



Pengembangan Media Monopoli Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi pada Siswa Kelas IV SD Negeri Karangsono

Alvina Nafis Tsania^{1*}, Bagas Kurnianto²

tsanianafis@students.unnes.ac.id^{1*}, bagask_pgisd@mail.unnes.ac.id²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2}Universitas Negeri Semarang

Received: 27 03 2025. Revised: 17 04 2025. Accepted: 23 04 2025.

Abstract : The purpose of this study was to improve students' poetry writing skills, through the development of appropriate and effective learning media in the form of Monopoly Poetry media. This study applies the ADDIE R&D model method. The subjects of the study included 26 students and teachers of grade IV at SD Negeri Karangsono, material validators, and media validators. The results of the feasibility test carried out by the material validator obtained a percentage of 90% and from the media validator obtained a percentage of 84%, both of which were included in the "Very Appropriate" criteria. This Monopoly Poetry media received a positive score from the results of the student response questionnaire with a percentage of 88.33% and teacher responses of 92% with the "Very Appropriate" criteria. When viewed from the results of the paired sample t test and the n-gain test, it can be seen that this Monopoly Poetry media is effective to use. The results of the paired sample t test obtained a Sig. (2 tailed) value of $0.00 < 0.05$, then H_0 is rejected, while the results of the n-gain test showed a mean of 0.72 with the "High" criteria. So, the Monopoly Poetry media is appropriate and effective to use for learning to write poetry.

Keywords : Learning media, Monopoly, Writing poetry.

Abstrak : Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa, melalui pengembangan media pembelajaran yang layak dan efektif berupa media Monopoli Puisi. Penelitian ini menerapkan metode R&D model ADDIE. Subjek penelitiannya meliputi 26 siswa dan guru kelas IV di SD Negeri Karangsono, validator materi, serta validator media. Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh validator materi memperoleh persentase 90% dan dari validator media memperoleh persentase 84% yang mana keduanya termasuk kriteria "Sangat Layak". Media Monopoli Puisi ini mendapat nilai positif dari hasil angket tanggapan siswa dengan persentase 88,33% dan tanggapan guru 92% dengan kriteria "Sangat Layak". Jika dilihat dari hasil uji *paired sample t test* dan uji *n-gain*, maka dapat diketahui bahwa media Monopoli Puisi ini efektif untuk digunakan. Hasil uji *paired sample t test* diperoleh nilai Sig. (2 tailed) $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak, sedangkan hasil uji *n-gain* menunjukkan mean 0,72 dengan kriteria "Tinggi". Jadi, media Monopoli Puisi layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran menulis puisi.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Monopoli, Menulis puisi.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 dinyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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. Pendidikan dijadikan tumpuan penting dalam upaya pengembangan intelektual dan karakter anak bangsa khususnya dalam jenjang sekolah dasar melalui berbagai macam mata pelajaran, seperti Bahasa Indonesia. Saat ini, bahasa dianggap sebagai syarat penting dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya itu, bahasa juga digunakan sebagai media ataupun alat untuk memberikan ide, perasaan, ataupun informasi dan permintaan kepada orang lain (Irsyad et al., 2025).

Materi Bahasa Indonesia yang diajarkan di sekolah dasar lebih memfokuskan siswa pada kecakapan berbahasa dan berapresiasi sastra, kemampuan atau kecakapan ini dapat membantu siswa lebih percaya diri untuk menuangkan dan mengekspresikan apapun yang ada di dalam pikirannya salah satunya melalui kegiatan menulis (Ernawati & Andriani, 2023). Kemampuan menulis perlu dilatih secara intensif dan memerlukan tahapan pembelajaran (Hasan, 2021). Menulis memiliki tingkatan yang lebih tinggi dibanding keterampilan berbahasa lainnya karena memungkinkan seseorang dapat mengkomunikasikan pikiran maupun ide yang ingin disampaikan sesuai dengan tujuan mereka (Pattiasina et al., 2024). Oleh karena itu, kemampuan menulis perlu diasah sejak dini agar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Pada jenjang sekolah dasar, menulis puisi adalah salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan. Hal ini dikarenakan menulis puisi dapat membantu membentuk karakter, kreativitas, watak dan sikap siswa melalui nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam puisi, serta dapat mengajarkan siswa untuk mengekspresikan diri melalui kata-kata yang diungkapkan melalui tulisan (Rahmawati & Citrawati, 2023). Selain itu, melalui kegiatan menulis puisi siswa dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dan mengapresiasi sastra dengan jelas serta kreatif sehingga pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih efektif (Farhangi, 2022).

