

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PINTAR
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV
DI SD PAB 25 MEDAN TP. 2024/2025**

SKRIPSI

*Diajukan guna melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

PRETTY SANJUARI LUBIS

NPM. 2102090005



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2025



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 27 Mei 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Pretty Sanjuari Lubis
NPM : 2102090005
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD PAB 25 Medan TP. 2024/2025

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyocita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1.

2. Prof. Dr. Elfrianto, M.Pd.

2.

3. Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Pretty Sanjuari Lubis
NPM : 2102090005
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD PAB 25 Medan TP. 2024/2025

Medan, Mei 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:



Dekan

Dra. Hj. Svamsuyarnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Pretty Sanjuari Lubis
NPM : 2102090005
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD PAB 25 Medan TP. 2024/2025

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
11/09-2025	Revisi Abstrak, daftar isi	f
14/09-2025	Diskusi Hasil Angket Respon guru dan siswa	f f
22/09-2025	Perbaiki data yg sudah dibuat di bab 4	f f
25/09-2025	Revisi diagram atau grafik	f f
30/09-2025	Data disesuaikan dengan angket respon siswa di perdet	f f
5/10 2025	ACC. Skripsi	f

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Mei 2025

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Pretty Sanjuari Lubis
NPM : 2102090005
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD PAB 25 Medan TP. 2024/2025" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernytaan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



PRETTY SANJUARI LUBIS
NPM. 2102090005

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Pretty Sanjuari Lubis, NPM 210209000. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV DI SD PAB 25 Medan.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran monopoli pintar pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD PAB 25 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media monopoli pintar pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD PAB 25 Medan, untuk mengkaji kevalidan media monopoli pintar pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD PAB 25 Medan, untuk mengkaji kepraktisan media monopoli pintar pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD PAB 25. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil pengembangan yang dilakukan dengan penilaian para ahli yaitu validator ahli materi 96% “sangat valid”, dan ahli desain media 98% “sangat valid. Pada kepraktisan pendidik yang diambil dari respon guru mendapatkan 92% ”sangat praktis”. Pada uji coba yang dilakukan pada kelas IV SD PAB 25 Medan dengan jumlah siswa 27 orang. Dari seluruh respon siswa mendapatkan 89% dengan kategori “sangat praktis”.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, ADDIE, Media Monopoli Pintar

KATA PENGANTAR



Assalam'ualaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta anugerah yang tiada terkira, shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Rasulullah SAW yang telah mengajarkan suri tauladan, dan yang telah membawa seseorang dari jaman jahiliyah ke jaman modern seperti yang dirasakan sekarang dengan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD PAB 25 Medan*”. Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan kelulusan studi pada Program Sarjana (SI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Prof. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M,Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. **Ibu Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, SS., M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Bapak Amin Basri S.Pd.I., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang penuh perhatian memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
8. **Kedua Orang tuaku Ayahanda Alm. M. Adlan Lubis dan Ibunda Jumiati.** Ayah dan Ibu tersayang yang selalu mendoakan untuk kebaikan anak-anaknya, selalu memberikan kasih sayang, cinta, dukungan, dan motivasi. Menjadi suatu kebanggaan memiliki orangtua yang mendukung anaknya mencapai cita-cita. Terimakasih atas doa dan curahan kasih sayang yang tak terhingga sampai akhirnya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
9. Saudara-saudari tersayang kepada **Dewi Lubis, Asrul Lubis, Dian Lubis, Siti Lubis, Bambang Lubis, Sera Lubis, dan Aqila Lubis** yang telah

melindungi, menasehati, memberikan doa, dukungan, semangat yang tidak didapatkan dimanapun, memberikan berbagai saran saat penulis mengalami kesulitan dan membatu material untuk memenuhi keperluan penulis, dan keperluan dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Kepada seluruh pihak sekolah SD PAB 25 Medan yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian serta terbuka kepada penulis selama pengambilan data.

