



PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK MONOPOLI* PADA KETERAMPILAN MENULIS PANTUN UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI 101947 TANJUNG BULUH

**Annisya Ayu Sutrisna¹, Masta Marselina Sembiring², Halimatussakdiah³,
 Edizal Hatmi⁴, Faisal⁵**

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Medan

*Email: sutrisnaannisyayu@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3153>

Submitted: 24/05/25

Article info:
 Accepted: 24/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Book Monopoli* guna meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN 101947 Tanjung Buluh. Model yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap analisis, dilakukan wawancara dan observasi yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan, dengan hasil rata-rata kelayakan sebesar 78,75% (kategori layak). Kepraktisan media diuji melalui angket kepada guru dan diperoleh hasil 78,75% (kategori praktis). Efektivitas media dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa, yang menunjukkan peningkatan signifikan dari 2 siswa yang tuntas pada pre-test menjadi 19 siswa pada post-test, dengan nilai N-Gain sebesar 0,72 (kategori tinggi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Pop Up Book Monopoli* dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, *Pop Up Book Monopoli*, Menulis, Pantun

1. PENDAHULUAN

Salah satu faktor penting dalam membantu manusia mengembangkan karakternya adalah pendidikan. Tujuan pendidikan dasar sekolah adalah membiasakan siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Di Sekolah Pendidikan Dasar, Salah satu hal terpenting yang dapat dilakukan guru bahasa untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis mereka adalah dengan mengajarkan mereka bahasa Indonesia. Menurut Khalik (2021, hal. 4), menulis adalah kegiatan mengungkapkan gagasan atau pemikiran secara menyeluruh melalui kegiatan yang produktif dan aktif berupa lambang huruf dan angka secara sistematis sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Namun, dalam praktiknya Salah satu keterampilan menulis yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis pantun. Dengan menulis pantun, diharapkan siswa dapat menuangkan ide, gagasan, atau perasaannya dalam untaian kata-kata secara tertulis.

Keterampilan menulis sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa, terutama dalam menulis karya sastra seperti pantun. Pantun tidak hanya mengajarkan struktur berbahasa yang baik, tetapi juga mengembangkan kreativitas, pemikiran kritis, dan kemampuan siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang menyenangkan. Menulis pantun juga memiliki nilai budaya yang tinggi, karena pantun adalah bagian dari warisan budaya Indonesia yang perlu dilestarikan sehingga penting untuk diajarkan sejak dini. Kurangnya media dalam metode pembelajaran menyebabkan siswa kurang tertarik dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran menulis. Menulis memerlukan latihan yang konsisten tidak ada tulisan yang bagus dan inspiratif tanpa proses.



Menulis bukan kemampuan yang diperoleh secara otomatis. Situasi ini mengakibatkan rendahnya pencapaian belajar siswa, terutama dalam keterampilan menulis pantun. Melalui kegiatan menulis, siswa dapat merepresentasikan kembali informasi yang telah mereka peroleh sebelumnya, sehingga mendukung proses pembelajaran.

Terkait konteks pengajaran bahasa Indonesia, salah satu materi yang menarik untuk diajarkan adalah pantun. Menurut Nur (2021, h.39) pantun adalah salah satu cara terbaik untuk menginformasikan kepada orang lain tentang pesan atau maksud dengan menggunakan bahasa yang jelas dan ringkas. Dengan demikian pesan yang disampaikan kepada pendengar dapat memahami maksud pesan tersebut hingga tidak ada lagi orang yang mengutarakan sindiran atau sikutan. Pantun mempunyai beberapa ciri-ciri, antara lain: 1) Memperhatikan a-b-a-b dan a-a-a-a. 2) Satu baris dalam pantun terdiri dari delapan sampai dua belas suku kata, dan setiap bait terdiri dari empat baris (Desfitria, 2021, h. 19). Cara terbaik untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan materi pendidikan yang kreatif dan interaktif.. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman atau alat yang efektif untuk menyampaikan informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu keberhasilan pendidikan juga dipengaruhi oleh semangat guru dalam menjelaskan materi. Siswa dapat memperoleh manfaat dari materi pembelajaran yang bersifat edukatif dan tidak terlalu rumit (Awaludin dkk., 2020, hlm. 224).

