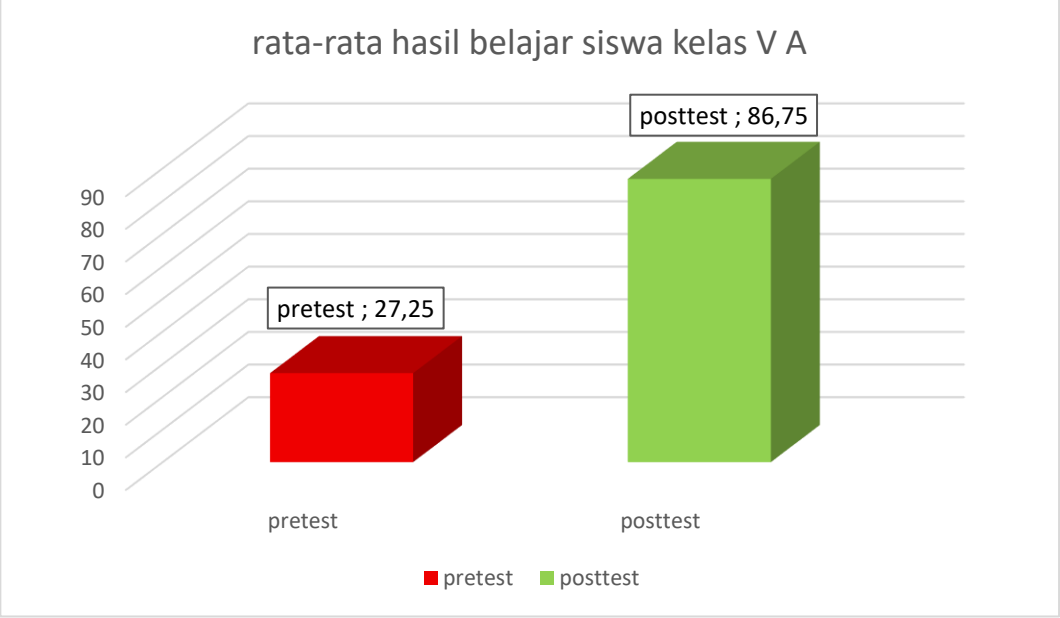
$$N - Gain = \frac{posttest \ - \ pretest}{skor \ maksimal \ - \ pretest}$$

$$N - Gain = \frac{86{,}75 \ - \ 27{,}25}{100 \ - \ 27{,}25}$$

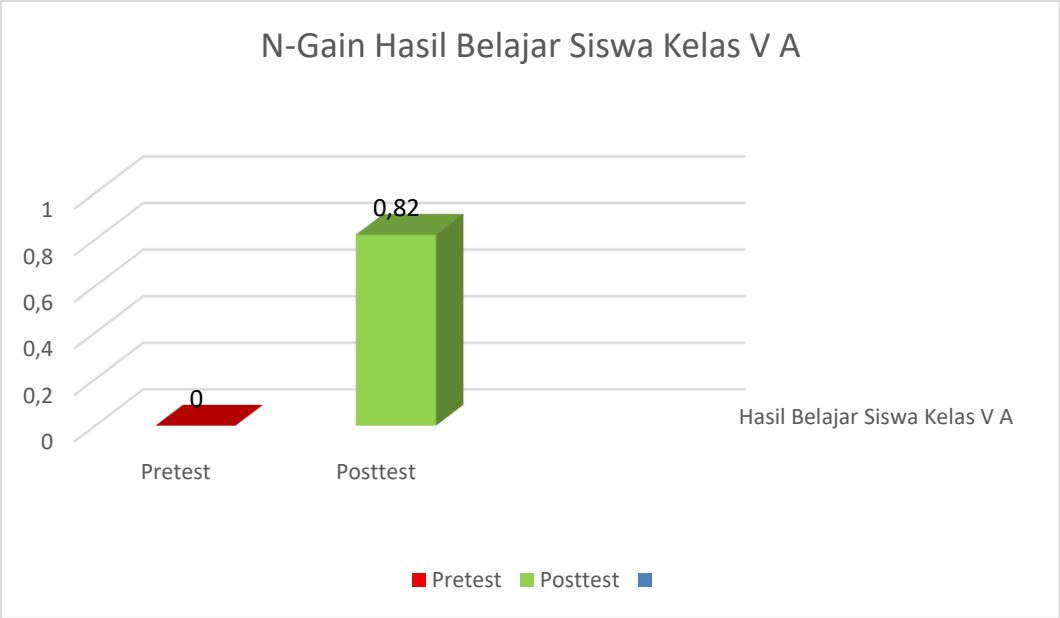
$$N - Gain = \frac{59{,}5}{72{,}75}$$

$$N - Gain = 0{,}82$$

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, diperoleh nilai sebesar 0,8 yang berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli yang dikkembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V A pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat melalui gambar grafik perubahan nilai siswa di bawah ini :



Gambar 4.1 Rata-rata Hasil Belajar Siswa



Gambar 4.2 N-Gain Hasil Belajar Siswa

Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat. Dari grafik N-Gain hasil belajar siswa di atas juga ikut meningkat, dari data awal pretst 0 meningkat ke tahap uji coba posttest 0,82 dengan kategori tingkat efektivitas tinggi. Data inilah yang mengkategorikan media pembelajaran monopoli ini efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

B. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan pada rumusan masalah, peneliti telah memperoleh jawaban yang menjadi tujuan dari pengembangan dan hasil pembelajaran melalui media pembelajaran permainan monopoli pada materi Aku Unik di kelas V SDN 210 Lemahabang.

1. Hasil Analisis Kebutuhan pada siswa kelas V UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara

Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan observasi pada saat proses belajar mengajar di kelas V A, dan melakukan wawancara dengan guru kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang, Luwu Utara. Hasil pengamatan ditemukan masalah pada saat proses pembelajaran berlangsung, antara lain: proses pembelajaran masih berpusat pada guru, dan siswa masih pasif. Pembelajaran sebatas menggunakan buku paket, kurang terbentuknya motivasi dan minat belajar siswa, tidak adanya alat bantu mengajar selain buku paket. Hasil wawancara bersama guru kelas V A juga menunjukkan bahwa terdapat kendala terhadap penyampaian materi pelajaran oleh guru kepada siswa kelas V A, adanya masalah yang ditemukan tersebut bedampak pada hasil belajar siswa menjadi tidak optimal, dan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Solusi yang ditawarkan penulis dengan dikembangkannya media ajar monopoli dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara. Dampak yang terjadi juga dikonfirmasi ketika dilakukan tes awal (Pretest) yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas V A masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang seluruh siswanya masuk kategori perlu bimbingan dengan niali rata-rata 27,25. Pretest diperoleh sebagai perbandingan pada proses pembelajaran ketika menggunakan media ajar monopoli.

2. Hasil Rancangan Bahan Ajar Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V A

UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara dibahas pada rincian sebagai berikut:

Tahap analisis (*analysis*) adalah tahap pada awal dalam mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli ini. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, yaitu kegiatan analisis kebutuhan (obeservasi, dan wawancara), dan tes awal (*pretest*). Kemudian tahap perancangan (*design*) adalah tahap bagi peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu: 1) Penyusunan kerangka permainan monopoli, 2) Perancangan penyajian isi materi, dan 3) Penyusunan validasi dan instrumen. Kemudian tahap pengembangan (*development*) merupakan tahapan peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu: 1) Pembuatan produk, 2) Validasi ahli, dan 3) Validasi Instrumen. Selanjutnya yaitu tahap implementasi (*implementation*) pada tahap ini, setelah media pembelajaran permainan monopoli dinyatakan valid oleh ketiga validator yang kompeten, maka produk tersebut akan diuji coba pada siswa dengan tujuan utama yaitu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V A di UPT SDN 210 Lemahabang, Luwu Utara. Tahap ini dilakukan untuk Uji coba media pembelajaran monopoli, pada kegiatan yang dilakukan selalu ada tahap perbaikan. Selanjutnya yaitu tahap evaluasi (*evaluation*) tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan dengan model ADDIE. Tahap evaluasi dilakukan dengan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang telah dihasilkan. Pada tahap ini dilakukan evaluasi berdasarkan saran-saran yang diperoleh dari tiga orang validator ahli yang kompeten yang digunakan

untuk memperbaiki kembali produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran agar meningkatnya hasil belajar siswa.

3. Hasil Uji Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara

Uji validitas media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran monopoli yang dikembangkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Uji validitas dilakukan oleh tiga orang ahli (validator) yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli bahasa, aspek yang dinilai adalah, 1) Lugas, terdiri dari indikator pernyataan: ketepatan struktur kalimat, keefektifan kalimat, dan kebakuan istilah, 2) komunikatif. Terdiri dari indikator pernyataan: pemahaman terhadap pesan atau informasi, 3) Dialog dan Interaktif, terdiri dari indikator pernyataan: kemampuan memotivasi siswa, kemampuan mendorong berpikir kritis, 4) kesesuaian dengan perkembangan siswa, terdiri dari indikator pernyataan: kesesuaian dengan pengembangan intelektual siswa, kesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa, 5) kesuaian dengan kaidah bahasa, terdiri dari indikator pernyataan: ketepatan bahasa, dan 6) penggunaan istilah, dengan indikator pernyataan: ketepata ejaan, diperoleh hasil persentase sebesar 90% dalam kategori sangat valid dengan beberapa catatan perbaikan.

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi dengan aspek yang dinilai: 1) Kelayakan isi, terdiri dari indikator pernyataan: kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keakuratan konsep dan penjelasan pada materi dan media, sesesuaian isi media, uraian materi serta contoh yag disajikan mendorong siswa untuk memahami materi lebih mudah, pembangkitan motivasi belajar pada siswa, kelayakan materi, kelengkapan cakupan soal, bahasa soal yang mudah dipahami,serta ketepatan kunci jawaban dengan soal, memperoleh hasil persentase sebesar 83% dalam kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil uji validitas selanjutnya oleh validator ahli media, aspek yang dinilai adalah: 1) ukuran, terdiri dari ukuran fisik papan monopoli, ukuran kartu misteri; 2) desain, terdiri dari indikator pernyataan tata letak dan susunan huruf, kreatif dan inovatif (baru, menarik, cerdas, dan unik), tampilan dan kemenarikan gambar, kerapian desain, kemenarikan desain papan monopoli, kemenarikan desian kartu misteri, komposisi kombinasi warna, komunikatif (mudah dipahami siswa, menggunakan bahasa yang baik, dan efektif), pemilihan font dan ukuran teks, kejelasan petunjuk dan penggunaan media; 3) desain isi, terdiri dari desian buku sederhana, tipografi isi buku sederhana, tipografi yang mudah dibaca, tipografi papan monopoli, variasi alat permainan, serta font, ukuran huruf, dan warna pada kartu misteri, memperoleh hasil persentase sebesar 84,72% masuk dalam kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator, media pembelajaran monoppoli yang dikembangkanmemperoleh nilai rata-rata dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria

kelayakan dari segi kesesuaian materi, tampilan dan desain media, serta penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Masukan dan saran yang diberikan oleh para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran validator, media pembelajaran monopoli dinyatakan layak digunakan pada tahap uji coba kepada siswa.

4. Hasil Uji Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Permaianan Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 210 Lemahabang akan dibahas pada rincian di bawah ini adalah sebagai berikut:

Kepraktisan media pembelajaran permainan monopoli dilakukan dengan uji coba lapangan dengan memberikan angket respons guru dan angket respos siswa. Kepraktisan media pembelajaran permainan monopoli siswa dalam penelitian ini dengan membagikan angket respons guru kepada guru kelas V dan membagikan angket respons siswa kepada 20 orang siswa. Aspek yang dinilai oleh guru dari media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan adalah, 1) Tampilan Media, yang terdiri dari: kemenarikan dan kejelasan tampilan media, kejelasan media dan keterbacaan, 2) Isi Materi, yang terdiri dari: kesesuaian materi dengan KD, ketepatan dan kemudahan pemahaman isi, keterkaitan dengan budaya lokal, 3) Pembelajaran, yang terdiri dari: daya tarik dan motivasi siswa, kemampuan media memfasilitasi interaksi dan kerja sama, kesesuaian media dengan kegiatan belajar, 4) Kegunaan Media, yang terdiri dari: kemudahan media digunakan dalam kegiatan pembelajaran, kejelasan instruksi permainan, manfaat media sebagai variasi pembelajaran. Sedangkan aspek yang

dinilai oleh siswa dari media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan yaitu, 1) Kemudahan pengguanaan, yang terdiri dari: kemudahan dalam menggunakan media permainan monopoli, kemudahan memahami isi atau materi dalam media, media dapat digunakan untuk meningkatkan kekompakan dalam belajar kelompok. 2) Efektivitas Waktu, terdiri dari: media membuat belajar cepat dan efesien, media tidak memakan waktu lama dalam penggunaannya, media membantu kemandirian belajar siswa tanpa tergantung pada guru. 3) Manfaat Media, media membuat belajar lebih berkualitas, media menarik perhatian dan meningkatkan fokus belajar siswa, media memberikan cara belajar yang berbeda dan menyenangkan, media menambah pengetahuan siswa tentang cerita daerah, tampilan media (tulisan dan gambar) mudah dibaca dan menarik, media kuat dan tahan lama untuk digunakan berulang kali. Berdasarkan penilaian angket kepraktisan media pembelajaran permainan monopoli dari angket respons guru terhadap uji coba media pembelajaran permainan monopoli diperoleh nilai 85,71% dengan kategori sangat praktis, dan angket respons siswa terhadap uji coba media pembelajaran permainan monopoli dalam proses belajar mengajara diperoleh nilai 91,75 % dengan kategorei sangat praktis.

5. Hasil Uji Coba Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Permaianan Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 210 Lemahabang.

Pembahasan dalam uji efektivitas ini dengan menghitung nilai tes hasil belajar. Secara umum proses pembelajaran yang berlangsung sudah berjalan dengan baik sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Berdasarkan penilaian

tes dari hasil belajar dan lembar observasi tahap uji coba diperoleh hasil pencapaian nilai rata-rata hasil posttest mengalami peningkatan begitu juga N-Gain hasil belajar siswa yang mencapai kategori tinggi

Nilai rata-rata pada pretest sebesar 27,25 sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli, sedangkan rata-rata pada posttest setelah penggunaan media pembelajaran monopoli meningkat sebesar 86,75. Kenaikan rata-rata dari pretest ke posttest sebanyak 59,5 poin. Peningkatan terjadi tidak hanya pada nilai rata-rata, tetapi juga pada hasil belajar siswa, berdasarkan perhitungan hasil tes belajar siswa menggunakan rumus N-Gain, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pretest ke posttest sebesar 0,82 yang masuk dalam kategori tinggi.