Akhirnya penulis berharap semoga uraian dalam skripsi ini akan menambah ilmu pengetahuan, semoga skripsi ini dapat berguna dan memberi manfaat bagi para pembaca dan dunia pendiidkan. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu semoga Allah membalas kebaikan kalian semua. Aamiin

Wassalam'ualaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

Medan, Mei 2025

Penulis

Pretty Sanjuari Lubis

NPM : 2102090005

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Spesifikasi Produk.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Kerangka Teoritis	12
2.2 Kerangka Konseptual	27
2.3 Hipotesis	29
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	31
3.1. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	31
3.2. Tahapan Penelitian	32
3.2.1. Lokasi Penelitian.....	32
3.2.2. Sumber Data Penelitian	32

3.2.3. Instrumen Penelitian.....	33
3.2.4. Analisis Data Penelitian	35
3.3. Rancangan Produk	37
3.3.1. Pengujian Internal	39
3.3.2. Pengujian Eksternal.....	39
3.4. Tahap Pengembangan Produk.....	40
3.4.1. Pembuatan Produk	40
3.4.2. Pengujian Lapangan	44
3.5. Jadwal Penelitian.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian	47
4.1.1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	47
a. Analisis Kebutuhan.....	47
b. Analisis Karakteristik Siswa	48
c. Analisis Kurikulum.....	49
4.1.2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	50
a. Merancang Media	50
b. Menyusun Instrumen	52
c. Menyusun Modul Ajar	53
4.1.3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	53
a. Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	53
b. Validasi Ahli Desain Media	54
4.1.4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	55

a. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru.....	56
b. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa	57
4.2. Pembahasan	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual.....	29
Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE.....	33
Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan	42
Gambar 4. 1 Desain Media Monopoli Pintar	52
Gambar 4. 2 Media Monopoli Pintar Setelah direvisi	55
Gambar 4. 3 Kegiatan Uji Coba dikelas	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Ahli Materi.....	34
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	35
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Respon Guru	35
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Respon Peserta Didik	36
Tabel 3. 5 Presentase Kevalidan.....	37
Tabel 3. 6 Presentase Kepraktisan	38
Tabel 3. 7 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian.....	46
Tabel 4. 1 Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran	49
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Materi.....	53
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Desain Media	54
Tabel 4. 4 Hasil Kepraktisan Guru	57
Tabel 4. 5 Hasil Kepraktisan Siswa	58

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	75
Lampiran 2 Materi	81
Lampiran 3 Instrumen Respon Guru	82
Lampiran 4 Instrumen Respon Siswa	85
Lampiran 5 Instrumen Ahli Media	93
Lampiran 6 Instrumen Ahli Materi.....	100
Lampiran 7 Media Monopoli Pintar	104
Lampiran 8 Dialog Wawancara.....	105
Lampiran 9 Dokumentasi	107
Lampiran 10 K1	107
Lampiran 11 K2.....	108
Lampiran 12 K3.....	109
Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	110
Lampiran 14 Lembar Pengesahan Proposal.....	111
Lampiran 15 Lembar Pengesahan Hasil Proposal	112
Lampiran 16 Surat Keterangan.....	113
Lampiran 17 Lembar Permohonan Izin Riset	114
Lampiran 18 Lembar Balasan Surat Riset Surat Keterangan.....	115
Lampiran 19 Hasil Turnitin.....	116

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan 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 dan masyarakat. Pendidikan merupakan seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu (Rahman et al., 2022)

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; “Pendidikan adalah bagian penting dari pertumbuhan anak-anak. Tujuannya adalah untuk menanamkan semua kekuatan alam pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang paling tinggi “ (Amaliyah, 2021).

Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Akibatnya, kita seharusnya dapat menghormati hak asasi setiap manusia. Siswa, dengan kata lain, bukan robot yang dapat dimanipulasi; sebaliknya, mereka adalah generasi yang harus kita bantu dan perhatikan bagaimana mereka berkembang menuju kedewasaan. Kita harus membantu mereka menjadi manusia yang kritis, berpikir kritis, dan bermoral. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya membentuk individu yang berbeda dari

orang lain yang dapat makan, meneguk, berpakaian, dan memiliki rumah untuk tinggal, tetapi juga memanusiakan manusia (Basyar, 2020).

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1) menyebutkan 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. Berdasarkan undang-undang tersebut dapat diketahui bahwa salah satu tujuan dari pendidikan yaitu membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi diri yang telah dimilikinya (Laili et al., 2022).

Tujuan Pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kecerdasan bangsa dengan memberikan kemampuan dan karakter yang sesuai dengan peradaban negara. Tujuan ini sejalan dengan prinsip-prinsip yang terkandung dalam Undang-Undang Dasar 1945, yang berfungsi sebagai landasan konstitusional bagi sistem Pendidikan nasional. Sistem pendidikan nasional mencakup elemen seperti tujuan pendidikan, siswa, pendidik, interaksi edukatif, isi pendidikan, dan lingkungan Pendidikan Menurut Rasmini dalam (Dinda Zahra Rama Sabila, 2024).

Kurikulum adalah bagian penting dari pendidikan dan merupakan seperangkat rencana dan pengaturan yang berisi tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara kegiatan pembelajaran dilakukan. Kurikulum berfungsi sebagai bagian penting dari sistem pendidikan dan memberikan pedoman untuk proses

pembelajaran. Pada tahun 2020 mulai diberlakukan Kurikulum Merdeka pada tingkat satuan Pendidikan di Indonesia. Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 menyatakan bahwa tujuan Kurikulum Merdeka adalah meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, mengembangkan kompetensi peserta didik sesuai kebutuhan abad ke-21, mewujudkan profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2024).

Kesiapan guru untuk beradaptasi pada kurikulum merdeka yang berorientasi pada produk kreatifitas siswa, salah satunya adalah kurangnya bahan ajar atau media pembelajaran, hanya berpedoman dengan buku guru dengan Kegiatan-kegiatan pembelajaran pada buku guru mengarah untuk tercapainya capaian pembelajaran dan mendorong siswa untuk aktif pada setiap BAB nya (Nikmatin Mabsutsah & Yushardi, 2022).

Pembelajaran kurikulum merdeka bertujuan untuk memulihkan pembelajaran dan mewujudkan transformasi baru dalam keberadaan sarana dan prasarana. Penerapan kurikulum merdeka di sekolah penggerak juga sangat penting untuk keberhasilannya. Sarana dan prasarana yang lengkap sangat membantu pelaksanaan kurikulum merdeka di sekolah penggerak, terutama dalam hal ketersediaan perangkat IT. Sekolah penggerak juga menerima bantuan dana untuk melengkapi ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran selama program sekolah penggerak. Guru hanya perlu membuat buku kurikulum merdeka yang sudah disiapkan oleh Kemendikbud. Karena sekolah penggerak merupakan awal transformasi menuju digitalisasi sekolah, tidak diragukan lagi

pelaksanaannya akan melibatkan penggunaan berbagai platform pendidikan sebagai alat pembelajaran (Patilima, 2022).

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai (Nurhikmah et al., 2023).

Media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Sipahutar et al., 2023).

Tujuan media dalam proses belajar mengajar dapat menyalurkan pesan serta merangsang perasaan dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada setiap siswa. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat baru.

Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mempermudah seorang guru dalam memberikan materi pelajaran kepada siswa untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran dilakukan

oleh dua atau lebih pelaksanaanya, guru sebagai pendidik sedangkan siswa sebagai pendengar atau pelajar. Diharapkan dengan media pembelajaran dapat mendukung kegiatan pembelajaran siswa, dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang di ajarkan.