Penggunaan media pendidikan dapat membantu guru meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menumbuhkan rasa ingin tahu dan tahunya. Namun, penggunaan materi pendidikan yang tepat akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya. Salah satu solusi inovatif yang dapat digunakan adalah penggunaan Media Pop Up Book pantun Monopoli. Ada beberapa contoh media pendidikan, dan diantara berbagai jenis media pendidikan tersebut, salah satunya adalah media monopoli yang sering kita gunakan pada permainan tingkat rendah yang diikuti oleh dua sampai lima orang. Menurut Zahra (2020, h.208), media monopoli adalah jenis media yang menawarkan pembelajaran yang mendidik; pemain akan berpartisipasi dalam pengaturan kelompok dengan lima siswa dalam satu kelompok. Tujuan dari media monopoli adalah sejelas dan seefektif mungkin agar siswa lebih mudah memahami dan memahami materi. Karena permainan ini sangat mudah dimainkan dan sangat membantu siswa dalam belajar, maka Mahesti dan Koeswanti (2021, h.32) membahas bagaimana media pembelajaran monopoli sangat efektif jika digunakan di Sekolah Dasar.

Media pop up book monopoli pantun merupakan media permainan monopoli pantun yang berbentuk buku yang berisi papan monopoli dan memiliki isi berupa kuis pertanyaan- pertanyaan. Media pop up book monopoli pantun memiliki tampilan menarik dari pop up book monopoli pantun yaitu terdapat kotak gambar bertemakan polisi layaknya permainan monopoli pada umumnya dadu terdapat untuk memulai permainan dan pion untuk menjalankan permainan. Media ini juga memungkinkan siswa untuk terlibat dan terjun langsung secara aktif dalam proses pembelajaran. Media ini memadukan elemen visual, permainan, dan kegiatan menulis yang diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa. Dengan pendekatan ini, siswa diajak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar melalui permainan yang edukatif, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami struktur dan ciri-ciri pantun sambil bersenang-senang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, banyak siswa kelas V SD Negeri 101947 Tanjung Buluh masih mengalami kesulitan dalam menulis pantun. Selain itu, data mengenai hasil belajar siswa juga telah diperoleh. Berikut ini adalah hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101947 Tanjung Buluh, mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam materi pantun.



Tabel 1 Perolehan Nilai Hasil Belajar Pantun

Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Presentasi
<70	9	20	45%
70	6		30%
>70	5		25%

Sumber: Data Nilai Hasil Belajar Belajar Pantun dari Guru

Berdasarkan data yang diberikan, hasil belajar siswa pada materi Pantun menunjukkan adanya variasi yang cukup signifikan dalam pencapaian nilai. Dari total 20 siswa, 45% atau 9 siswa memperoleh nilai di bawah 70, yang mengindikasikan bahwa lebih dari separuh siswa masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan, sehingga memerlukan pendekatan yang lebih tepat untuk membantu mereka mencapai kompetensi yang diharapkan.