Akibatnya, penggunaan media pembelajaran monopoli sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran di kelas, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi kata sifat, sinonim, antonim, dan memahami cerita Reog Ponorogo. Hal ini sejalan dengan yang di ungkapkan oleh Sudjana:2019, bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi yang efektif dalam proses pembelajaran (Sudjana,2019).

Hal ini juga di dukung oleh Penelitian yang dilakukan oleh Maidatul Amalia (2020), yang menemukan bahwa media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa, membangun motivasi, minat belajar, dan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Peningkatan media pembelajaran

monopoli tidak hanya menyajikan soal, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan berinteraksi selama pembelajaran berlangsung.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 210 Lemahabang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran permainan monopoli dalam materi pembelajaran Aku Unik untuk jenjang Sekolah Dasar kelas V A. Media pembelajaran ini berbentuk fisik non elektronik, media pembelajaran dikembangakan melalui berbagai tahapan proses pengembangan sesuai dengan prosedural yang berlaku meliputi tahapan validasi oleh tiga orang validator, satu orang validator materi, satu orang validator media dan satu orang validator bahasa. Pada validasi yang telah dilakukan oleh peneliti telah memenuhi syarat validasi dengan kategori valid.
2. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi pada langkah-langkah atau sesuai prosedur Research & Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Adapun tahap pengembangan yaitu analisis (analyze), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), evaluasi (Evaluation)
3. Berdasarkan hasil kevalidan yang dinilai oleh tiga validator yang kompeten, diperoleh hasil penilaian dari ahli materi dengan persentase 83% dengan

kategori sangat valid, hasil penilain dari ahli media dengan persentase 84,72% dengan kategori sangat valid dan hasil penilaian dari ahli bahasa diperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid.

4. Berdasarkan uji coba kepraktisan yang diperoleh hasil dari angket respons guru diperoleh hasil 85,71% dengan kategori sangat praktis dan angket respons peserta didik diperoleh rata-rata hasil keseluruhan aspek adalah 91,75% dengan kategori sangat praktis.
5. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa dalam efektivitas media pembelajaran permainan monopoli terdapat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari tes awa sebelum penggunaan media pembelajaran monopoli (pretest) ke tahap uji coba menggunakan media pembelajaran monopoli (posttest). Secara umum hasil belajar siswa sudah meningkat pretest ke posttest, rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebanyak 59,5 poin. Rata-rata awal pada pretest 27,25 dan meningkat setelah dilakukan uji coba media menjadi 86,75. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan N-Gain dari pretest ke posttest diperoleh nilai N-gain sebesar 0,82 dengan kategori tinggi, dengan demikian rata-rata hasil belajar siswa pada pretest ke posttest mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar siswa dapat menjadi indikator keberhasilan dari proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.

B. Implikasi

Adapun impilikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendukung kemampuan berpikir kritis dan sistematis membuat pembelajaran menjadi bermakna dan praktis.
2. bahan ajar pendukung untuk proses balajar siswa.
3. Menambah pengetahuan dan bekal untuk menjadi seorang pendidik yang profesional dan dapat memanfaatkan bahan ajar yang dapat menunjang belajar mengajar dan mengetahui bentuk media dan model pembelajaran yang cocok pada tingkat SD yang dapat menghasilkan umpan balik dan hasil belajar yang baik untuk siswa.

C. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Proses belajar menggunakan media pembelajaran dapat dikategorikan sebagai pembelajaran yang menyenangkan
2. Guru dan mahasiswa sebaiknya mengembangkan media pembelajaran yang menarik dengan pokok pembahasan yang berbeda dengan melakukan uji coba berkali-kali sehingga dihasilkan bahan ajar yang layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Aghni Ilyasa, R. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. (jurnal pendidikan akuntansi Indonesia, Vol. 16.1).

Ali,M.(2006). Teknik Analisis Kuantitatif. (Makalah Teknik Analisis II, 2006, 1-7).

Anggraeni Sri, N.(2019). Pengembangan Media Monopoli Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas V SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung Tahun 2017/2018. (Tesis Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).

Angrayni, A.(2019). Problematika Pendidian Di Indonesia, (Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN AMBON).

Azizah, N., dkk.(2013). Penerapan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. (Jurnal PGSD Vol.1 No.2, h.2).

Darwanto, Khasanah, M., & Putri, M. A.(2021). Penguatan Literas, Numerasi dan Adaptasi Teknologi pada Pembelajaran di Sekolah. (Jurnal Eksponen, Vol.11 No.2).

Fitri, I.(2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keberagaman Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku Untuk Siswa Kelas IV SDN Patrana 01 Jember. (Tesis Universitas Jember).

Ganda Nugroho, A., dkk, (2021). *Mewujudkan Kemandirian Inonesia Melalui Inovasi Dunia Pendidikan*. Cirebon: Penerbit Insania.

Hanafi(2017). konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. (saintifikaIslamica: JurnalKajiankeIslaman, 4.2, 129-150).

KBBI, Literasi, https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/literasi, diakses pada 15 juni 2023).

KBBI, Pendidikan, https://kbbi.web.id/didik.html, (diakses pada Jumat, 12 Mei 2023).

Kharizmi, M.(2015). Kesulitan siswa sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan literasil. (Jurnal Vol.2 No.2).

Lestari Dwi, F., Ibrahim, M., Ghufron, S., Mariati,P.(2021). Pengaruh Budaya Literasi Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. (Jurnalbasicedu Vol. 5, No.6, 5088).

Ma'ani(2020). Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020", (Skripsi, 11-21).

Mahesti, G., & Koeswanti Dewi, H.(2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. (Jurnal Mimbar PGSD Undiksha).

Maya, S., & Pargiti, P.(2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. (Jurnal Vol.4 No.1, H.72-80).

Millenniloper Annissa,M.(2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital Ada Tema 9 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas VI SDN 193 Pekanbaru. (Tesis Universitas Islam Riau,).

Mursidah, M.(2019). Pengembangan Media Pembelajaran Torso Sel dan Permainan Monopoli Pada Sub Materi Struktur dan Fungsi Sel Kelas XI SMA Negeri 7 Semarang. (Tesis, Universitas Islam Negeri Walisongo).

Nurdin, Nurdiah A., Salmilah, and Hisbullah (2024). Lapbook Berbasis Bahan Daur Ulang: Inovasi Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. (Journal of Progressive Education and Social Inquiry 1.2 107-114)

Nurfadhillah, S.(2021). Media Pembelajaran. (CV Jejak, anggota IKAPI).

Oktaviana, E.(2022). Penerapan Metode Team Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Pembelajaran Ludo Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Minat Belajar Kelas Iii Sd/Mi. (Tesis, Universitas Islam Negeri Intan Lampung).

Palupi Niken, A.(2020). Peningkatkan Literasi Di Sekolah Dasar. (Edisi 4, Kab. Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia) 3.

Pandia harismayani, W., Munir, A., & Azis, A. (2021). Hubungan harga diri siswa dan pola asuh demokratis orangtua dengan morivasi belajar siswa, (2021).

Prasrihamni, M.(2022). Universitas Negeri Jakarta, "Jurnal Cakrawala Pendas" 8, no. 1, 128–34.

Rahmayanti, S.(2022). Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana

Malik Ibrahim Malang. (Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).

Ramadan, F., Awalia, H., Wulandari, M., Nofriyadi Aditya, R., Sukatin, & Amrizal(2022). Manajemen Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Anak. (Jurnal).

Ramadhani Suci, W.(2013). Pengembangan Media Monopoli pada Materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan di Kelas Bagi Siswa Kelas 4 SD. (Tesis, Universitas Nusantara PGRI Kediri).

Republik Indonesia, Undang-Undang 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I, Pasal 1 ayat 1.

Rokmana, R., Fitri Noor, E., Andini Fitri, D., Misnawati, M., Nurachmana, A., Ramadhan Yustiya, I., & Veniaty, S.(2023). Peran Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minar Baca Siswa di Sekolah Dasar. (Jurnal Vol. 1 No. 1, Januari).

Ruvayda, I.(2013). Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Hubugan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI Attaraqie Kota Malang. (Skripsi:Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).

Santori, D., & Komariah, A.(2010). Metodologi Penelitian KualitatifI, (Cet Bandung: Alvabeta CV, 104-105).

Siskawati, M., dkk(2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. (Jurnal Studi Social, Vo.4 No.1, h.74).

Solekhah(2015). Pengembangan Media Monopoli Tematik pada Tema “Tempat Tinggalku” untuk Siswa Kelas IV di SDN Babarsari, (Skripsi, 45).

Trinovitasari, A.(2015). Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Social Siswa Sekolah Menengah Pertama. (Skripsi).

LAMPIRAN

Lampiran 1, Surat Permohonan Izin Meneliti

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl.Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id /https://ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : B- 1372 /In.19/FTIK/HM.01/05/2025 Palopo, 6 Mei 2025
Lampiran : -
Perihal : ***Permohonan Surat Izin Penelitian***

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab Luwu Utara
di Masamba

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama	:	Aprilia Alfi Yusroh
NIM	:	1902050030
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	:	XII (Dua Belas)
Tahun Akademik	:	2023/2024

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul: **"Pengembangan Media Monopoli Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara"**. Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 196705162000031002

Lampiran 2, Surat Izin Meneliti

PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPMPTSP)
Jl. Simpurusiang Nomor.27 Masamba, Telp : (0473) 21000 Fax : (0473) 21000 Kode Pos : 92966
Email : dpmptsp@luwuutarakab.go.id Website : http://dpmptsp.luwuutarakab.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 0183/SKP/DPMPTSP/VI/2025

Membaca : Permohonan Surat Keterangan Penelitian an. APRILIA ALFI YUSROH beserta lampirannya.
Menimbang : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara 070/174/VI/Bakesbangpol/2025
Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementrian Negara;
2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2007 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;
4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
6. Peraturan Bupati Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 11 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan, Non Perizinan dan Penanaman Modal Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada :

Nama	:	APRILIA ALFI YUSROH
Nomor Telepon	:	081393777242
Alamat	:	Dsn. Legoksari, Desa Patoloan, Kec. Bone-Bone, Kab. Luwu Utara
Sekolah / Instansi	:	Institut Agama Islam Negeri Palopo
Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Monopoli Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara
Lokasi Penelitian	:	SDN 210 Lemahabang

Dengan ketentuan sebagai berikut :
1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 19 Juni 2025 s/d 19 September 2025.
2. Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
3. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan/atau ketentuan berlaku.

Diterbitkan di : Masamba
Pada Tanggal : 11 Juni 2025

An. BUPATI LUWU UTARA
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Ditandatangani secara elektronik oleh Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Luwu Utara Ir. Alauddin Sukri, M.Si 11/06/2025 11:29:51

Ir. Alauddin Sukri, M.Si
NIP : 196512311997031060

Disampaikan kepada :
1. Lembar Pertama yang bersangkutan;
2. Lembar Kedua Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)

Lampiran 3, Surat Keterangan Selesai Meneliti

PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 210 LEMAHABANG
Alamat : Desa Patoloan, Kec.Bone-Bone, Kab. Luwu Utara

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor. 400.3.5.06/117/ UPT SDN 210/IX/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama	: RAHYUNI ANDI IBRAHIM, S.Pd
Nip	: 196807191991062001
Pangkat/ Gol	: PEMBINA UTAMA MUDA/ IV c
Jabatan	: Kepala UPT
Unit kerja	: UPT SD Negeri 210 Lemahabang

Menerangkan bahwa

Nama	: **APRILIA ALFI YUSROH**
NIM	: 1902050030
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas	: Universitas Islam Negeri Palopo

Telah selesai melakukan penelitian di UPT SD Negeri 210 Lemahabang terhitung mulai tanggal 25 Juli 2025 sampai 11 September 2025. Untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS 5 UPT SDN 210 LEMAHABANG LUWU UTARA"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Lemahabang, 15 September
Kepala UPT

RAHYUNI ANDI IBRAHIM, S.Pd
NIP. 196807191991062001

Lampiran 4, Pedoman wawancara dengan wali kelas V A

ANALISIS KEBUTUHAN WAWANCARA PADA WALI KELAS V
UPT SDN 210 LEMAHABANG LUWU UTARA

Nama : RAHMAWATI, S.Pd., SD.
Jabatan : Guru Kelas VA
Nama Sekolah : UPT SDN 210 Lemahabang
Hari/Tanggal :

C. Tujuan Wawancara

3. Menggali kendala spesifik yang dihadapi guru dalam mengerjakan proses belajar mengajar.
4. Mengidentifikasi persepsi dan potensi implementasi media pembelajaran tambahan.

D. Butir Pertanyaan Wawancara

Pertanyaan	Jawaban Narasumber
Menurut Bapak/Ibu, bagaimana proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V selama ini khususnya materi kata sifat, sinonim, dan antonim?	Biasanya saya kasih materi saja untuk mereka tulis, terus ibu kasih beberapa contoh, baru setelahnya mereka mengerjakan soal.
Bagaimana pemahaman siswa terhadap materi tersebut dan apakah siswa sudah memahami atau justru masih sering keliru?	masih sering bingung dan keliru.
Kesulitan apa yang paling sering dialami siswa saat mempelajari kata sifat, sinonim, dan antonim? (misalnya bingung membedakan makna, sulit memberi contoh atau kurang kosa kata)	Materi sinonim dan antonim mereka masih sering keliru atau terbalik. Kalau kat sifat mereka masih apa yang belum bisa menjelaskan maksudnya.
Selama pembelajaran berlangsung, bagaimana tingkat keaktifan siswa ketika mempelajari materi tersebut?	yang aktif dan tertib mengikuti proses belajar itu sedikit sekali, yah umumnya anak-anak ya masih suka main. jadi kadang mereka juga kebawa pas belajar.

Pertanyaan	Jawaban Narasumber
Menurut Bapak/ibu apa penyebab utama siswa kurang memahami atau kurang tertarik pada materi tersebut?	mungkin karena bosan dan kurang menarik gaya belajar. nya.
Apa dampaknya ke siswa terkait kendala yang terjadi?	ya kalau dampaknya sudah pasti ada dipasti belajarnya. siswa masih ada yang nilainya dibawah standar. Minat belajarnya juga kurang. ya kaya begitulah dek.
Jika kedepannya tersedia alat bantu atau bahan ajar, apakah itu akan membantu proses pembelajaran?	saya rasa itu cukup membantu sekali kalau disediakan. pasti mereka juga akan betah dan senang belajarnya.