Puisi merupakan bentuk seni tulisan yang mencerminkan ide dan emosi penyair dengan cara yang kreatif, menekankan kekuatan kata-kata dengan tetap mempertimbangkan struktur fisik dan struktur batinnya. Setiap karya puisi tentu saja menekankan suara, struktur, dan makna

sebagai indikator bahwa puisi tersebut mengandung pesan yang kuat dengan tetap menyatukan segala unsur bahasa (Nuroh & Hidayati, 2023). Berdasarkan hasil pengamatan tidak terstruktur dari Fitriyani et al (2023), diketahui bahwa tidak semua siswa jenjang sekolah dasar mampu menyampaikan isi hati dan pikirannya dengan mudah. Siswa sering kali mengalami kendala ketika menulis puisi. Hal ini dikarenakan siswa belum mengetahui dan memahami cara yang mudah dalam menulis puisi serta minimnya kosakata yang dimiliki, sehingga siswa masih sangat memerlukan bimbingan dari guru sebelum menulis puisi. Maka dari itu, perlu adanya sebuah inovasi pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam berimajinasi, mengekspresikan, dan menggabungkan ide mereka untuk menciptakan rangkaian puisi yang indah.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri Karangsono dengan wali kelas IV yaitu Ibu Ana Safitri, S.Pd, diketahui bahwa 19 siswa kelas IV di SD Negeri Karangsono masih mengalami kesulitan saat menulis puisi. Merujuk pada nilai karangan puisi siswa, diperoleh data bahwa sebanyak 73% (19 siswa) dari total 26 siswa kelas IV SD Negeri Karangsono mendapatkan nilai yang kurang memuaskan, sementara hanya 27% (7 siswa) yang telah mampu menghasilkan karya puisi dengan baik. Rendahnya nilai menulis puisi ini terjadi karena siswa masih mengalami kesulitan dan kurangnya minat siswa dalam menciptakan puisi. Selain itu, kosakata yang dimiliki siswa masih terbatas, sehingga menyulitkan mereka dalam menyusun kata demi kata menjadi sebuah kalimat. Oleh karena itu, peneliti mengusulkan sebuah solusi atau penyelesaian untuk permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran berupa Monopoli Puisi yang dikhususkan bagi siswa kelas IV SD.

Menurut Hasan (Try et al., 2022), media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengantarkan materi dan informasi kepada siswa dengan harapan agar dapat memicu motivasi serta semangat belajar siswa. Penelitian ini akan mengembangkan media Monopoli Puisi yang dilengkapi dengan materi tentang puisi, tantangan atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi puisi, serta gambar-gambar pendukung yang disertakan sesuai dengan materi sehingga tampak lebih menarik. Terdapat penelitian dari tahun sebelumnya oleh Fitriyani et al (2023), yang mana dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa media MonoPus (Monopoli Puisi) memiliki kriteria “Sangat Baik” dan “Sangat Layak”, serta dianggap telah berdaya guna dalam penyampaian materi puisi di jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian Rahmayanti (2022) menunjukkan bahwa media permainan monopoli dalam pembelajaran menulis puisi berdampak positif bagi siswa. Tujuan dilakukannya kajian atau