Sementara itu, hanya 30% atau 6 siswa yang berhasil memperoleh nilai tepat 70, yang menandakan mereka telah memenuhi standar kelulusan minimum. Di sisi lain, 25% atau 5 siswa berhasil meraih nilai di atas 70, menunjukkan bahwa siswa telah melampaui standar yang ditetapkan dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Meskipun ada siswa yang menunjukkan hasil yang baik, persentase siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 tetap cukup tinggi. Hal ini menunjukkan perlunya evaluasi ulang terhadap strategi pembelajaran yang digunakan, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal bagi seluruh siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *Pop Up Book Monopoli* sebagai alat pengajaran inovatif untuk siswa V SD. Dengan menggunakan bahan ini diharapkan dapat membantu peningkatan. Siswa termotivasi dalam proses pembelajaran, terutama ketika mereka mempelajari suatu pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Media ini dirancang untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pendidikan melalui permainan yang menghibur sehingga pemahaman mereka terhadap materi dapat meningkat secara signifikan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat membantu meningkatkan pemanfaatan materi pembelajaran kreatif dalam bidang pendidikan khususnya pada kelas bahasa Indonesia. Penggunaan *Monopoli Pop Up Book* dianggap sebagai solusi untuk meningkatkan minat membaca siswa dan memberikan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif yang memenuhi tuntutan dunia akademis saat ini.

Kelebihan dari penggunaan media *Pop Up Book Monopoli* pantun adalah kemampuannya untuk mempererat hubungan antar siswa melalui interaksi aktif selama pembelajaran. Format permainan ini melibatkan unsur kerja sama, kompetisi yang sehat, dan diskusi kreatif, sehingga mendorong siswa untuk saling berkomunikasi dan berkolaborasi. Aktivitas bermain sambil belajar ini tidak hanya mengembangkan keterampilan menulis pantun, tetapi juga meningkatkan rasa kebersamaan di antara siswa, memperkuat keterampilan sosial mereka, serta menciptakan suasana kelas yang harmonis dan interaktif.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk *Pop Up Book Monopoli* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun, dalam penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap implementasi terbatas.



Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 101947 Tanjung Buluh yang berjumlah 27 orang. Peneliti memilih kelas V karena pada jenjang ini siswa mulai dikenalkan dengan keterampilan menulis puisi dan pantun sebagai bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia, namun masih banyak yang mengalami kesulitan dalam menulis secara kreatif dan terstruktur. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat dibutuhkan untuk menunjang proses belajar tersebut.

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berdasarkan model ADDIE, sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

Tahap ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada guru untuk mengetahui kebutuhan siswa dan kendala yang dihadapi dalam menulis pantun. Selain itu, peneliti juga menganalisis karakteristik siswa, materi pelajaran, dan tuntutan kurikulum.

2. Design (Perancangan)

Peneliti menyusun perencanaan awal media pembelajaran, mulai dari pemetaan kompetensi dasar, penyusunan materi, desain visual Pop Up Book, serta konsep permainan Monopoli yang terintegrasi dalam kegiatan menulis pantun.

3. Development (Pengembangan)

Media Pop Up Book Monopoli dikembangkan dalam bentuk prototipe dan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru kelas). Berdasarkan hasil validasi, media kemudian direvisi sesuai saran validator dan disiapkan untuk uji coba terbatas.

4. Implementation (Implementasi)

Media yang telah direvisi diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis pantun di kelas V. Pembelajaran dilakukan melalui pendekatan bermain sambil belajar dengan menggunakan Pop Up Book Monopoli sebagai alat bantu menulis.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk melihat peningkatan keterampilan menulis pantun siswa dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test. Evaluasi juga mencakup respon siswa dan guru terhadap penggunaan media selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen Pengumpulan Data:

- Lembar observasi aktivitas pembelajaran.
- Angket/kuesioner untuk ahli materi, ahli media, guru, dan siswa.
- Soal pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis pantun.