Lampiran 5, Lembar Uji Validasi Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS V UPT SDN 210 LEMAHABANG LUWU UTARA

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo

Validitas : Ahli Bahasa

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Pengembangan Media Monopoli Berbasis Permaian untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara, pelajaran bahasa Indonesia untuk memahami teks cerita dan mengatahui kata sifat, sinonim dan antonim sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom dan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
   1 = Tidak Sesuai
   2 = Kurang Sesuai
   3 = Sesuai
   4 = Sangat Sesuai
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda centang (✓) agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kometar dan saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (✓) terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada Pengembangan Media Monopoli Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara.
6. Aas bantuan Bapak/Ibu Peneliti ucapkan terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

ASPEK	PERNYATAAN	ALTERNATIF			
		1	2	3	4
Lugas	Ketepatan stuktur kalilmat				✓
	Keefektifan kalimat			✓	
	Kebakuan istilah				✓
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi				✓
Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi siswa				✓
	Kemampuan mendorong berpikir kritis			✓	
Kesesuaian dengan pengembangan siswa	Kesesuaian dengan pengembangan intelektual siswa				✓
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik				✓
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan bahasa			✓	
Penggunaan istilah	Ketepatan ejaan			✓	

C. KESIMPULAN

Media Monopoli Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara, pelajaran Bahasa Indonesia ini dinyatakan:

☐ Dapat digunakan tanpa revisi

☑ Dapat digunakan dengan revisi kecil

☐ Dapat digunakan dengan revisi besar

☐ Tidak layak digunakan di lapangan

Komentar dan saran (secara keseluruhan) :

Siap digunakan !

Palopo, 26 Mei 2025
Validator Ahli Bahasa,

Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198803262020122011

No.
Date :

Nama : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
Validator : Ahli Bahasa

ASPEK	PERNYATAAN	ALTERNATIF			
		1	2	3	4
	Ketepatan Struktur kalimat				✓
Lugas	Keefektifan kalimat			✓	
	Kebakuan istilah				✓
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan/informasi				✓
Dialog & Interaktif	Kemampuan memotivasi siswa				✓
	Kemampuan mendorong berpikir kritis			✓	
Kesesuaian dgn Perkembangan siswa	Kesesuaian dengan Pengembangan intelektual siswa				✓
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa				✓
Kesesuaian dgn kaidah bahasa	Ketepatan bahasa			✓	
Penggunaan istilah	Ketepatan ejaan			✓	
Total Skor			36		
Skor Maksimal	(Butir pernyataan x skala tertinggi)	:	40		
Penyelesaian =	(Total skor : skor maksimal x 100%)				
=	$\frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$				
=	0,9 x 100 %				
	= 90 %				
	90% masuk pada kategori sangat				
	Valid				

PAPERLINE

Cara kerja validasi ahli bahasa

Aspek	Butir Pernyatan	Skala Penilaian	Total Skor	Cara Kerja	Keterangan
Lugas	1	4			
	2	3			
	3	4			
Komunikatif	4	4			
Dialog dan interaktif	5	4			
	6	3			
Kesesuaian dengan perkembangan siswa	7	4			
	8	4			
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	9	3			
Penggunaan istilah	10	3			
Total Skor			36	Menjumlahkan seluruh skala penilaian	
Skor Maksimum			40	(10 X 4) = 40	
Persentase (%)			90%	$\frac{36}{40}$ x 100%	Sangat Valid

Lampiran 6, Lembar Validasi Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA MONOPOLI PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V UPT SDN 210 LEMAHABANG LUWU UTARA

Nama Validator : Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.
Intansi : Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo
Validitas : Ahli Media

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Monopoli Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara, materi bahasa Indonesia memahami teks cerita, kata sifat, sinonim dan antonim dengan kriteria yang termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban tersedia. Terdapat alternatif jawaban yaitu:
   1 : Sangat Tidak Baik
   2 : Kurang Baik
   3 : Baik
   4 : Sangat Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda centang (✓) agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk membei saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi tanda centang (✓) terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan Media Monopoli Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V UPT SDN 210 Lemahabang.

pelajaran Bahasa Indonesia untuk memahami teks cerita, kata sifat, sinonim, dan antonim.

6. Atas bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek Penilaian	Aspek yang Dinilai	Alternatif			
			1	2	3	4
1	Ukuran	Ukuran fisik papan monopoli				✓
		Ukuran kartu misteri				✓
2	Desain	Tata letak dan susunan huruf			✓	
		Kreatif dan inovatif (baru, menarik, cerdas, dan unik)			✓	
		Tampilan dan kemenarikan gambar			✓	
		Kerapian desain			✓	
		Kemenarikan desain papan monopoli				✓
		Kemenarikan desain kartu misteri			✓	
		Komposisi kombinasi warna			✓	
3	Desain Isi	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif)				✓
		Pemilihan *Font* dan ukuran teks				✓
		Kejelasan petunjuk penggunaan media			✓	
		Desain buku sederhana			✓	
		Tipografi isi buku sederhana			✓	
		Tipografi mudah dibaca			✓	
		Tipografi papan monopoli				✓
		Variasi alat permainan				✓
		Font, ukuran huruf, dan warna pada kartu misteri			✓	

C. KESIMPULAN

Media Monopoli Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara, pelajaran Bahasa Indonesia ini dinyatakan:

☐ Dapat digunakan tanpa revisi

☑ Dapat digunakan dengan revisi kecil

☐ Dapat digunakan dengan revisi besar

☐ Tidak layak digunakan di lapangan

Komentar dan saran (secara keseluruhan) :

Silahkan Digunakan !

Palopo, 26 Mei 2025
Validator Ahli Media

Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199302012020121012

Nama : Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.
Validator : Ahli Media
(84,72 % masuk Kategori sangat valid)

ASPEK	PERNYATAAN	ALTERNATIF 1	2	3	4
Ukuran	Ukuran fisik papan monopoli				✓
	Ukuran kartu misteri				✓
Desain	Tata Letak dan susunan huruf			✓	
	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, cerdas dan unik)			✓	
	Tampilan dan kemenarikan gambar			✓	
	Kerapian Desain			✓	
	Kemenarikan desain papan monopoli				✓
	Kemenarikan desain kartu misteri			✓	
	Komposisi kombinasi warna			✓	
Desain Isi	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif)				✓
	Pemilihan Font dan ukuran teks				✓
	Kejelasan petunjuk penggunaan media			✓	
	Desain buku sederhana			✓	
	Tipografi isi buku sederhana			✓	
	Tipografi mudah dibaca			✓	
	Tipografi papan monopoli				✓
	Variasi alat permainan				✓
	Font, ukuran huruf, dan warna pada kartu misteri			✓	

Total skor = 61
Skor Maksimal (Jumlah pernyataan x skala tinggi) = 72
Persentase (%) $\left(\frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maks}} \times 100\%\right) = \frac{61}{72} \times 100\% = 0,8472 \times 100\% = 84,72\%$

Cara kerja validasi ahli media

Aspek	Butir Pernyatan	Skala Penilaian	Total Skor	Cara Kerja	Keterangan
Ukuran	1	4			
	2	4			
Desain	3	3			
	4	3			
	5	3			
	6	3			
	7	4			
	8	3			
	9	3			
	10	4			
	11	4			
	12	3			
	13	3			
	14	3			
	15	3			
	16	4			
	17	4			
	18	3			
Total Skor			61	Menjumlahkan seluruh skala penilaian	
Skor Maksimum			72	(18 X 4) = 72	
Persentase (%)			84,72%	$\frac{61}{72}$ x 100%	Sangat Valid

Lampiran 7, Lembar Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V UPT SDN 210 LEMAHABANG LUWU UTARA

Nama Validator : Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo

Validitas : Ahli Materi

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media monopoli berbasis permainan pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
   1 : Tidak Sesuai
   2 : Kurang Sesuai
   3 : Sesuai
   4 : Sangat Sesuai
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki , mohon untuk memberi tanda centang (✓) agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara, pembelajaran bahasa Indonesia memahami teks cerita, kata sifat, sinonim dan antonim
6. Atas bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek yang Dinilai	Skror Penilaian			
		1	2	3	4
A	Isi				
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓	
2	Keakuratan konsep dan penjelasan pada materi dan media			✓	
3	Kesesuaian isi media			✓	
4	Uraian materi serta contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami materi lebih mudah			✓	
5	Pembangkit motivasi belajar pada siswa			✓	
6	Kelayakan materi				✓
7	Kelengkapan cakupan soal			✓	
8	Bahasa soal mudah dipahami				✓
9	Ketepatan kunci jawaban dengan soal				✓

C. KESIMPULAN

Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara ini dinyatakan :

☐ Dapat digunakan tanpa revisi kecil

☑ Dapat digunakan dengan revisi kecil

☐ Dapat digunakan dengan revisi besar

☐ Tidak layak digunakan di lapangan

Komentar dan saran (secara keseluruhan) :

Perbaiki sesuai catatan

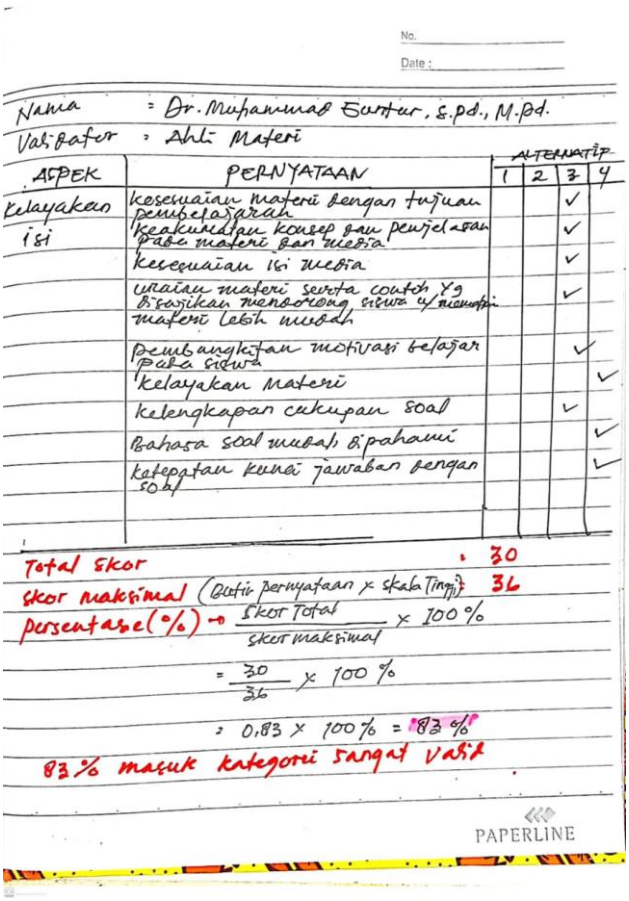
Palopo, 26 Mei 2025
Validator Ahli Materi

Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197910112011011003

Cara kerja validasi ahli materi

Aspek	Butir Pernyatan	Skala Penilaian	Total Skor	Cara Kerja	Keterangan
Kelayakan Isi	1	3			
	2	3			
	3	3			
	4	3			
	5	3			
	6	4			
	7	3			
	8	4			
	9	4			
Total Skor			30	Menjumlahkan seluruh skala penilaian	
Skor Maksimum			36	(9 X 4) = 36	
Persentase (%)			83%	$\frac{30}{36}$ x 100%	Sangat Valid



No.
Date :

Nama : Dr. Muhammad Sunur, S.Pd., M.Pd.
Validator : Ahli Materi

ASPEK	PERNYATAAN	ALTERNATIF 1	2	3	4
Kelayakan isi	kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓	
	keakuratan konsep dan penjelasan pada materi dan media			✓	
	kesesuaian isi media			✓	
	uraian materi serta contoh yg disajikan membantu siswa u/ memahami materi lebih mudah			✓	
	pembangkitan motivasi belajar pada siswa			✓	
	kelayakan materi				✓
	kelengkapan cukupan soal			✓	
	Bahasa soal mudah dipahami				✓
	ketepatan kunci jawaban dengan soal				✓

Total skor : 30
Skor maksimal (Butir pernyataan x skala tinggi) 36
persentase (%) = $\frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor maksimal}}$ x 100 %
= $\frac{30}{36}$ x 100 %
= 0,83 x 100 % = 83 %
83 % masuk kategori sangat valid

PAPERLINE

Lampiran 8, Instrumen Angket Respons siswa

LEMBAR INSTRUMEN PRAKTIKALITAS SISWA
(Angket Respon Siswa Kelas V UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara)
LEMBAR PRAKTIKALITAS PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS V UPT SDN 210 LEMAHABANG LUWU UTARA

Nama : Aura Syafiah

Kelas : V A

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas V yang sangat peneliti cintai dan banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap *Pengembangan Media Monopoli Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara* yang telah dibuat. Untuk partisipasi adik-adik, peniliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk:

1. Dimohon adik-adik memberikan penilaian terhadap media monopoli berbasis permainan pada materi memahami teks cerita, kata sifat, sinonim dan antonim yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon adik-adik memberikan tanda (✓) sesuai dengan penilaian adik-adik berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas.

Keterangan Skala Penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Cukup Setuju
4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

TABEL PENILAIAN

NO	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kemudahan penggunaan media	a. Media permainan monopoli ini mudah digunakan dan tidak ribet					✓
		b. Isi dalam media permainan ini gampang saya pahami				✓	
		c. Bermain media ini bisa membuat saya lebih kompak saat belajar kelompok					✓
2	Efektifitas waktu	a. Belajar jadi lebih cepat dan efesien					✓
		b. Bemain media ini tidak memakan waktu lama				✓	
		c. Media ini bisa membuat saya dan teman-teman tidak tergantung terus kepada guru					✓
3	Manfaat media	a. Bermain media ini membuat saya lebih semangat belajar di kelas					✓
		b. Media monopoli berbasis permainan menarik perhatian saya dan belajar lebih focus					✓
		c. Media ini bisa jadi cara belajar yang beda dan seru					✓
		d. Saya jadi lebih tau cerita-cerita daerah dari media ini				✓	
		e. Tulisan dan gambar dari media ini mudah dibaca dan menarik					✓
		f. Media ini kuat dan bisa dipakai berkali-kali karena bahannya tidak mudah rusak				✓	

Lampiran 9, Data Angket Respons Siswa

Data Hasil Angket Siswa Terhadap Pengembangan Media Monopoli

untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara

Indikator	**Butir Pernyataan**	**Responden**																				**Total Skor**	**Keterangan**
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**		
Kemudahan Penggunaan Media	1	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5		
	2	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5		
	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5		
Efektivitas Waktu	4	4	4	5	5	4	3	5	4	4	5	4	5	4	4	4	3	5	4	3	4		
	5	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	3		
	6	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	3	4	5	5	3	5	4		
Manfaat Media	7	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5		
	8	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5		
	9	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	4	5	5		
	10	4	5	4	5	4	5	5	4	3	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5		
	11	3	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5		
	12	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5		
Total		**48**	**56**	**57**	**59**	**55**	**55**	**59**	**54**	**49**	**59**	**56**	**56**	**55**	**53**	**52**	**55**	**59**	**53**	**55**	**56**	**1101**	
Skor maksimal (Jumlah siswa X Jumlah butir X Skala Tertinggi)																						**1200**	
Persentase Kepraktisan (Total Skor : Skor Maksimum X 100%)																						**91,75%**	**Sangat Praktis**

Lampiran 10, Instrumen Angket Respons Guru

LEMBAR INSTRUMEN PRAKTIKALITAS
(Angket Respon Guru Kelas V UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara)
TERHADAP MEDIA MONOPOLI BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS V UPT SDN 210 LEMAHABANG LUWU UTARA

Nama : Rahmawati S.Pd.SD.