penelitian ini untuk menilai tingkat kelayakan dan efektivitas media Monopoli Puisi yang akan diterapkan di kelas IV SD Negeri Karangsono.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan pada kajian ini dilakukan secara sistematis agar dapat menyelesaikan persoalan yang dihadapi siswa ketika menulis puisi. Kajian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pendidikan berbasis permainan berupa media Monopoli Puisi. Lokasi penelitian ini di SD Negeri Karangsono tepatnya di Kecamatan Cepiring, Kabupaten Kendal, Provinsi Jawa Tengah. Subjek penelitian ini meliputi 26 siswa dan guru kelas IV SD Negeri Karangsono, ahli media, serta ahli materi. Pendekatan yang diterapkan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Peneliti mengumpulkan data melalui tes dan non tes. Untuk mendapatkan data tes peneliti melakukan *pretest* dan *posttest*. Sementara itu, data non tes diperoleh dari wawancara, angket atau kuesioner, dan dokumentasi. Peneliti mewawancarai guru kelas IV SD Negeri Karangsono, kemudian peneliti memberikan angket yang terdiri dari angket kebutuhan bagi guru dan siswa, angket validasi dari ahli materi serta media, dan angket respon atau tanggapan dari guru dan siswa.

Hasil angket atau kuesioner kebutuhan guru dan siswa nantinya akan dimanfaatkan untuk melengkapi data analisis kebutuhan dalam memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun data hasil validasi dari validator materi dan media, serta data hasil angket tanggapan atau respon guru dan siswa yang telah diketahui persentasenya kemudian dikonversikan dengan kriteria sebagai berikut (Pradana & Mawardi, 2021).

Tabel 1. Kriteria Uji Kelayakan

Rentang Persentase	Kriteria
< 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Peningkatan kemampuan menulis puisi siswa diukur menggunakan uji *n-gain* dari hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa kelas IV SD Negeri Karangsono. Hasil analisis data uji *n-gain* ini akan digunakan sebagai data keefektifan penerapan media Monopoli Puisi pada

pembelajaran menulis puisi siswa. Data yang telah didapat lalu disesuaikan dengan kriteria yang telah ditentukan oleh Hake (Wahab et al., 2021).

Tabel 2. Kriteria Uji *N-Gain*

Interval	Kriteria
$g \leq 0$	Gagal
$0 < g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Monopoli Puisi dikembangkan untuk siswa kelas IV yang berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi. Proses atau tahapan dalam mengembangkan produk ini menerapkan model ADDIE dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi.

Pertama tahap *analysis* (analisis), peneliti mengidentifikasi perihal nyata atau kondisi yang sebenarnya terjadi di lingkungan belajar sekitar siswa. Peneliti menganalisis hal-hal yang dibutuhkan guru dan siswa, kurikulum yang diterapkan, serta karakteristik siswa. Jika dilihat dari hasil analisis kebutuhan guru dan siswa, diketahui bahwa terdapat tantangan saat proses kegiatan menulis puisi. Banyak siswa masih bingung dan mengalami kesulitan ketika mengarang puisi. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya kosakata yang dimiliki, siswa belum menguasai teknik menulis puisi dengan baik dan siswa mudah bosan ketika belajar menulis puisi. Sementara itu, guru juga belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, sehingga minat siswa dalam menulis puisi menjadi rendah, yang mana nantinya akan memberikan dampak negatif pada hasil belajar siswa. Menurut Kurnianto (2022), satu diantara penyebab gagalnya guru dalam menyampaikan suatu materi adalah karena guru kurang membangkitkan aktivitas dan ketertarikan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil observasi dari kajian yang dilakukan oleh Rini et al (2023), diperoleh informasi bahwa pengajaran yang dilakukan guru belum sepenuhnya efektif. Dalam proses penyampaiannya, guru cenderung mengadakan metode ceramah, tanya jawab, dan tugas tertulis. Dengan demikian, guru diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang baru bagi siswa, seperti dengan menerapkan metode, model, ataupun media pembelajaran yang selaras dengan kondisi lingkungan belajar siswa.

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti hanya fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Karangsono menerapkan Kurikulum Merdeka. Materi yang akan diajarkan pada penelitian ini yaitu Bab VI "Satu Titik" tema

“Bentang Alam Indonesia dan Orang-Orang yang Tinggal di Sana” dengan kegiatan menulis puisi tema keindahan alam.