Teknik Analisis Data:

1. Data validasi dianalisis menggunakan rumus persentase:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Skor

f = Skor yang diperoleh

N = Skor Maksimal

Kriteria kevalidan:

81–100% = Sangat Layak

61–80% = Layak

41–60% = Cukup Layak

21–40% = Kurang Layak

00–20% = Sangat Kurang Layak

2. Hasil pre-test dan post-test dianalisis untuk melihat peningkatan hasil belajar dengan menghitung N-Gain dan dibandingkan secara klasikal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN



Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101947 Tanjung Buluh dengan subjek siswa kelas V. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran Pop Up Book Monopoli dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa. Deskripsi Hasil Validasi Produk Proses validasi dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran Pop Up Book Monopoli termasuk dalam kategori “layak” hingga “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran menulis pantun. Rincian persentase validasi sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Rekapitulasi Validasi Produk

NO	VALIDATOR	NAMA	HASILVALIDASI	
			PERSENTASE AKHIR	KATEGORI
1.	Ahli Materi	Anggia Puteri M.Pd.	74,11%	Layak
2.	Ahli Media	Sri Mustika Aulia S.Pd, M.Pd.	78,75%	Layak
3.	Guru Kelas	Sandhy Sari Apriani Purba, S.Pd	84,61%.	Sangat Layak
Jumlah Skor			237,47%	
Jumlah rata-rata = $\frac{\text{jumlah skor keseluruhan}}{100} \times 100\%$			79,15%	

Rata-rata keseluruhan validasi adalah sebesar 79,15% dan masuk dalam kategori "Layak" digunakan.

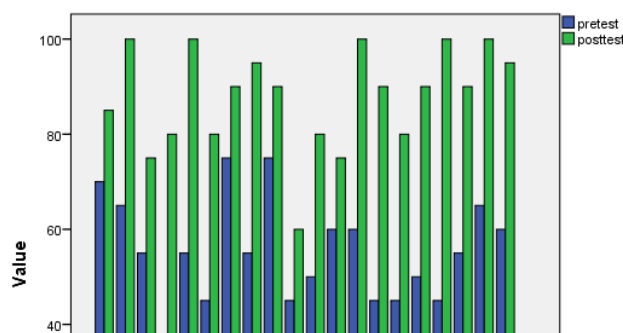
a. Hasil Uji Praktikalitas

Penilaian praktikalitas dilakukan oleh guru kelas menggunakan instrumen angket dengan skala Likert. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis digunakan dengan persentase skor sebesar 84,61%. Penilaian mencakup aspek penyajian, tampilan, bahasa, dan penggunaan.

b. Hasil Uji Efektivitas

Berdasarkan hasil dari pre-test dan post-test yang dilakukan di kelas V menunjukkan hasil dari jumlah 20 orang peserta didik yang mengikuti pre-test terdapat 18 peserta didik yang belum tuntas mendapat nilai dibawah KKTP yaitu

70 dan yang tuntas hanya 2 peserta didik yang mendapat nilai diatas 70, sedangkan pada hasil post-test terdapat 19 peserta didik yang tuntas mendapat nilai diatas 70 dan 1 peserta didik yang mendapat nilai dibawah 70 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Pop Up Book Monopoli sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut ini diagram hasil pre-test dan post-test.





Hasil menunjukkan peningkatan skor keterampilan menulis pantun siswa setelah penggunaan media. Nilai N-Gain yang diperoleh adalah 0,72, yang termasuk dalam kategori tinggi dan menunjukkan bahwa media ini **cukup efektif** dalam meningkatkan hasil belajar siswa

Pembahasan

1. Kelayakan Produk Media Pembelajaran *Pop Up Book Monopoli*

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluatin*) Setiap tahapan dalam penelitian pengembangan ini sudah terlaksana secara sistematis sesuai dengan tahap-tahap model ADDIE.

Pada tahap analisis (*Analysis*) peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis peserta didik, serta analisis kurikulum dan materi. Peneliti memperoleh data dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas V SD Negeri 101947 Tanjung Buluh. Berdasarkan analisis kebutuhan, media yang digunakan sangat terbatas. Kemudian berdasarkan analisis peserta didik, diketahui bahwa siswa menyukai media yang menarik. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Book Monopoli* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 101947.