Jabatan : Wali Kelas V/Guru

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Kata sifat, sinonim, antonim, dan memahami teks cerita Reog Ponorogo

Petunjuk:

Bapak/Ibu Guru dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran monopoli berbasis permainan ini dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu :

5 = SangatSetuju
4 = Setuju
3 = CukupSetuju
2 = TidakSetuju
1 = Sangat Tidak Setuju

A. Aspek Tampilan Media

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan media	Tampilan media monopoli menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
		Desain papan, kartu, dan komponen permainan jelas dan mudah dipahami.					✓
		Kombinasi warna, gambar, dan tulisan mendukung keterbacaan.					✓
2	Isi materi	Materi kata sifat, sinonim, dan antonim disajikan dengan tepat.				✓	
		Soal atau tantangan sesuai dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia.				✓	
		Teks cerita Reog Ponorogo membantu siswa memahami budaya lokal.				✓	
		Penyajian materi dalam permainan mudah dipahami siswa.			✓		
3	Aspek Pembelajaran	Media ini memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar.				✓	
		Media membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia lebih cepat.				✓	
		Permainan memfasilitasi interaksi dan kerja sama antar siswa.					✓
		Media ini relevan digunakan dalam pembelajaran di kelas.				✓	
4	Aspek Kegunaan	Media mudah digunakan oleh guru dalam pembelajaran.					✓
		Instruksi permainan jelas dan tidak membingungkan.					✓
		Media ini dapat dijadikan variasi pembelajaran yang menyenangkan.				✓	

Komentar dan Saran Guru

Monopolinya sudah menarik. hanya saja memakan waktu lebih lama. Bisa untuk perwakilan siswanya. ditebutkan saja agar lebih tertib dan lebih cepat dalam permainannya.

Bone-bone, 12 Agustus 2025

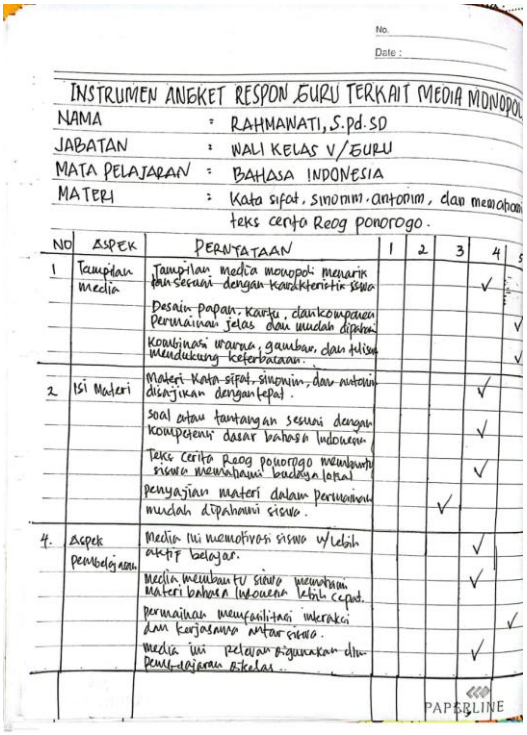
Wali Kelas

Rahmawati S.Pd.SD.

NIP : 198512172020122002

Cara Kerja Data Kepraktisan Guru

Aspek	Butir Pernyatan	Skala Penilaian	Total Skor	Cara Kerja	Keterangan
Tampilan Media	1	4			
	2	5			
	3	5			
Isi Materi	4	4			
	5	4			
	6	4			
	7	3			
Aspek Pembelajaran	8	4			
	9	4			
	10	5			
	11	4			
Aspek kegunaan	12	5			
	13	5			
	14	4			
Total Skor			60	Menjumlahkan seluruh skala penilaian	
Skor Maksimum			70	14 X 5 = 70	
Persentase (%)			85,71%	$\frac{60}{70}$ x 100%	Sangat Valid



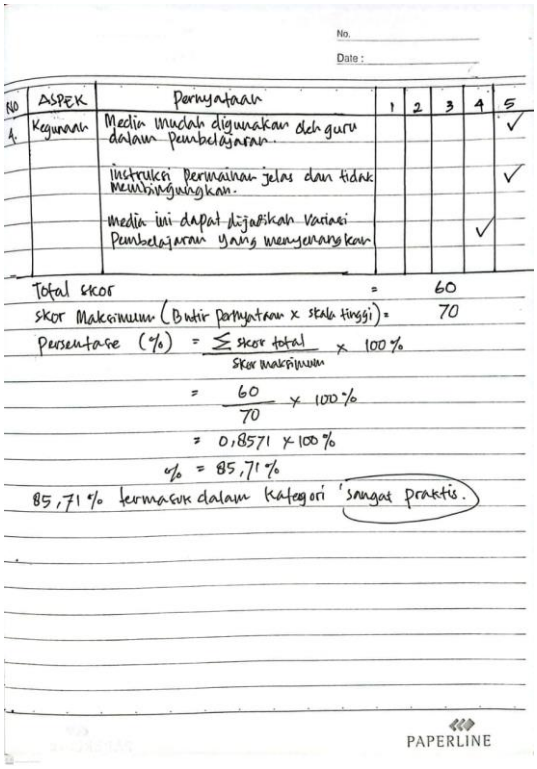
No.
Date :

INSTRUMEN ANEKET RESPON GURU TERKAIT MEDIA MONOPOL

NAMA : RAHMAWATI, S.Pd.SD
JABATAN : WALI KELAS V/GURU
MATA PELAJARAN : BAHASA INDONESIA
MATERI : Kata sifat, sinonim, antonim, dan menanggapi teks cerita Reog Ponorogo.

NO	ASPEK	PERNYATAAN	1	2	3	4	5
1	Tampilan media	Tampilan media monopoli menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
		Desain papan, kartu, dan komponen permainan jelas dan mudah dipahami					✓
		Kombinasi warna, gambar, dan tulisan mendukung keterbacaan.					✓
2	Isi Materi	Materi Kata sifat, sinonim, dan antonim disajikan dengan tepat.				✓	
		Soal atau tantangan sesuai dengan kompetensi dasar bahasa Indonesia.				✓	
		Teks cerita Reog Ponorogo membantu siswa memahami budaya lokal				✓	
		penyajian materi dalam permainan mudah dipahami siswa.			✓		
4.	Aspek pembelajaran	Media ini memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar.				✓	
		Media membantu siswa memahami Materi bahasa Indonesia lebih cepat.				✓	
		Permainan memfasilitasi interaksi dan kerjasama antar siswa.					✓
		Media ini relevan digunakan dlm pembelajaran di kelas.				✓	

PAPERLINE



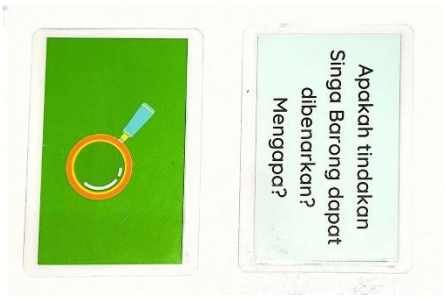
No.
Date :

NO	ASPEK	Pernyataan	1	2	3	4	5
4.	Kegunaan	Media mudah digunakan oleh guru dalam pembelajaran.					✓
		Instruksi permainan jelas dan tidak membingungkan.					✓
		Media ini dapat dijadikan variasi Pembelajaran yang menyenangkan				✓	

Total skor = 60
skor Maksimum (Butir pernyataan x skala tinggi) = 70
Persentase (%) = $\frac{\sum \text{skor total}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$
$= \frac{60}{70} \times 100\%$
$= 0{,}8571 \times 100\%$
$\% = 85{,}71\%$
85,71% termasuk dalam kategori 'sangat praktis.

PAPERLINE

Lampiran 11, Desain Papan Monopoli dan komponen lainnya

no	Deskripsi	Gambar
1	Tampilan permukaan lengkap papan monopoli	
2	Kartu misteri berisi pertanyaan terkait materi kata sifat, sinonim, antonim dan kisah reog ponorogo	
3	Petak pada papan monopoli berisi pertanyaan mengenai materi kata sifat, cerita reog ponorogo, sinonim dan antonim	
4	Pion/bidik dengan bentuk *cupcake*	
5	2 buah dadu dan gelas kecil sebagai wadah kocok dadu	

Lampiran 12, Teks Cerita Reog Ponorogo dan LKPD

REOG PONOROGO

Cerita Dongeng dari Jawa Timur

Dahulu Kala, ada sebuah kerajaan bernama Kerajaan Kediri. Raja Kediri memiliki seorang putri bernama Putri Dewi Sangga Langit yang sangat cantik dan baik hati. Dengan pesonanya, banyak pangeran yang ingin melamar sang putri.

Namun sang putri tak mudah jatuh hati, setiap lamaran yang datang ditolaknya. Hal ini membuat Raja Kediri khawatir karena dapat memicu peperangan antar kerajaan.

Suatu hari, sang raja pun mendatangi putrinya. Ia meminta agar Putri Dewi Sangga Langit menerima pinangan dari salah satu pangeran. Didorongnya oleh kepatuhan sebagai seorang anak, Putri Dewi Sangga Langit enggan menolak permintaan ayahnya. Namun, ia mengajukan sebuah syarat bagi para pangeran yang menginginkannya.

Sang putri mengutarakan kepada ayahnya, syarat bagi pangeran yang benar-benar ingin meminangnya. "Katakan kepada para pangeran itu, Ayah. Jika mau menikah denganku, mereka harus menerima syarat dariku, yaitu mengadakan pertunjukan yang belum pernah ada di negeri ini. Syarat kedua, pertunjukan itu harus diiringi oleh 140 penunggang kuda kembar. Kemudian syarat terakhir, mereka harus membawa binatang berkepala dua", ucap Putri Dewi Sangga Langit.

Raja Kediri kaget mendengar persyaratan itu. Sungguh sulit syarat yang diajukan oleh putrinya. Tetapi, ia harus tetap mengumumkannya kepada para pangeran. Setelah Raja Kediri mengumumkan syarat itu, hanya dua pangeran yang sanggup mengikuti sayembara, yaitu Pangeran Kelana Suwandana dan Pangeran Singa Barong. mereka pun pulang untuk mempersiapkan syarat tersebut.

Beberapa hari kemudian, Pangeran Kelana sudah menyiapkan semuanya. Tapi, ada satu yang belum ia miliki, yaitu binatang berkepala dua. Dia hanya memiliki seekor merak yang sangat indah. Pangeran Kelana Suwandana berharap Putri Dewi Sangga Langit menyukai merak miliknya dan melupakan syarat tentang hewan berkepala dua.

Rombongan Pangeran Kelana pun berangkat ke Kerajaan Kediri. Namun, di tengah perjalanan, rombongan Pangeran Kelana dihadang oleh seekor singa yang ganas.

Sebenarnya singa itu adalah jelmaan Pangeran Singa Barong. Ia ingin merebut apa yang sudah disiapkan oleh Pangeran Kelana Suwandana. Pangeran Singa barong sungguh licik, beberapa prajurit menjadi korban keganasan singa itu. Pangeran Kelana lantas mencari cara untuk menghentikan singa yang ganas itu.

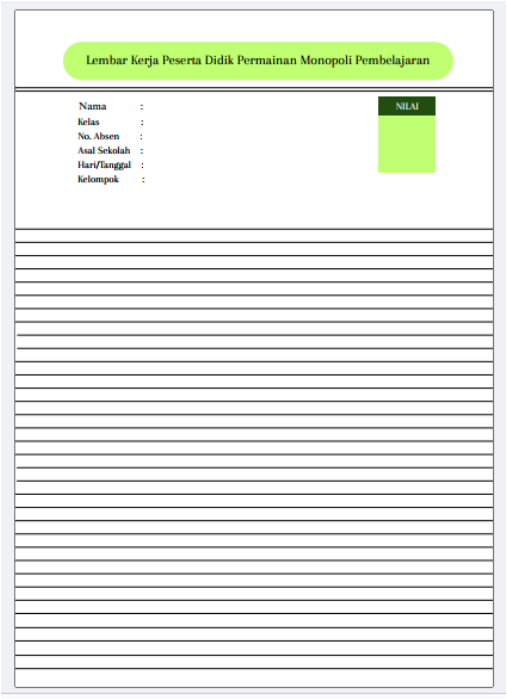
Tanpa disangka, burung merak milik Pangeran Kelana tiba-tiba terbang ke atas pundak singa. Ia mematuk kutu-kutu yang ada pada tubuh singa hingga singa terlena. Pada saat bersamaan, Pangeran Kelana mengambil pecut sakti miliknya, lalu mengarahkannya pada singa dan merak. Akhirnya tubuh singa dan merak menempel menjadi satu dan tak dapat dipisahkan. Pangeran Kelana pun berhasil menjinakkan singa tersebut.

Kini lengkap sudah syarat yang diajukan oleh Putri Dewi Sangga Langit. Rombongan Pangeran Kelana melanjutkan perjalanan ke Kerajaan Kediri dan melakukan pentas di sana.

Putri Dewi Sangga Langit sangat takjub melihat pementasan yang belum pernah ia lihat sebelumnya. Putri Dewi Sangga Langit juga terpesona dengan hewan berkepala dua, yakni singa dan merak yang dibawa oleh Pangeran Kelana Suwandana.

Akhirnya, Putri Dewi Sangga Langit menerima pinangan Pangeran Kelana. Sejak saat itu, pertunjukkan yang ditampilkan oleh Pangeran Kelana dinamakan Reog Ponorogo.

sumber : https://id.theasianparent.com/dongeng-reog-ponorogo?utm_source=article-top&utm_medium=copy&utm_campaign=article-share



Lembar Kerja Peserta Didik Permainan Monopoli Pembelajaran

Nama :
Kelas :
No. Absen :
Asal Sekolah :
Hari/Tanggal :
Kelompok :

NILAI

Lampiran 13, Buku Kunci Jawaban Permainan Monopoli

Kunci Jawaban

Monopoli Pembelajaran

Seperti apakah karakter Raja Singa Barong?

jawaban :

Karakter Raja Singa Barong adalah licik, tidak mau kalah, ganas, buas dan curang.

Bagaimanakah sifat Pangeran Kelana Suwandana?

jawaban :

Sifat Pangeran Kelana Suawandana ini adalah berani, cerdas/pintar, dan sungguh-sungguh.