Hasil analisis karakteristik siswa diperoleh bahwa siswa membutuhkan media konkret dalam proses memahami materi. Siswa suka dengan hal yang berkaitan dengan simulasi dan permainan. Selain itu, sebagian besar siswa lebih menyukai belajar secara berkelompok. Dalam hal ini, peneliti menghubungkan hasil analisis yang didapat dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky. Menurut Hamzah (Suoth et al., 2022), pendekatan konstruktivisme merupakan konsep belajar mandiri. Pendekatan konstruktivisme menurut Vygotsky menekankan belajar berkaitan dengan lingkungan sosial. Jadi, siswa dalam proses pembelajarannya diharapkan dapat aktif berkomunikasi dan membangun hubungan dengan guru dan teman-temannya. Dalam pendekatan ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka, bukan sebagai penyampai pengetahuan. Guru harus memahami cara berpikir dan perspektif siswa untuk membantu mereka membentuk pemahaman sendiri (Casfian et al., 2024). Berdasarkan teori konstruktivisme tersebut, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berfokus pada siswa dan dapat diaplikasikan dalam kelompok dengan harapan agar seluruh siswa dapat berkolaborasi dan berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, serta mampu menjalin interaksi dengan teman-teman sekelompoknya maupun dengan guru. Dengan cara ini, kegiatan belajar dapat berlangsung secara optimal dan tercipta suasana belajar yang efektif, menyenangkan, dan tentunya bermakna.

Kedua tahap *design* (perancangan), peneliti merancang media Monopoli Puisi. Perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis sebelumnya dengan menyesuaikan permasalahan yang dialami supaya media yang dikembangkan dapat mendukung siswa dalam proses pembelajaran. Hal pertama yang peneliti lakukan adalah merancang *storyboard* yang digunakan untuk merangkum desain dan memberikan keterangan mengenai apa saja yang akan termuat dalam media tersebut. Selanjutnya, peneliti menyusun instrumen penilaian untuk menilai media yang dikembangkan. Nantinya instrumen ini digunakan oleh validator media untuk menguji validitas produk media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen penilaian untuk menilai kesesuaian materi yang akan dipelajari, serta kesesuaian antara CP (Capaian Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran), dan rancangan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. Instrumen ini akan digunakan untuk menguji validitas materi Bahasa Indonesia Bab VI “Satu Titik” tema “Bentang Alam Indonesia dan Orang-Orang

yang Tinggal di Sana” dengan kegiatan menulis puisi tema keindahan alam oleh validator materi.

Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung ketercapaian pemahaman siswa dalam menangkap informasi yang disampaikan guru. Media Monopoli Puisi ini dapat mendukung peningkatan kemampuan dan keterampilan siswa dalam memahami dan menciptakan puisi melalui sebuah permainan. Pemanfaatan media pembelajaran telah terbukti mampu mengoptimalkan hasil belajar, semangat, keterampilan dalam berpikir kritis, pemahaman terhadap konsep, dan aktivitas belajar (Husain et al., 2022). Kebaharuan penelitian ini adalah media Monopoli Puisi yang dikembangkan menerapkan tema keindahan alam dengan desain, materi, cara bermain yang menarik dan tentunya menyenangkan. Media pembelajaran ini juga dilengkapi kosakata yang berkaitan dengan alam sehingga dapat menambah kosakata baru bagi siswa. Melalui penggunaan media Monopoli Puisi ini, siswa diharapkan dapat ikut berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran berlangsung dan mampu menghasilkan karya sastra puisi yang berkualitas. Hasil penelitian Syafitri & Hendratno (2021) mengemukakan bahwa perbendaharaan kata yang dimiliki siswa masih sangat terbatas, sehingga dengan adanya kegiatan menulis puisi dapat membantu siswa dalam menambah kosakata baru dan memperbaiki kosakata yang akan ditulis.