Tahap kedua adalah tahap desain (*design*). Pada tahap ini peneliti menyusun rencana awal pembuatan media pembelajaran *Pop Up Book Monopoli*. Kegiatan yang dilakukan ialah penyusunan materi yang sesuai dengan kurikulum merdeka yaitu pembelajaran pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi pantun di kelas V SD. Kemudian penyusunan bahan-bahan pembelajaran dilakukan, yaitu dengan merancang modul ajar, kemudian modul ajar yang telah dibuat divalidasi oleh dosen yang bersangkutan untuk mengetahui ketepatan modul baik atau tidak digunakan dalam pembelajaran. Bahan pembelajaran diambil dari buku siswa, buku guru dan buku Kemendikbud yang berjudul "Bahasa Indonesia". Setelah itu instrumen penilaian disusun berbentuk kuesioner dan soal untuk mendapatkan penilaian terhadap kelayakan dan keefektifan media pembelajaran. Kemudian dilakukan pengumpulan dan pembuatan gambar. Media pembelajaran didesain sedemikian rupa agar menghasilkan bahan ajar yang layak dan efektif untuk digunakan.

Setelah di desain tahap selanjutnya ialah pengembangan (*Development*). Pada tahap ini peneliti mulai membuat produk yaitu media pembelajaran *Pop Up Book Monopoli*. Media pembelajaran *Pop Up Book Monopoli* dapat dikatakan layak digunakan setelah melewati uji validasi tim ahli materi, tim ahli media, guru kelas V dan uji coba produk. Oleh sebab itu setelah media selesai dibuat kemudian produk tersebut divalidasi oleh validator. Validator dalam penelitian dan pengembangan ini ialah 1) Anggia Puteri M.Pd. sebagai ahli materi, dan soal 2) Sri Mutika Aullia S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media, 3) Sandhy Sari Apriani, S.Pd selaku guru kelas V SD Negeri 101947 Tanjung Buluh.



Selanjutnya peneliti melakukan uji kelayakan produk yaitu uji validasi dari ahli desain dan teknologi, ahli materi dan ahli praktisi pendidikan. Pada kelayakan Media Pembelajaran *Pop Up Book Monopoli* ini dapat dilihat dari validasi yang diberikan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Pada tahap penilaian yang dilakukan oleh ahli desain tampilan dan Media Pembelajaran *Pop Up Book Monopoli* dan ahli materi, peneliti menggunakan penilaian dengan *skala likert* yang memiliki rentang 1-5, imana Hasil persentase skor data dikonversikan berdasarkan kriteria hasil perolehan skor dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Penilaian Kelayakan

Persentase	Kriteria
82% - 100%	Sangat Layak
63% - 82%	Layak
44% - 62%	Cukup Layak
25% - 43%	Kurang Layak

(Sumber: Arikunto, 2021 h. 41-50)

Setelah beberapa tahapan validasi produk yang dilakukan pada validasi ahli media terdapat 16 butir pernyataan dengan aspek penilaian yaitu aspek desain media, dan manfaat tampilan, desain gambar. Sehingga, dari hasil validasi Media dengan jumlah skor 63 dan persentase sebesar 78,75% dengan kategori “layak”. Dari hasil penilaian pada validator ahli media oleh Ibu Sri Mustika Aulia, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen FIP UNIMED dan validator ahli materi dilakukan oleh Ibu Anggia Puteri, M.Pd beliau juga selaku dosen di FBS UNIMED. Hasil dari penilaian validasi ahli media dan ahli materi diperoleh 78,75% dan 76,47% dengan kualifikasi layak digunakan tanpa adanya revisi.