Sebutkan 10 contoh kata sifat!

jawaban :

10 contoh kata sifat : baik, jahat, keras kepala, patuh, tegas, pemarah, cair, padat, pemalu, penakut, pemberani, lemah lembut, sopan santun, keras, lembut (selain dari yang tertulis juga boleh pendapat lain dari siswa yang masih tergolong kata sifat).

Apakah yang dimaksud dengan kata sifat?

jawaban :

Kata sifat adalah menjelaskan atau memberitahu bagaimana sifat suatu benda, orang, atau tempat.

Sebutkan 7 contoh sinonim!

jawaban :

7 contoh sinonim : pintar = cerdas, cantik = indah/elok/menawan, cepat = kencang, bertemu = berjumpa, hewan = binatang, matahari = mentari, buruk = jelek, wajah = paras.

Mengapa kita tidak boleh curang dalam mendapatkan sesuatu?

jawaban :

Karena curang dapat merugikan orang lain, hasi tidak berkah, hasilnya tidak membanggakan, termasuk juga perbuatan buruk.

Bagaimanakah karakter dari Dewi Sangga langit dalam cerita tersebut?

jawaban :

Karakter Dewi Sangga Langit ialah cantik, baik hati, dan bijaksana.

Apakah tindakan Singa Barong dapat dibenarkan? Mengapa?

jawaban :

Tindakan Singa Barong tidak dapat dibenarkan karena dia curang, jahat, melanggar aturan sayembara, dan tindakannya tidak boleh ditiru.

Bagaimanakah cara Kelana Suwandana mendapatkan binatang berkepala dua?

jawaban :

Pangeran Kelana melawan singa ganas dan memakai pecut saktinya untuk membuat singa dan burung merak menempel menjadi satu bagian.

jawaban :

dan sinonim kata bohong adalah dusta.

Berikan 10 contoh antonim!

jawaban :

10 contoh kata antonim : jahat >< baik, rajin >< malas, jauh >< dekat, tinggi >< rendah, panjang >< pendek, cerdas >< bodoh, kanan >< kiri, depan >< belakang, atas >< bawah, jatuh >< bangun.

Apakah yang dimaksud dengan antonim?

jawaban :

Antonim adalah lawan dari makna kata atau kata yang berlawanan.

Apakah yang dimaksud dengan sinonim?

jawaban :

Sinonim adalah persamaan dari makna kata, kata yang memiliki arti yang sama/mirip, kata yang bisa dipakai tapi artinya sama.

Apakah sinonim dari kata licik, bahagia, dan bohong?

jawaban :

Sinonim dari kata licik adalah curang atau culas. sinonim kata bahagia adalah senang atau gembira

Mengapa Raja Kediri merasa khawatir kepada putrinya?

jawaban :

Karena sikap putrinya yang terus menolak lamaran dari pangeran-pangeran yang dapat memicu peperangan antarkerajaan.

Karakter seperti apakah yang dimiliki Pangeran Kelana sehingga dapat memenangkan sayembara?

jawaban :

Karakter yang dimiliki Pangeran Kelana untuk memenangkan sayembara yaitu berani, cerdas/pintar, dan sungguh-sungguh.

Dimanakah sayembara itu diadakan dan apa saja syaratnya?

jawaban :

Lokasi diadakan sayembara tersebut adalah di kerajaan Kediri. ada 3 syarat: mengadakan pertunjukkan yang belum pernah ada, diiringi 140 penunggang kuda kembar, dan binatang berkepala 2.

Sifat apa sajakah yang patut dan tidak patut ditiru dalam cerita Reog Ponorogo?

jawaban :

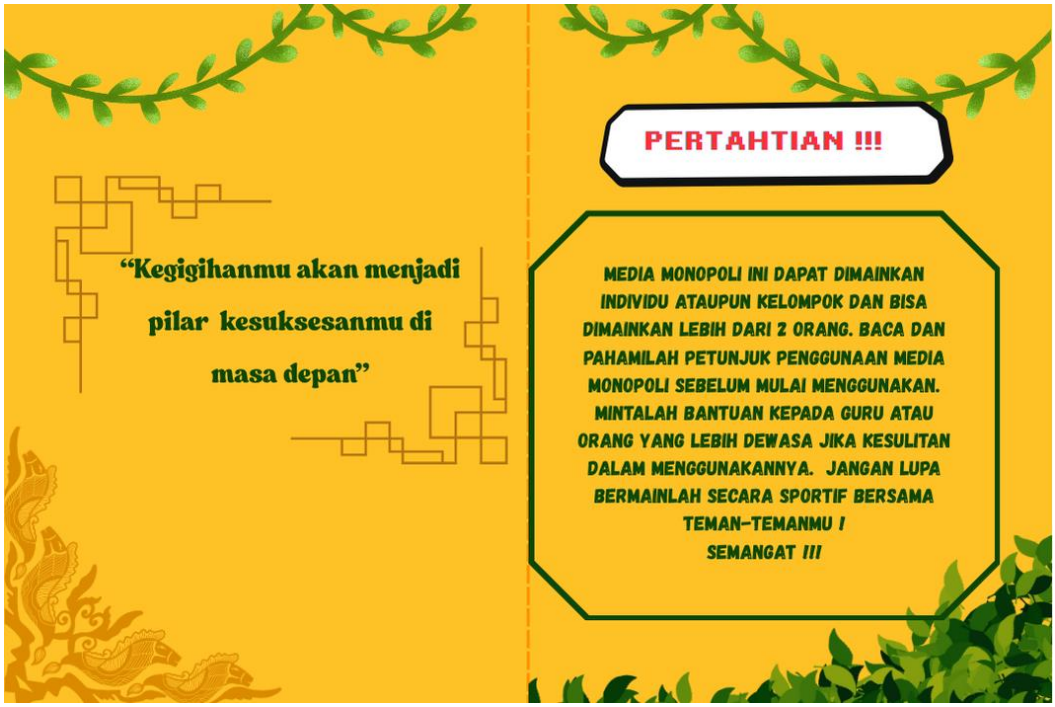
Sifat yang patut ditiru : berani, cerdas/pintar, bijaksana, adil.
Sifat yang tidak patut ditiru : licik, iri hati, ganas/kasar.

Pelajaran apakah yang dapat kamu ambil dari cerita Reog Ponorogo?

jawaban :

Jika ingin mendapatkan sesuatu maka berusaha keraslah, tidak putus asa dan gigih. Jangan pernah melakukan kecurangan atau tindakan jahat untuk mendapat atau mencapai sesuatu karena itu merupakan perbuatan yang tidak baik dan kita sebagai seorang anak harus patuh dan taat kepada orang tua.

Lampiran 14, Buku Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli



Keunggulan Media Monopoli

merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menghibur

membuat siswa berpartisipasi secara aktif

meningkatkan motivasi belajar dan pembelajaran lebih efektif

Motivasi Jawa

'' Mumpung taseh enom utama'aken madosi ilmu, sak durunge sedo ndang jembarke ilmu kaweruhe ''

"Mumpung masih muda utamakanlah mencari ilmu, sebelum meninggal perluaslah ilmu pengetahuannya"

7) Tiap kelompok maksimal harus mengerjakan dan menjawab 10 soal pertanyaan.

8) permainan di ulang dua kali putaran dan selesai.

KOMPONEN MEDIA :

- Papan monopoli
- Bidak/pion
- Dadu dan wadahnya
- Kartu misteri
- Teks cerita Reog Ponorogo

BAHAN, ALAT, *Dan Cara* PEMBUATANNYA

BAHAN YANG DIGUNAKAN

DESAIN BALIHO MONONPOLI

TRIPLEK

HANDLE LACI

BENSIN

KAYU BALOK

PLASTIK LAMINATING

LEM KAYU

KERTAS FOTO

2 BUAH ENGSEL

OVERPAL

CAT AVIAN BLACK

PAKU

jika pada lemparan dadu pertama keluar angka 6, maka wajib melempar dadu sekali lagi untuk menjalankan bidak/pion. tetapi, jika sudah melempar dadu sebanyak tiga kali belum ataupun baru mendapat angka 6 maka harus bergantian dengan kelompok berikutnya.

6) Pemain akan melakukan intruksi sesuai dengan petak terakhir tempat mereka berhenti, jika pemain berhenti pada petak yang bertuliskan pertanyaan maka pemain segera menulis pertanyaan dan menjawabnya pada lembar kegiatan peserta didik yang telah dibagikan , jika bidak/pion berhenti pada petak lensa pembesar maka pemain mengambil kartu misteri yang ada di tengah papan monopoli. Pemain berikutnya juga melakukan hal yang serupa.

jika tidak dapat menjawab pertanyaan, maka pertanyaan akan dilempar kepada setiap anggota dalam kelompoknya.

4) Tiap perwakilan kelompok melakukan hompimpa guna menentukan kelompok siapa yang bermain terlebih dahulu, kedua, ketiga dan seterusnya, disesuaikan dengan jumlah kelompok

5) kelompok yang mendapat giliran pertama bermain akan mengocok dan melempar dadu diatas papan monopoli sebanyak tiga kali hingga mendapat dadu angka 6 untuk maju ke arah start. Begitu pula pemain pada kelompok selanjutnya.

Alat yang digunakan

MESIN LAMINATING

GUNTING

PALU

GERGAJI

KUAS CAT

MESIN SERUT KAYU

PENSIL TUKANG

PENGGARIS 60CM

PRINTER

BOR LISTRIK

CARA BUAT PAPAN MONOPOLI:

- potong kayu balok dengan ukuran 30 cm sebanyak 4 batang dan 25 cm sebanyak 6 batang.
- potong juga tripelek dengan ukuran yang sama 30x25 sebanyak 2 lembar.
- serut potongan kayu agar rata permukaan dan sisinya, lalu amplas.
- satukan masing-masing kayu dengan ukuran 25 cm sebanyak 2 batang untuk bagian samping kanan, kiri, dan bagian tengah, 2 batang lagi ukuran 30 cm dibagian atas dan bawah membentuk kerangka persegi panjang menggunakan paku.
- setelah terbentuk 2 kerangka persegi panjang, paku triplek yang telah dipotong dibagian atas masing-masing kerangka persegi panjang sebagai permukaan.
- menyatukan 2 persegi penjang menggunakan 2 engsel agar bisa ditutup dan dibuka layaknya koper, pemasangan engsel menggunakan bor obeng.

Cara Bermain

1) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan maksimal 6 kelompok.

2) masing-masing kelompok mendapatkan lembar kegiatan peserta didik dan teks cerita ''Reog Ponorogo'' untuk dibaca terlebih dahulu sebagai kunci permainan.

3) tiap kelompok akan mendiskusikan dan menyepakati urutan anggota dalam bermain untuk mendapat pertanyaan yang kemudian dikerjakan pada lembar jawaban masing-masing.

DOKUMENTASI PEMBUATAN

CARA BUAT PAPAN MONOPOLI :

- selanjutnya memasang overpal sebagai kunci dan handle laci sebagai pegangan menggunakan bor listrik dibagian atas.
- mencampur sedikit cat dengan sedikit bensin lalu aduk rata menggunakan kuas cat.
- cat layer pertama seluruh bagian kayu dan jemur hingga kering.
- cat layer kedua menggunakan cat yang kental tanpa dicampur dengan bensin. cat seluruh bagian kayu yang masih kelihatan kurang tebal, tidak merata ataupun belum tertutup cat dan jemur lagi hingga kering.
- setelah cat kering, siapkan baliho desain monopoli dan lem untuk dipasangkan di permukaan papan monopoli.
- membelah baliho monopoli menggunakan gunting sesuai ukuran papan monopoli, baliho harus dibelah menjadi 2 bagian agar papan dapat dibuka dan di tutup.

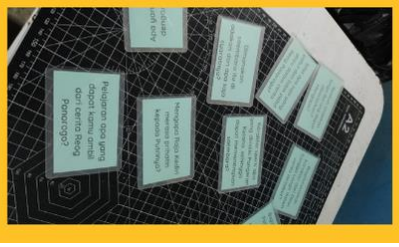
CARA BUAT PAPAN MONOPOLI:

- lem bagian depan triplek dan tempelkan desain baliho monopoli di atas triplek tersebut sambil diratakan dan dirapihkan, lakukan di permukaan triplek sebelahnya. Biarkan papan hingga kering sempurna dan merekat kuat.

CARA BUAT KARTU MISTERI:

- Cetak desain kartu misteri menggunakan kertas foto ukuran A4.
- Gunting kartu sesuai pola dan rapihkan.
- Susun tiap kartu pada plastik laminating dan cetak menggunakan mesin laminating yang telah panas.
- Setelah tercetak, gunting mengikuti pola kartu namun gunting lebih sedikit dari ukuran kartu aslinya. kartu dilaminating sebagai pelindung agar tidak mudah robek dan luntur ataupun rusak.
- setealah semuanya selesai, maka kartu misteri diamankan dengan plastik untuk dapat disimpan ke dalam papan monopoli bersama dengan bidak/pion, dadu dan gelas plastik kecil sebagai wadah dadu.

DOKUMENTASI PEMBUATAN



Lampiran 15, Uji Turnitin/Plagiasi

skripsi

ORIGINALITY REPORT

SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
14%	15%	2%	5%

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	7%
2	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	4%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
4	files1.simpkb.id Internet Source	1%
5	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%
6	journal.ipts.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	On		

Lampiran 16, Profil Sekolah UPT SDN 210 Lemahabang

A. Gambaran Umum SDN 210 Lemahabang

UPT SD Negeri 210 Lemahabang berlokasi di jalan poros Trans Sulawesi RT 2 RW 1 Lemahabang Desa Patoloan Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara. Sekolah ini berada di sebelah selatan jalan raya, sebelah timur Jln Durian, sebelah utara dan sebelah barat rumah penduduk. Sekolah ini dibangun pada tahun 1957 di atas lahan seluas 1.826 m^2 dan mulai beroperasi tahun 1958 dengan nama SDN 177 Lemahabang yang kemudian mengalami beberapa kali pergantian nama sekolah dan yang terakhir dan berlaku saat ini adalah UPT SD Negeri 210 Lemahabang.

Adapun Visi dan Misi di UPT SD Negeri 210 Lemahabang adalah sebagai berikut:

1. Visi

UPT SD Negeri 210 Lemahabang mengusung visi:

"Terwujudnya Siswa yang Beriman, Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif dan Berprestasi"

Adapun indikator ketercapaian dari visi sesuai dengan variabelnya antara lain:.

a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang maha Esa, memahami dan mengamalkan ajaran agama dan kepercayaannya dalam kehidupan sehari-hari
b. Berakhlak mulia, bersikap dan bertingkah laku mulia terhadap Tuhan, sesama manusia, dan Lingkungan

c. Mandiri, dapat berdiri sendiri tanpa tergantung kepada orang lain
d. Bernalar Kritis, mampu berpikir logis dan dapat mengalisa sesuatu dengan tajam.
e. Kreatif, memiliki kemampuan untuk melahirkan ide, gagasan, ataupun karya nyata
f. Berprestasi, keberhasilan menemukan kemampuan diri, mengembangkan talenta dan kecakapan hidup yang bermanfaat.