Ketiga tahap *development* (pengembangan), peneliti mulai mengembangkan produk media Monopoli Puisi yang semula berupa rancangan visual menjadi bentuk nyata sesuai dengan skema yang telah ditentukan. Media Monopoli Puisi yang dikembangkan ini terdiri dari papan Monopoli Puisi, kartu materi, kartu tantangan, kartu penjara, kartu poin, buku panduan dan kunci jawaban, dadu, bidak dan *pouch*. Adapun untuk spesifikasi media pembelajaran Monopoli Puisi yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Spesifikasi Media Monopoli Puisi

Gambar	Keterangan
	<p>Papan Monopoli Puisi ini dicetak dalam bentuk <i>banner</i> berukuran 60 x 60 cm. Terdapat 40 petak meliputi 1 petak <i>start</i>, 1 petak penjara, 1 petak poin, 1 petak polisi, dan 36 petak kosakata. Selain itu, dalam papan Monopoli Puisi juga dilengkapi dengan 4 kotak kartu yang terdiri dari kartu materi, kartu tantangan, kartu penjara, dan kartu poin.</p>
	<p>Kartu materi berukuran 17 x 8 cm dicetak dengan kertas hvs berlaminasi <i>glossy</i> berisi materi tentang menulis puisi dan pemain harus membacakan isi kartu di depan pemain lain.</p>
	<p>Kartu tantangan berukuran 17 x 8 cm dicetak dengan kertas hvs berlaminasi <i>glossy</i> berisi tantangan (soal) dan pemain wajib menjawab tantangan (soal) tersebut.</p>

	<p>Kartu penjara berukuran 17 x 8 cm dicetak dengan kertas hvs berlaminasi <i>glossy</i> berisi puisi yang harus dibaca oleh pemain yang mendapatkan petak penjara.</p>
	<p>Kartu poin berukuran 17 x 8 cm dicetak dengan kertas hvs berlaminasi <i>glossy</i> berisi poin yang dapat pemain kumpulkan dengan besar poin pada setiap kartu berbeda-beda.</p>
	<p>Buku ini berisi cara penggunaan media Monopoli Puisi dan kunci jawaban pada kartu tantangan (soal). Buku ini berukuran A5 dicetak dengan kertas HVS. Adapun untuk sampul buku menggunakan kertas <i>art paper</i> 230 gsm.</p>
	<p>Dadu yang digunakan berukuran 25 x 25 mm. Bidak yang digunakan adalah manik-manik berbentuk bintang dengan ukuran 22 mm berjumlah 10 biji.</p>
	<p>Media Monopoli Puisi ini dikemas dalam <i>pouch</i> berbahan PVC transparan yang dilengkapi dengan <i>ziplock</i> agar tidak mudah terkena air. Adapun untuk ukuran kemasan yang digunakan yaitu 30 x 25 cm.</p>



Gambar 1. Tampilan Keseluruhan Media Monopoli Puisi

Media Monopoli Puisi yang sudah disusun kemudian diuji kelayakannya dengan melibatkan dua dosen dari prodi PGSD UNNES selaku validator materi dan media. Alat ukur yang digunakan untuk proses validasi adalah skala *likert* dengan rentang 1-5.

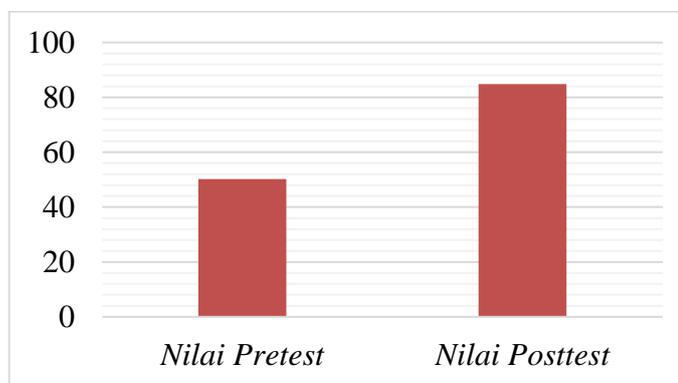
Tabel 4. Hasil Uji Validasi Materi dan Media

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	90%	Sangat Layak
Ahli Media	84%	Sangat Layak

Temuan ini menunjukkan bahwa media Monopoli Puisi dengan tema keindahan alam yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hasil uji kelayakan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dari Wulandaria et al (2024) dengan judul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pada Materi Puisi Kelas IV SDN 105352 Pasar Miring Kecamatan Pagar Merbau”, diperoleh hasil uji kelayakan materi dan media yang diterapkan keduanya memenuhi standar untuk dimanfaatkan sebagai

media pembelajaran. Persamaan penelitian Wulandaria et al (2024) dan peneliti adalah sama-sama mengembangkan media monopoli materi menulis puisi untuk kelas IV SD. Namun, dalam kedua penelitian ini terdapat perbedaan tema puisi yang ditentukan, penelitian Wulandaria et al (2024) bertema “Cita-Cita” sedangkan peneliti menggunakan tema “Keindahan Alam”.