2. **Praktikalitas Produk Media Pembelajaran *Pop Up Book Monopoli***

Dalam mengukur kepraktisan dari produk Media Pembelajaran *Pop Up Book Monopoli* ini dapat dilihat dari validasi yang diberikan oleh validator Ibu Sandhy Sari Apriani, S.Pd pada tanggal 26 April 2025 selaku guru kelas dan guru kelas V. Pada tahap penilaian yang dilakukan oleh ahli kepraktisan media pembelajaran menggunakan penilaian dengan *skala likert* yang memiliki rentang 1-5. Berikut tabel *Skala Likert*:

Tabel 4 Kriteria Skala Likert

No.	Kriteria	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Tidak Baik	1

(Sumber: Widiyoko, 2021)

Dimana peneliti memberikan angket dengan 16 pertanyaan yang berisi dari beberapa aspek yaitu aspek tampilan, materi, bahasa dari angket ahli praktisi pendidikan dengan jumlah skor 63 dan persentase sebesar 78,75% yang termasuk kategori “layak”. Setelah didapat penilaian dari ahli praktisi pendidikan lalu media pembelajaran *Pop Up Book Monopoli* diuji cobakan kepada siswa.

3. **Efektivitas Produk Media Pembelajaran *Pop Up Book Monopoli***

Pada tahap uji coba kepada siswa dimana peneliti melakukan uji coba produk media pembelajaran *Pop Up Book Monopoli*. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba dengan menampilkan dan menayangkan desain *Pop Up Book Monopoli* tersebut sebanyak tiga kali pertemuan. Untuk pertemuan pertama, peneliti melakukan pengenalan produk media pembelajaran *Pop Up Book Monopoli* kepada siswa tentang bagaimana cara memainkan dari



media *Pop Up Book Monopoli* dan pemberian *pre-test*. Pertemuan kedua, peneliti mulai melakukan pembelajaran dengan memberikan materi selanjutnya peneliti memberikan *post-test* kepada siswa kelas V SDN 101947 Tanjung Buluh.

Tahap selanjutnya *disseminate* (implementasi), pada tahap ini peneliti mempersiapkan media pembelajaran *Pop Up Book Monopoli* dan menunjukkan media pembelajaran tersebut kepada peserta didik, setelah selesai peneliti meminta peserta didik untuk membuat kelompok dan setiap kelompok di minta satu perwakilan untuk memainkan dan teman yang lain untuk mencari jawaban setiap yang mendapat pertanyaan, serta menjelaskan Kembali materi pantun dan juga soal yang ada dalam media pembelajaran tersebut. Berdasarkan keterangan dari siswa tersebut mereka mudah memahami pelajaran atau materi yang terdapat di dalam media pembelajaran berbasis *Pop Up Book Monopoli* tersebut.

Pada keefektifan media pembelajaran *Pop Up Book Monopoli* ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada saat sebelum dan sesudah media pembelajaran *Pop Up Book Monopoli* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD diterapkan. Dari kegiatan *pre-test* yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 101947 Tanjung Buluh terdapat 10 soal *test* dan 5 *essay* yang dilakukan oleh 20 peserta didik. Dari hasil tersebut banyak terdapat peserta didik yang tidak memahami materi pembelajaran. Dari 20 peserta didik hanya 2 peserta didik yang tuntas dalam hasil *pre-test* yang dilakukan, itu menandakan guru belum berhasil dalam menyampaikan materi pantun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Namun sebelum dilakukannya kegiatan *post-test* peneliti memvalidkan soal tes dengan rumus *product moment correlation*, dari 20 soal pilgan yang divalidasi terdapat 10 soal yang valid, maka untuk soal *test post-test* peneliti menggunakan 10 soal yang telah valid. Kemudian setelah *post-test* dilakukan maka hasil yang didapatkan ada 19 siswa yang tuntas dan hanya ada 1 siswa yang tidak tuntas. Maka dari kualifikasi tersebut Media Pembelajaran *Pop Up Book Monopoli* ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pantun.

4. SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Pop Up Book Monopoli pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD kelas V telah dilaksanakan sesuai dengan langkah- langkah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, diperoleh beberapa kesimpulan yakni sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Pop Up Book Monopoli pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi pantun di SD kelas V.
2. Media pembelajaran Pop Up Book Monopoli pada pelajaran pantun, Media Pembelajaran Pop Up Book Monopoli yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli Media Pembelajaran yaitu Ibu Sri Mustika Aulia, S.Pd., M.Pd dan memperoleh persentase akhir 78,75% atau termasuk dalam kategori "layak". Kemudian validasi oleh ahli materi yaitu Ibu Anggia Puteri, M.Pd "layak" dengan persentase 74,11% Berdasarkan hasil validasi maka Media Pembelajaran Pop Up Book Monopoli dinyatakan layak untuk digunakan oleh siswa dan guru kelas V dalam pembelajaran. Sementara, uji praktikalitas Media Pembelajaran Pop Up Book Monopoli pada mata Pelajaran pantun. guru kelas V SDN 101947 Tanjung Buluh. Berdasarkan hasil analisis data pada angket uji praktikalitas, diperoleh persentase rata-rata sebesar 84,61%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Pop Up Book Monopoli praktis untuk digunakan pada siswa sekolah dasar.
3. Peneliti melaksanakan uji coba secara klasikal hasil dari perhitungan ketuntasan kelas pada saat pemberian *pre-test* dan *post-test* diperoleh 84% dengan kualifikasi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kualifikasi tersebut berdasarkan pada acuan tabel 3.12 tentang kriteria ketuntasan kelas, bahwa pada tabel tersebut diterangkan jika penilaian



persentase berada di rentang 81%-100% maka ketuntasan tersebut dikategorikan dalam kualifikasi sangat efektif. Maka dari kualifikasi tersebut Media Pembelajaran Pop Up Book Monopoli ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aguspiani, R., Bagus, I., & Irawan, M. (2022). Kemampuan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Membaca Permulaan di Era Pandemi Covid-19. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 87-97.
- Arsyad, Azhar, Jaka Wijaya Kusuma. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, h. 80.
- Asyhar, Rayandr, Jaka Wijaya Kusuma. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, h. 59.
- Audi Yundayani, dkk. (2023) Penguatan Kajian Pantun Indonesia sebagai Sebuah Topik Penelitian, *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, h. 19.
- Desfitria, Rahmah, and Aninditya Sri Nugraheni, (2021). "Pengembangan Materi Ajar Pantun Pada Buku Tematik Kelas V Tema 4." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2(1):13–23.
- Fitriyawani, La Ili. (2022). *Ragam Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. CV. Penerbit Qiara Media, Jawa Timur, h. 64.
- Hadi Gunawan, (2019). *Puisi dan Pantun*. Yogyakarta: Cosmic Media Nusantara, h. 58
- Hamzah Pagarra, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, h. 105-109.
- Isnarni (2021), Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun dan Syair dengan Model Contextual Teaching And Learning Siswa Kelas V MI Ma'arif Candran Godean, *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(10) h. 108).
- Kerlinger, Rifa'i Abubakar, (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, h. 52.
- Khalik, Idham. (2021). Peningkatan kemampuan menulis cerita pendek sebagai trapi ekspresif terhadap emosi pada peserta didik kelas xi man 3 kota jambi. *Jurnal Literasiologi*, 6. (2), h. 4.
- Kidder, Rifa'i Abubakar, (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, h. 52.
- Lebu, H. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD. *Jurnal Elementary Education*, 2(1), 90.
- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2021). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan.
- Mulyatiningsih (Dalam Rohaeni, S. 2020. Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Intruksional*, 1(2), h. 122–130).
- Nur, H. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Bahasa Daerah. *Jurnal Geram (Gerakan Aktif Menulis)*, 9 (1), h. 38-46
- Nurdiana, R. (2021, h. 47). *Kreativitas dalam Penyusunan Pantun: Analisis Struktural dan Kontekstual*. Bandung: Media Edukasi.
- Ramli, Muhammad, Jaka Wijaya Kusuma, (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, h. 81-83.
- Rifa'i Abubakar, (2021), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI (026/DIA/2012), h. 98.