2. Misi

Dalam upaya mengimplementasikan visi UPT SD Negeri 210 Lemahabang, maka sekolah menjabarkan misi sebagai berikut:

a. Melaksanakan kegiatan shalat Dhuha dan Dhuhur secara berjamaah serta bimbingan bagi agama selain muslim
b. Membiasakan sikap tertib, disiplin, santun dalam ucapan, sopan dalam berperilaku terhadap sesama
c. Melaksanakan pembelajaran intrakurikuler, cokurikuler, dan ekstra kurikuler yang mendorong siswa pada sikap mandiri dan kreatif
d. Melaksanakan pembiasaan literasi
e. Merancang pembelajaran berbasis HOTS
f. Memberikan layanan bimbingan terhadap pengembangan minat dan bakat.

Tahun Pelajaran 2025/2026 ini UPT SD Negeri 210 Lemahabang sebanyak 244 siswa yang terbagi ke dalam 12 rombongan belajar, kelas I terdiri dari 41 siswa dan kelas II sebanyak 38 siswa, kelas III 40 siswa, kelas IV 48 siswa, kelas V 40 siswa, kelas VI 37 siswa

UPT SD Negeri 210 Lemahabang kini memiliki guru sebagai tenaga pendidik yang cukup. Jumlah guru sebanyak 17 orang sebagai rincian 4 orang guru PNS, 11 orang guru P3K, dan 2 orang guru Non ASN serta jumlah tenaga administrasi sebanyak 1 orang, penjaga sekolah 1 orang, dan pustakawan 1 orang.

Sarana dan prasarana cukup memadai/cukup lengkap, sekolah ini memiliki 8 ruang belajar, 1 ruang kepala sekolah dan digabung dengan ruang guru, 1 ruang Perpustakaan digabung dengan ruang UKS, 3 kamar WC guru, 6 kamar WC siswa, dan 2 kantin.

Lampiran 17, Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun : Aprilia Alfi Yusroh
Nama Sekolah : UPT SD Negeri 210
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Fase C, Kelas / Semester : V (Lima) / II

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025 BAHASA INDONESIA SD KELAS 5

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	**:**	**Aprilia Alfi Yusroh**
Instansi	**:**	**UPT SDN 210 LEMAHABANG**
Tahun Penyusunan	**:**	**Tahun 2025**
Jenjang Sekolah	**:**	**SD**
Mata Pelajaran	**:**	**Bahasa Indonesia**
Fase / Kelas	**:**	**C / 5**
BAB 1	**:**	**Aku Unik**
Alokasi Waktu	**:**	**3 x Pertemuan (210 Menit)**

B. KOMPETENSI AWAL

- Mengenal pengertian kata sifat, sinonim, dan antonim.
- Membaca dan memahami isi teks cerita “Reog Ponorogo”.
- Membaca teks narasi sederhana dengan lancar.
- Mengenali kosakata umum dalam teks bacaan.
- Mampu menjawab pertanyaan sederhana berdasarkan teks bacaan.
- Mengungkapkan pendapat sederhana secara lisan.

C. SARANA DAN PRASARANA

❖ **Sumber Belajar** **:** (Kementerian Pendidikan, Internet, dan Lembar kerja peserta didik , buku siswa)

❖ **Perlengkapan yang dibutuhkan :**

- Papan tulis
- Spidol dan pulpen
- Teks cerita Reog Ponorogo
- LKPD
- Media pembelajaran monopoli
- Komponen media pembelajaran monopoli (bidak/pion, dadu dan wadahnya, dan kartu misteri)
- Buku panduan permainan monopoli

- Buku kunci jawaban permainan monopoli
- Rubrik penilaian

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Mampu membaca teks narasi dengan cukup lancer.
- ❖ Memiliki kemampuan dasar memahami makna kata dalam kalimat .
- ❖ Membutuhkan penguatan dalam memahami kata sifat, sinonim, dan antonim melalui teks bacaan kontekstual.
- ❖ Mampu bekerja sama dalam kelompok.
- ❖ Memiliki ketertarikan belajar melalui permainan edukatif.
- ❖ Membutuhkan penguatan pemahaman konsep melalui aktivitas langsung dan menyenangkan.
- ❖ Jumlah pesera didik 20 siswa

F. METODE PEMBELAJARAN

❖ **Pendekatan Open Ended dan Play-Based Learning**

❖ **Strategi yang dipakai adalah ekspositori dan Cooperative Learning**

❖ **Metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi**

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ **Tujuan Pembelajaran pertemuan pertama:**

- Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan pengertian kata sifat dengan benar.
- mengidentifikasi kata sifat yang terdapat dalam teks cerita “Reog Ponorogo”.
- Menentukan sinonim dan antonim dari kata sifat yang ditemukan.
- Memahami isi cerita “Reog Ponorogo” melalui kegiatan membaca dan menjawab pertanyaan, dan
- Menyampaikan hasil pemahaman secara lisan maupun tertulis dengan percaya diri.

❖ **Tujuan Pembalajaran pertemuan ke 2 :**

- Mengingat kembali materi kata sifat, sinonim, dan antonim melalui permainan.
- Menjawab pertanyaan terkait teks “Reog Ponorogo” secara tepat.
- Bekerja sama dalam kelompok saat bermain media pembelajaran monopoli edukatif.
- Menunjukkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan sportif selama kegiatan berlangsung.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Kata sifat membantu pembaca memahami karakter tokoh dan suasana cerita. Dengan memahami sinonim dan antonim, peserta didik dapat memperkaya kosakata dan meningkatkan kemampuan memahami isi bacaan. Belajar dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Melalui permainan, peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan kerja sama, serta melatih kemandirian dalam belajar.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pertemuan pertama :

1. Apa yang kamu ketahui tentang cerita rakyat Reog Ponorogo?
2. Bagaimana cara menggambarkan sifat seorang tokoh dalam cerita?
3. Mengapa kata sifat penting dalam sebuah cerita?

Pertemuan ke 2 :

1. Apakah belajar bisa dilakukan sambil bermain?
2. Bagaimana cara menjawab soal dengan cepat dan tepat dalam sebuah permainan?
3. Apa manfaat bekerja sama dalam kelompok?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN PERTAMA (2JP/ 70 Menit)

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Guru memberi salam dan mengecek kehadiran siswa.
- Apersepsi: tanya jawab tentang cerita rakyat yang pernah diketahui siswa.
- Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaraan.

Kegiatan Inti (50 Menit)

- **Mengamati :** Siswa membaca teks Darman dan Darmin dan dilanjutkan cerita Reog Ponorogo secara bersama-sama dengan teman sebangkunya.
- **Menanya :** Siswa bertanya tentang kosakata atau bagian cerita yang belum dipahami.
- **Menalar : S**iswa mengidentifikasi kata sifat dalam teks dan menuliskan sinonim serta antonimnya.
- **Mencoba :** Siswa mengerjakan LKPD berupa : Menemukan kata sifat, menentukan sinonim dan antonim, menjawab pertanyaan isi bacaan.
- **Mengkomunikasikan : S**iswa mempresentasikan hasil kerja secara lisan di depan kelas.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Refleksi : guru melakukan refleksi terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran dan efektivitas metode yang digunakan untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.
- Pemberian tugas rumah ringan: memberikan contoh kata sifat, sinonim dan antonim di rumah.

PERTEMUAN KEDUA (2 JP / 70 MENIT)

Pendahuluan (10 menit):

- Guru memberi salam dan mengabsen siswa.
- Guru mengajak siswa berdoa bersama sebelum belajar.
- Guru memberikan nasihat sigkat tentang pentingnya disiplin, kerja sama, dan menjaga kebersihan kelas.
- Review pertemuan sebelumnya: Siswa menunjukkan PR mereka.
- Tanya jawab singkat: Apa itu sinonim dan apa itu antonim?
- Guru melakukan apresiasi singkat terkait materi pertemuan sebelumnya.

Kegiatan Inti (60 menit):

a. Mengingat Kembali materi
- Guru menanyakan secara lisan materi sebelumnya (kata sifat, sinonim dan antonim).
- Guru mengecek PR yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya.

b. Penyampaian Tujuan Pembelajaran
- Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan belajar melalui permainan

monopoli edukatif untuk memperdalam pemahaman materi.

c. Pelaksanaan Permainan (Bermain sambil Belajar)

- Guru membagikan teks cerita reog ponorogo kepada seluruh siswa.
- Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
- Guru memperkenalkan media pembelajaran monopoli edukatif dan menjelaskan aturan permainan.
- Setiap kelompok bermain monopoli dengan aturan :

  - Siswa melakukan hompimpa untuk menentukan giliran bermain.
  - Siswa memperhatikan instruksi dari guru menunjukkan siapa anggota kelompoknya yang bermain agar lebih tertib.
  - Siswa yang bermain harus mengocok dadu hingga mendapatkan mata dadu 6 (batas kocok dadu sebanyak 3 kali).
  - Pemain menjawab soal sesuai kotak yang didapat.
  - Jika tidak dapat menjawab pertanyaan maka dibagikan kepada teman kelompoknya untuk dijawab Bersama.
  - Permainan berlangsung 2 kali putaran atau hingga maksimal 10 soal terjawab.
  - Setiap jawaban dicatat pada LKPD.
  - Bermain dengan tertib dan terarah.

Manfaat Media :
Media pembelajaran monopoli melatih kemandirian, kerja sama, serta membantu guru melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi.

Penutup (10 menit):

- Siswa mengumpulkan LKPD ke meja guru
- Salam dan doa penutup dipimpin oleh ketua kelas

E. REFLEKSI

 Refleksi Pendidik: Guru merefleksikan keterlibatan siswa selama bermaian, efektivitas media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan pemahaman, kendala yang muncul selama kegiatan dan perbaikan untuk pertemuan berikutnya.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

- **Asesmen Sikap**: Disiplin, kerja sama, tanggung jawab.
- **Asesmen Pengetahuan**: jawaban siswa pada LKPD (Kata sifat, sinonim,

antonim, isi cerita).

- **Asesmen Keterampilan**: Keaktifan bermain, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, ketepatan menjawab soal permainan.

Lemahabang, 2025

Peneliti

Aprilia Alfi Yusroh

NIM 1902050030

BAB 1
AKU YANG UNIK

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

REPUBLIK INDONESIA, 2021

Bahasa Indonesia Bergerak Bersama untuk SD Kelas V

Tujuan Pembelajaran

Bab ini akan mengajarkan kalian untuk menjadi peserta didik yang percaya diri dalam mengenal karakter unik yang kalian miliki, menghargai karakter unik teman kalian, serta menunjukkan integritas dan berakhlak baik dalam lingkungan belajar dan sosial melalui berbagai kegiatan bersama.

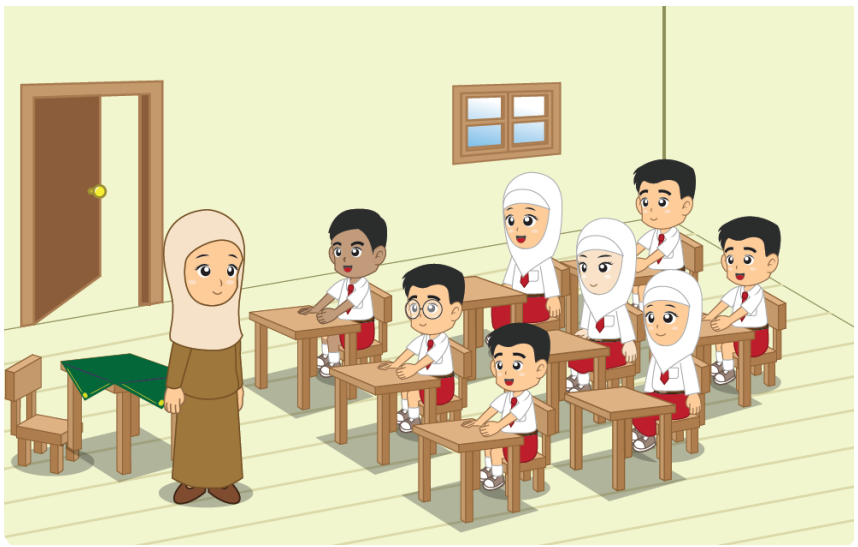
Unsur aspek kebahasaan yang akan kalian pelajari pada bab ini adalah :

- kata sifat
- sinonim dan antonim
- penulisan teks deskripsi.

Kegiatan Pembuka

Ini pertama kali kita bertemu dengan teman kelas di kelas V. Aku mendapatkan beberapa teman baru dan beberapa teman lama dari kelas sebelumnya. Apakah Kalian sudah saling kenal dengan teman baru kalian?

Mari kita saling memperkenalkan diri, dari apa hobi kita, apa kegiatan kita di rumah dan apa yang membuat semangat untuk belajar



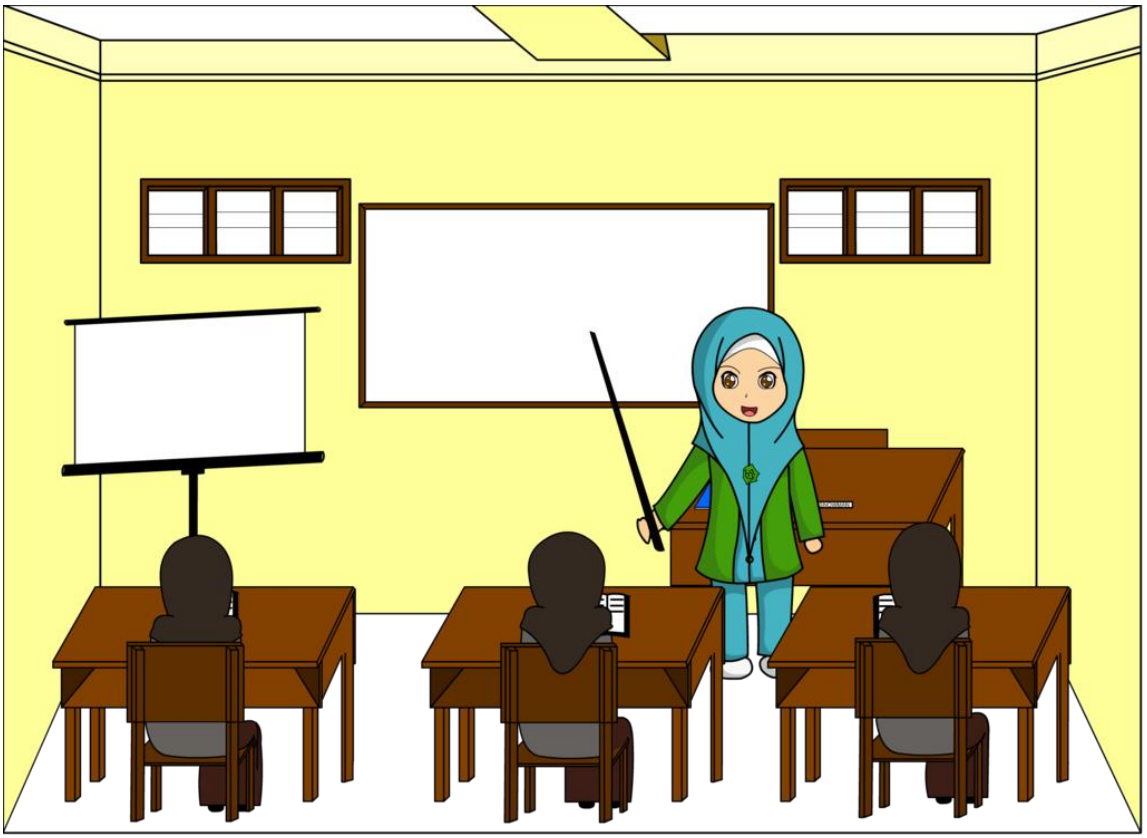
Kosa Kata Baru

Kata Sifat

Kata sifat adalah kata yang digunakan untuk menjelaskan atau menerangkan sifat suatu benda, perilaku dan karakter seseorang, hewan, atau keadaan.