Keempat tahap *implementation* (implementasi), media Monopoli Puisi yang sudah dikembangkan kemudian diujicobakan di dalam kelas SD Negeri Karangsono. Peneliti melakukan uji coba skala kecil dan skala besar di kelas IV. Peneliti melakukan uji coba skala kecil dengan melibatkan 9 siswa kelas IV dengan kategori 3 siswa mahir, 3 siswa cukup mahir, dan 3 siswa belum mahir yang dipilih langsung oleh guru kelas. Setelah memperoleh data dari hasil angket tanggapan atau respon siswa saat uji coba skala kecil, persentase yang diperoleh sebesar 88,33% dengan kriteria “Sangat Layak”. Selanjutnya, uji coba skala besar dilakukan dengan melibatkan 26 siswa kelas IV. Saat pelaksanaan pembelajaran siswa dibagi menjadi 3 kelompok besar, yang mana disetiap kelompoknya beranggotakan 8-9 siswa. Pada uji coba skala besar ini, peneliti berperan sebagai pendidik. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti memberikan angket tanggapan guru untuk mendapatkan tanggapan mengenai media Monopoli Puisi yang telah diterapkan. Dari hasil angket tersebut, persentase yang diperoleh adalah 92% dengan kriteria “Sangat Layak”.



Gambar 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Uji Coba Skala Besar

Grafik batang di atas menunjukkan perolehan nilai *pretest* sebesar 50,2 dan nilai *posttest* 84,8 dengan nilai maksimal 100. Berdasarkan data tersebut, rata-rata *pretest* ke *posttest* meningkat 68,92%. Selanjutnya, uji normalitas distribusi data menggunakan metode *Shapiro-Wilk* yang mana jika hasil Sig. > 0,05 maka data termasuk berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Sig.	Distribusi
<i>Pretest</i>	0,085	Normal
<i>Posttest</i>	0,055	Normal

Kemudian adalah uji *paired sample t test* yang mana diperoleh nilai Sig. (2 tailed) $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Ini berarti bahwa penggunaan media Monopoli Puisi memberikan pengaruh yang berarti pada kemampuan siswa dalam menulis atau mengarang puisi dari sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran tersebut. Untuk mengukur efektivitas media Monopoli Puisi yang telah dikembangkan maka diperlukan uji *n-gain*, hasil yang diperoleh menunjukkan *mean* sebesar 0,72 dengan kriteria “Tinggi”.

Kelima tahap *evaluation* (evaluasi), peneliti melakukan evaluasi pada setiap tahapan yang berlangsung mulai dari tahapan *analysis, design, development, dan implementation*. Pada tahap ini terdapat 2 macam evaluasi, yaitu evaluasi produk Monopoli Puisi dan evaluasi hasil belajar siswa dalam penggunaan media Monopoli Puisi. Proses evaluasi dilakukan dengan merujuk data yang diperoleh pada tahap implementasi yaitu dengan mengamati tanggapan siswa terhadap angket yang diberikan, sehingga dapat diketahui besarnya minat siswa dalam penggunaan media Monopoli Puisi. Kemudian untuk proses evaluasi pada tahap implementasi juga dilakukan dengan mengolah data hasil angket untuk mengetahui tingkat kelayakan media Monopoli Puisi. Berdasarkan hasil evaluasi pada implementasi media, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttests*, sehingga media Monopoli Puisi dapat dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan saat kegiatan menulis puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar.