Contoh Kata Sifat:

- Cantik: "Bunga itu sangat cantik."
- Pintar: "Dia adalah anak yang pintar."
- Besar: "Rumah itu sangat besar."
- Sedih: "Saya merasa sedih hari ini."



Cobalah mendeskripsikan berbagai macam kata sifat yang kalian temui di sekitar kalian. Sesuai dengan contoh yang telah diberikan

BAHAS BAHASA

Cerita Rakyat

Bacalah teks di bawah ini!

DARMAN DAN DARMIN

Cerita Rakyat dari DKI Jakarta

Dahulu kala, di suatu daerah di Jakarta, tinggallah saudagar kaya bernama Pak Salim. Dia terkenal sebagai tuan tanah. Pak Salim mempunyai dua orang anak. Anak pertama bernama Darman dan anak kedua bernama Darmin. Sepeninggal istrinya, Pak Salim merawat kedua anaknya seorang diri. Kedua anak Pak Salim memiliki sifat yang sangat berbeda. Dari kecil, Darman senang bermain silat. Untuk memperdalam silatnya, dia tidak segan-segan mencari ilmu ke berbagai perguruan silat. Namun, ilmu yang dimilikinya tidak dimanfaatkan dengan baik. Darman sering terlibat perkelahian dengan anak-anak di sekitar kampungnya.

Setiap hari, ada saja orang yang mengadu kepada Pak Salim akibat perbuatan Darman. Pak Salim sudah berusaha memasukkan Darman ke sekolah, tetapi dia sering bolos. Akhirnya, Pak Salim membiarkannya memilih jalan hidup sendiri. Beda halnya dengan anak kedua Pak Salim, Darmin. Sejak kecil, dia rajin mengikuti pengajian di sekitar kampungnya. Dia juga sering menolong tetangga yang kesusahan. Di sekolah, Darmin dikenal sebagai anak yang pintar. Oleh sebab itu, dia sering diminta ayahnya membantu pembukuan keuangan.

Selain memiliki dua anak laki-laki, Pak Salim juga mengangkat anak selain perempuan bernama Amini. Orang tua Amini dan Pak Salim bersaudara. Karena kemiskinannya, orang tua Amini memercayakan pengasuhan anaknya kepada Pak Salim. Mereka ingin anaknya mendapat pendidikan yang baik. Sejak kecil, Amini lebih dekat dengan Darmin karena mereka memiliki sifat yang sama.

Jawablah Pertanyaan-pertanyaan dibawah ini !!

Setelah Membaca Cerita Rakyat Tersebut tuliskan sifat Darman dan Darmin yang kalian Ketahui

Diskusikan bersama teman-teman sekelas kalian hasil identifikasi sifat-sifat dari tokoh dalam cerita Darman dan Darmin.

1. Bagaimana pendapat kalian tentang sifat Darman?
2. Bagaimana pendapat kalian tentang sifat Darmin?
3. Sifat-sifat manakah yang bisa kalian tiru? Mengapa?
4. Adakah saran yang dapat kalian berikan kepada Darman dan Darmin?

REOG PONOROGO

Cerita Dongeng dari Jawa Timur

Dahulu Kala, ada sebuah kerajaan bernama Kerajaan Kediri. Raja Kediri memiliki seorang putri bernama Putri Dewi Sangga Langit yang sangat cantik dan baik hati. Dengan pesonanya, banyak pangeran yang ingin melamar sang putri.

Namun sang putri tak mudah jatuh hati, setiap lamaran yang datang ditolaknya. Hal ini membuat Raja Kediri khawatir karena dapat memicu peperangan antar kerajaan.

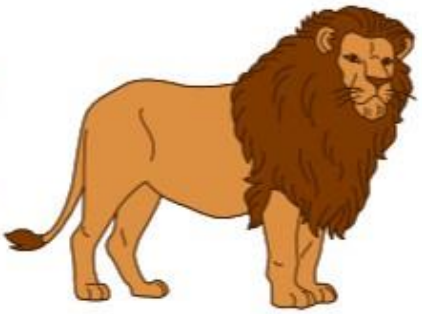
Suatu hari, sang raja pun mendatangi putrinya. la meminta agar Putri Dewi Sangga Langit menerima pinangan dari salah satu pangeran. Didorongnya oleh kepatuhan sebagai seorang anak, Putri Dewi Sangga Langit enggan menolak permintaan ayahnya. Namun, ia mengajukan sebuah syarat bagi para pangeran yang menginginkannya.

Sang putri mengutarakan kepada ayahnya, syarat bagi pangeran yang benar-benar ingin meminangnya. "Katakan kepada para pangeran itu, Ayah. Jika mau menikah denganku, mereka harus menerima syarat dariku, yaitu mengadakan pertunjukan yang belum pernah ada di negeri ini. Syarat kedua, pertunjukan itu harus diiringi oleh 140 penunggang kuda kembar. Kemudian syarat terakhir, mereka harus membawa binatang berkepala dua", ucap Putri Dewi Sangga Langit.

Raja Kediri kaget mendengar persyaratan itu. Sungguh sulit syarat yang diajukan oleh putrinya. Tetapi, ia harus tetap mengumumkannya kepada para pangeran. Setelah Raja Kediri mengumumkan syarat itu, hanya dua pangeran yang sanggup mengikuti sayembara, yaitu Pangeran Kelana Suwandana dan Pangeran Singa Barong. mereka pun pulang untuk mempersiapkan syarat tersebut.

Beberapa hari kemudian, Pangeran Kelana sudah menyiapkan semuanya. Tapi, ada satu yang belum ia miliki, yaitu binatang berkepala dua. Dia hanya memiliki seekor merak yang sangat indah. Pangeran Kelana Suwandana berharap Putri Dewi Sangga Langit menyukai merak miliknya dan melupakan syarat tentang hewan berkepala dua.

Rombongan Pangeran Kelana pun berangkat ke Kerajaan Kediri. Namun, di tengah perjalanan, rombongan Pangeran Kelana dihadang oleh seekor singa yang ganas.



Sebenarnya singa itu adalah jelmaan Pangeran Singa Barong. Ia ingin merebut apa yang sudah disiapkan oleh Pangeran Kelana Suwandana. Pangeran Singa barong sungguh licik, beberapa prajurit menjadi korban keganasan singa itu. Pangeran Kelana lantas mencari cara untuk menghentikan singa yang ganas itu.

Tanpa disangka, burung merak milik Pangeran Kelana tiba-tiba terbang ke atas pundak singa. Ia mematuk kutu-kutu yang ada pada tubuh singa hingga singa terlena. Pada saat bersamaan, Pangeran Kelana mengambil pecut sakti miliknya, lalu mengarahkannya pada singa dan merak. Akhirnya tubuh singa dan merak menempel menjadi satu dan tak dapat dipisahkan. Pangeran Kelana pun berhasil menjinakkan singa tersebut.

Kini lengkap sudah syarat yang diajukan oleh Putri Dewi Sangga Langit. Rombongan Pangeran Kelana melanjutkan perjalanan ke Kerajaan Kediri dan melakukan pentas di sana.

Putri Dewi Sangga Langit sangat takjub melihat pementasan yang belum pernah ia lihat sebelumnya. Putri Dewi Sangga Langit juga terpesona dengan hewan berkepala dua, yakni singa dan merak yang dibawa oleh Pangeran Kelana Suwandana.

Akhirnya, Putri Dewi Sangga Langit menerima pinangan Pangeran Kelana. Sejak saat itu, pertunjukkan yang ditampilkan oleh Pangeran Kelana dinamakan Reog Ponorogo.

sumber : https://id.theasianparent.com/dongeng-reog-ponorogo?utm_source=article-top&utm_medium=copy&utm_campaign=article-share

Jawablah Pertanyaan-pertanyaan dibawa ini!!

Tuliskan Kata Sifat yang ada pada cerita pangeran Diponegoro

Bagaimana Pendapat kalian tentang cerita Rakyat Pangeran Di Ponegoro

Tuliskan Hikmah yang dapat diambil dari cerita Rakyat Pengeran Di Ponegoro

SINONIM DAN ANTONIM

SINONIM

Sinonim adalah kata-kata yang memiliki makna yang sama atau mirip dengan kata lain. Dalam Bahasa Indonesia, sinonim juga dikenal sebagai persamaan kata atau padanan kata.

Contoh Sinonim :

- Senang = bahagia
- Pandai = pintar
- Bodoh = dungu

Contoh kalimat :

- Ani adalah anak yang **pandai =** Ani adalah anak yang **pintar** (Kedua kalimat artinya sama)
- Rian dikenal sebagai anak yang **badung** = Rian dikenal sebagai anak yang **nakal** (Kedua kalimat artinya sama)

Latihan

Pasangkan kata-kata di bawah ini dengan sinonimnya. Lalu tulislah dalam kotak, kata-kata mana yang menggambarkan sifat yang patut ditiru dan mana sifat yang sebaiknya dihindari.

1. pembohong	- luwes
2. alim	- giat
3. rapi	- apik
4. nakal	- teliti
5. cermat	- pembual
6. supel	- badung
7. pemarah	- sombong
8. rajin	- soleh
9. lucu	- jenaka
10. angkuh	- penggerutu

Ada sifat yang patut kita tiru. Ada sifat yang sebaiknya kita hindari karena akan berakibat buruk pada kita dan orang lain. Sekarang, amati daftar kata di atas, lalu tulislah dalam kotak, kata-kata mana yang menggambarkan sifat yang patut ditiru dan mana yang menggambarkan sifat yang sebaiknya kita hindari.

Sifat yang perlu ditiru	Sifat yang perlu dihindari

Antonim

Antonim adalah sebuah kata yang memiliki makna berlawanan dengan kata lainnya. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), antonim adalah kata yang berlawanan makna dengan kata lain. Sederhananya, antonim adalah lawan kata.

Contoh antonim, yaitu:

Sakit >< sehat

Gembira >< sedih

Tinggi >< rendah

Bersih >< kotor

Panjang >< pendek

Awal >< akhir

Maju >< mundur

Palsu >< asli

Barat >< timur

Contoh dalam penggunaan kalimat :

- Jarak rumah Mila ke sekolah sangat **dekat**, sedangkan jarak rumah Rani ke sekolah lumayan **jauh**.
- Guru lebih senang mengajar di kelas A karena kelasnya **Bersih** dari pada mengajar di kelas B karena kelasnya **kotor**.

Antonim

Hubungkanlah kata di bawah ini sesuai dengan lawan kata nya!

Terang	Pahit
Jahat	Senang
Manis	Gelap
Pendek	Sehat
Sedih	Ramai
Luas	Tinggi
Menang	Rajin
Sakit	Genap
Laki-laki	Cepat
Tua	Sempit
Sunyi	Kalah
Pelan	Keriting
Malas	Boros
Hemat	Muda
Lurus	Perempuan
Hitam	Baik
Ganjil	Putih

Refleksi

Kita telah sampai pada akhir pelajaran bab ini. Sekarang, gunakan tabel di bawah ini sebagai panduan untuk merefleksikan pengalaman belajar kalian pada Bab Aku yang Unik.

Aku Mampu	Aku Bisa	Masih butuh belajar
Menggunakan kata sifat untuk mendeskripsikan sesuatu		
Memberikan contoh sinonim dan antonim		
Menceritakan kembali cerita Reog Ponorogo		

Hal yang paling menyenangkan dari mempelajari bab ini adalah ….

Bagian yang paling menantang dari bab ini adalah ….

Lampiran 17, Nilai Pretest dan Posttest kelas V A

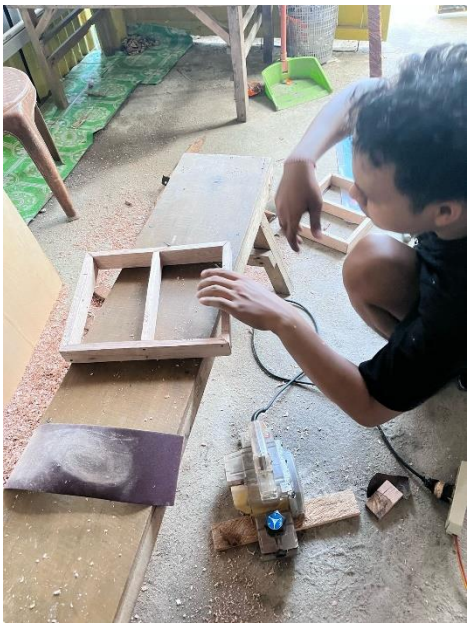
DAFTAR NILAI PREE TEST KELAS V A

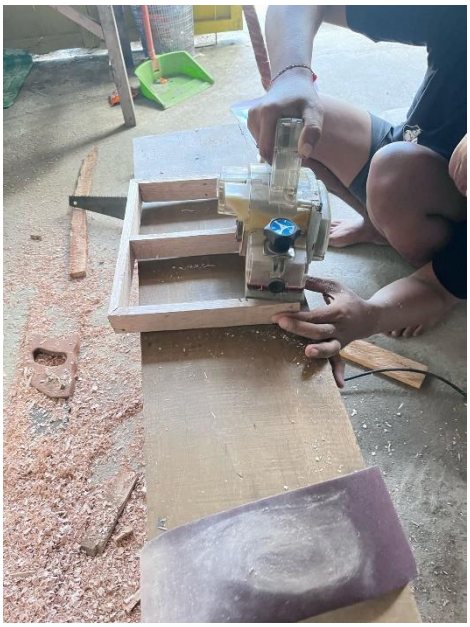
NO	NAMA	L/P	NILAI PRETEST	KRITERIA	KKTP
1	Adiba Shakila Azzahra	P	35	Perlu Bimbingan	**95 – 100 Mahir**
2	Afika Putri	P	30	Perlu Bimbingan	
3	Ahmad Maulana Ardjaen	L	15	Perlu Bimbingan	
4	Aisyah Farhana	P	30	Perlu Bimbingan	
5	Aldo Maikel Jordan	L	28	Perlu Bimbingan	
6	Alfian Kadir	L	38	Perlu Bimbingan	**84 – 92 Cakap**
7	Aliyyah Zhafira	P	14	Perlu Bimbingan	
8	Amadeo Claustagemilang L.	L	28	Perlu Bimbingan	
9	Amirah Huwaidah Zhafira	P	20	Perlu Bimbingan	
10	Aqila Putri Alimin	P	38	Perlu Bimbingan	
11	Askanah Latifah	P	43	Perlu Bimbingan	**75 – 83 Layak**
12	Aura Syafiah	P	20	Perlu Bimbingan	
13	Afifah Syahira	P	30	Perlu Bimbingan	
14	Bilqis Niki Ulfaira	P	49	Perlu Bimbingan	
15	Delisa Rahmania	P	18	Perlu Bimbingan	
16	Dinda Salwa Saputri	P	25	Perlu Bimbingan	**0 – 74 Perlu Bimbingan**
17	Fikri Nakhla Rafi	L	12	Perlu Bimbingan	
18	M. Nur Wahyu	L	37	Perlu Bimbingan	
19	Najwa Azzahra	P	18	Perlu Bimbingan	
20	Najwa Khairunnisa	P	17	Perlu Bimbingan	

DAFTAR NILAI POSTTEST I KELAS V A

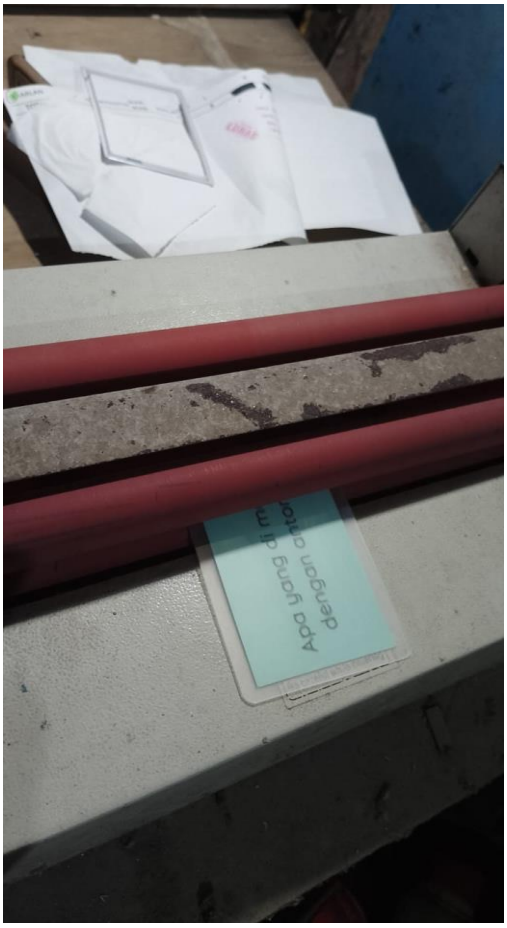
NO	NAMA	L/P	NILAI POSTTEST II	KRITERIA	KKTP
1	Adiba Shakila Azzahra	P	85	Cakap	**93 – 100 Mahir**
2	Afika Putri	P	90	Cakap	
3	Ahmad Maulana Ardjaen	L	70	Perlu Bimbingan	
4	Aisyah Farhana	P	100	Mahir	
5	Aldo Maikel Jordan	L	85	Cakap	
6	Alfian Kadir	L	85	Cakap	**84 – 92 Cakap**
7	Aliyyah Zhafira	P	100	Mahir	
8	Amadeo Claustagemilang L.	L	85	Cakap	
9	Amirah Huwaidah Zhafira	P	90	Cakap	
10	Aqila Putri Alimin	P	90	Cakap	
11	Askanah Latifah	P	85	Cakap	**75 – 83 Layak**
12	Aura Syafiah	P	85	Cakap	
13	Afifah Syahira	P	75	Layak	
14	Bilqis Niki Ulfaira	P	100	Mahir	
15	Delisa Rahmania	P	70	Perlu Bimbingan	
16	Dinda Salwa Saputri	P	100	Mahir	**0 – 74 Perlu Bimbingan**
17	Fikri Nakhla Rafi	L	85	Cakap	
18	M. Nur Wahyu	L	90	Cakap	
19	Najwa Azzahra	P	75	Layak	
20	Najwa Khairunnisa	P	90	Cakap	

Lampiran 18 , Pembuatan Media Pembelajaran Monopoli

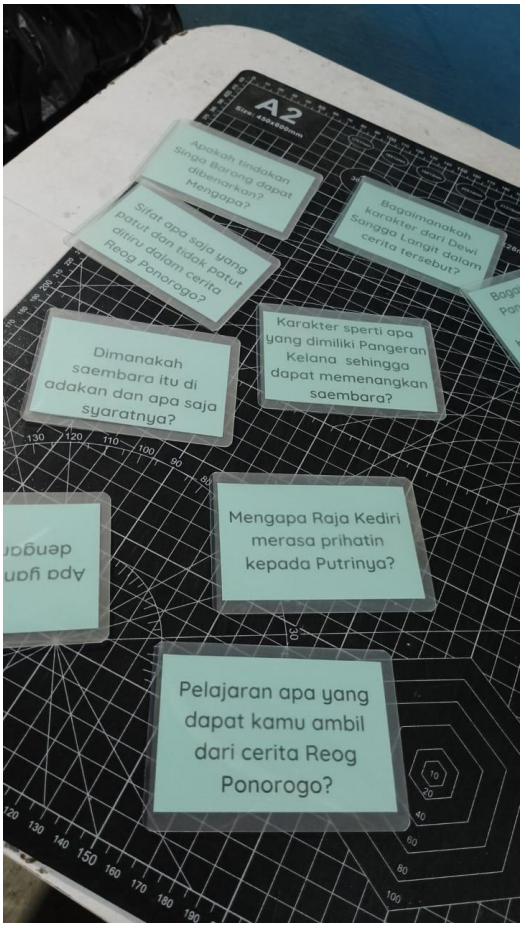




Lampiran 19, Pembuatan Kartu Misteri

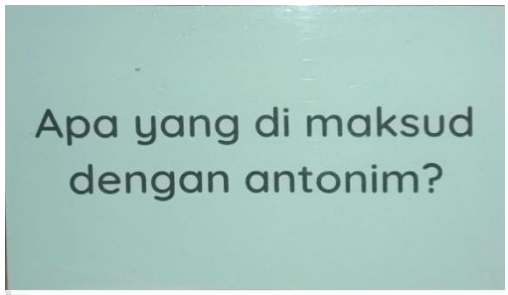
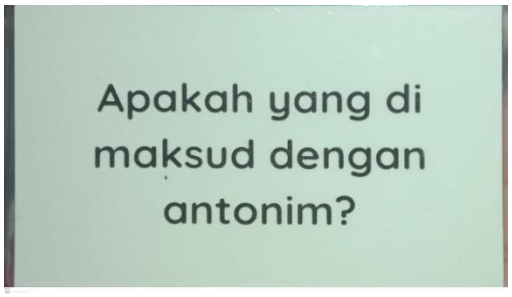
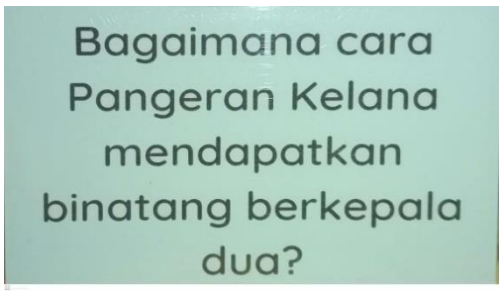
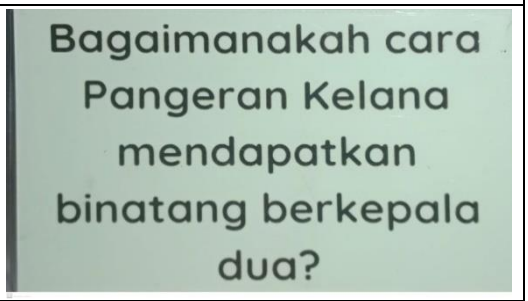
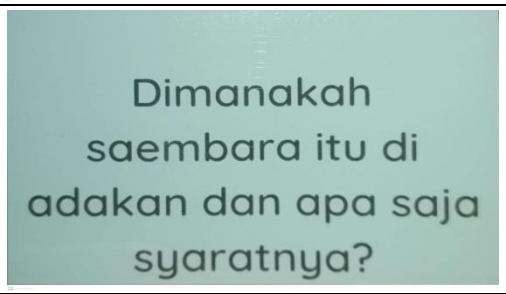
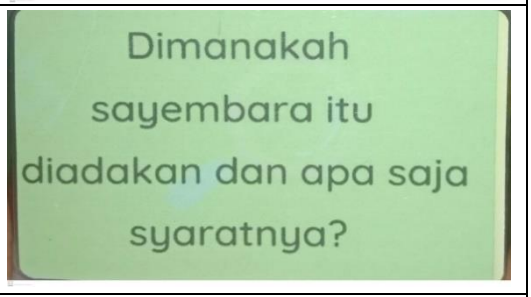
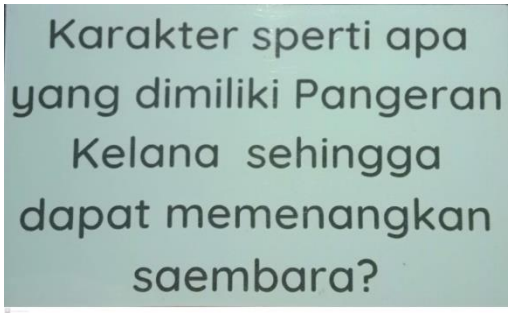
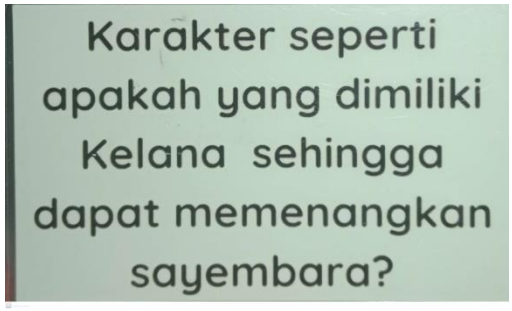


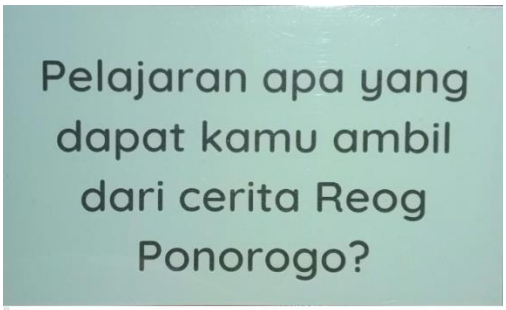
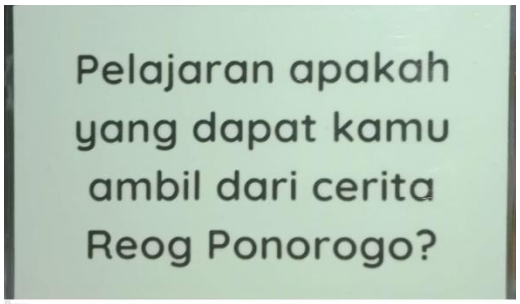
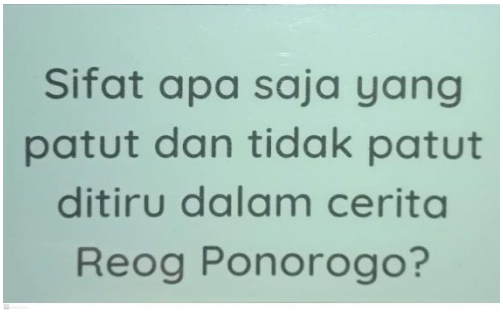
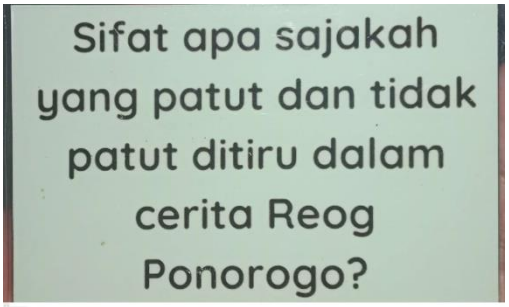
(Gambat proses laminating kartu setelah digunting agar tahan lama dan tidak mudah rusak)



(Gambar hasil dari laminating)

Lampiran 20 , Hasil Revisi Media Pembelajaran Monopoli

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	
	
	

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	

Lampiran 21, Dokumetasi kegiatam

(Gambar kegiatan pembelajaran menyampaikan materi kata sifat, sinonim dan antonim)

(Gambar kegiatan pembagian kelompok, LKPD, dan teks cerita Reog Ponorogo)

(Gambar kegiatan pengenalan media pembelajaran monopoli, pembagian pion/bidak kelompok, dan menjelaskan aturan permainan)

(Gambar kegiatan penggunaan media pembelajaran monopoli)

Lampiran 22, Dokumentasi Guru dan Siswa

RIWAYAT HIDUP

Aprili Alfi Yusroh, lahir pada tanggal 16 April 2001 di Dusun Legoksari Lor, Desa Patoloan, Kecamatan Bone-bone, Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan, merupakan anak pertama dari 5 bersaudara, buah kasih dari pasangan ayahanda Abdul Asngari, S.Ag., S.Pd., dan ibunda Sri Gusmawati Ningsih. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di Raudhatul Atfal (RA) Al-Falah lemahabang pada tahun 2006, kemudian menempuh Sekolah Dasar (SD) di SDN 186 Lemahabang dan selesai pada tahun 2013. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan sekolah di Madrasah Tsanawiyah Al-Falah dan lulus di tahun 2016. Kemudian pada tahun yang sama pula penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Al-Falah selama 1 tahun dan melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Nurul Junaidiyah Lauwo dan selesai pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis mendaftarkan diri di kampus Universitas Islam Negeri (UIN) palopo diterima pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK).

Berkat petunjuk dan pertolongan dari Allah SWT, juga usaha yang disertai doa dari kedua orangtua dalam menjalani aktivitas akademik di Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V A UPT SDN 210 Lemahabang Luwu Utara**".

Contac Person : Aprilia0030_mhs19@uinpalopo.ac.id