SIMPULAN

Upaya meningkatkan kemampuan menulis puisi dapat dilakukan melalui penerapan media pembelajaran yang layak dan efektif. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa Monopoli Puisi yang sudah diuji kelayakan dan keefektifannya. Data uji kelayakan diperoleh kriteria “Sangat layak” dari hasil validator materi dengan persentase 90% dan validator media dengan persentase 84%. Selanjutnya, media Monopoli Puisi diuji efektivitasnya melalui uji *paired sample t test* dan uji *n-gain*. Hasil uji *paired sample t test* menunjukkan nilai Sig. (2 tailed) $0,00 < 0,05$ dengan keterangan H_0 ditolak. Sedangkan dari hasil uji *n-gain* diperoleh *mean* 0,72 dengan kriteria “Tinggi”. Sehingga diperoleh hasil penelitian pengembangan media Monopoli Puisi ini layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Karangsono materi menulis puisi tema keindahan alam.

DAFTAR RUJUKAN

- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teori Konstruktivisme Melalui Media E-Learning. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 636–648. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/916>
- Ernawati, A., & Andriani, T. P. (2023). Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sd Negeri 4 Sokanegara. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 4(1), 98–102. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/15385>
- Farhangi, F. (2022). A Systematic Educational-Based Review of Stories and Poems: Seeking the Voice of Young Women in Charlotte Smith’s and Anna Barbauld’s Major Works - Are There Any Implications for Educational Context? *Education Research International*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/8305051>
- Fitriyani, A., Rofian, R., & Putriyanti, L. (2023). Kepraktisan Media Monopoli Puisi (Monopus) Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Sendika*, 4(1), 9–19. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/view/4334>
- Hasan, H. (2021). Peran Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(4), 169–175. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i4.99>
- Husain, J., Tahir, M., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Kotak Kata dalam Pembelajaran Materi Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDN 3 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 750–756. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.345>
- Irsyad, M., Nugroho, H., Hastuti, T. M., Candra, D. A., Nismara, W. B. S., Akbar, Y., Nur, R., Utomo, P. Y., Kesuma, R. G., & Kurnianto, B. (2025). Analisis Tindak Tutur Ekspresif pada Program Kompetisi Pendidikan Clash of Champions by Ruangguru. *Student Scientific Creativity Journal*, 3(2), 25–56. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v3i2.5507>
- Kurnianto, B. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Model Pembelajaran Probing Prompting pada Siswa Kelas V. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 10(01), 11. <https://doi.org/10.61689/waspada.v10i01.309>
- Nuroh, E. Z., & Hidayati, U. N. (2023). Analisis Media Visual Berbasis Kata Kunci pada Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 5(1), 45–61. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v5i1.284>
- Pattiasina, P. J., Sutarto, Padli, A., Oci, M., Handayani, L., & Sanulita, H. (2024).

- Pengaplikasian Model Pembelajaran Examples Non Examples Dan Efeknya Terhadap Ketrampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 14(1), 400–407. <https://doi.org/10.23969/literasi.v14i1.11368>
- Pradana, F. A. P., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Fondatia*, 5(1), 13–29. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1090>
- Rahmawati, D., & Citrawati, T. (2023). Jenis Kesulitan Menulis Puisi bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 45–50. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v1i2.299>
- Rini, D. P., Praptiningsih, D., & Kurnianto, B. (2023). Pengaruh Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 11(1), 13. <https://doi.org/10.61689/waspada.v11i1.403>
- Septya Rahmayanti. (2022). *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pada Materi Puisi Kelas IV Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah Baipas Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. <https://etheses.uin-malang.ac.id/37722/>
- Suoth, L., Mutji, E. J., & Balamu, R. (2022). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 48–53. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.40510>
- Syafitri, W., & Hendratno. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPGSD*, 9(9), 3335–3344. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/43258>
- Try, N., Abidin, Y., & Rakhmayanti, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 280–289. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.274>
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wulandaria, Y., Harahap, S. A., & Ramadhan, N. (2024). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pada Materi Puisi Kelas IV SDN 105352 Pasar Miring Kecamatan Pagar Merbau. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan*, 01(03), 152–167. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jpst/article/view/305>