Meskipun demikian, penting untuk diingat bahwa media harus digunakan dengan hati-hati. Guru harus memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memasukkannya dengan baik ke dalam kurikulum, dan memastikan bahwa media tersebut berkualitas baik dan tepat. Selain itu, tidak semua pembelajaran memerlukan media; metode pembelajaran tradisional yang sederhana juga bisa sangat efektif di beberapa situasi. Pada tahap ini, media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat membuat kelas menjadi lebih aktif dan tidak berjalan secara statis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi

pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Ali, 2020).

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dari kelas I hingga kelas VI. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan pengoptimalan tidak hanya materi tetapi juga penggunaan metode dan teknik pembelajaran di kelas. Siswa diharapkan belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, dan guru diharapkan mengajarkan bahasa tersebut. Kedua faktor ini penting untuk keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Karena hampir semua anak berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia, guru memiliki tanggung jawab untuk mengajarkan anak-anak bahasa Indonesia agar mereka dapat berkomunikasi dengan baik dalam bahasa nasional, yaitu bahasa Indonesia.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan melalui kegiatan wawancara pada 8 November 2024 dengan wali kelas IV beliau mengatakan bahwa masih kurangnya penggunaan media pada saat proses pembelajaran di dalam kelas karena guru mengalami kendala dalam menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan media yang disediakan oleh sekolah, guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran selain di papan tulis. Sekolah belum memfasilitasi LCD dan *Proyektor* untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga guru hanya menggunakan media poster di papan tulis dan menggunakan media buku paket sebagai media pembelajaran yang disebabkan oleh media konkret yang kurang menarik. Selama proses pembelajaran di sekolah belum

pernah diterapkan media pembelajaran monopoli pintar . Guru wali yang dalam pembelajaran kurang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, akhirnya menciptakan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan .

Media monopoli adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga memberi peserta didik dengan suatu situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan mudah untuk mengekspresikan pikiran perasaan yang tidak akan dapat di terima oleh orang lain, untuk mempermudah peserta didik dalam menjawab pertanyaan (Y. Lestari & Yusnaldi, 2024). Media monopoli pembelajaran yang dikembangkan dengan cara melakukan perubahan monopoli dengan cara menyesuaikan materi pembelajaran yang dilakukan (Hikmah et al., 2023). Oleh karena, itu media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik . Sehingga peserta didik mampu mencapai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang digunakan.

Penulis ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu, monopoli pintar pada pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 4 sekolah dasar berdasarkan masalah yang ada. Media monopoli pintar adalah permainan edukatif berbentuk papan persegi dengan petak-petak yang berisi gambar-gambar dan materi Teks prosedur kelas 4 SD yang dapat dimainkan secara berkelompok.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis akan melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD PAB 25 “.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran didalam kelas masih jarang digunakan
2. Keterbatasan media yang digunakan oleh guru dapat menyebabkan sebagian siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran
3. Siswa kurang aktif saat proses pembelajaran karena cenderung berpusat pada guru
4. Guru belum pernah menggunakan media monopoli pintar dalam proses pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah pada pengembangan media ini yaitu : pengembangan media monopoli pintar pada pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD PAB 25 Medan TP.2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran monopoli pintar pada pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di PAB 25 Medan ?
2. Bagaimanakah kevalidan media monopoli pintar pada pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di PAB 25 Medan ?

3. Bagaimanakah kepraktisan media monopoli pintar pada pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di PAB 25 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui pengembangan media monopoli pintar pada pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV PAB 25 Medan
2. Untuk mengetahui kevalidan media monopoli pintar pada pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di PAB 25 Medan
3. Untuk mengetahui kepraktisan media monopoli pintar pada pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di PAB 25 Medan

1.6 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang di harapkan dari penelitian pengembangan ini yaitu :

1. Media monopoli pintar sesuai dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV dengan judul Teks Prosedur, yang berisi tentang materi dan soal dan materi singkat pada permainan.
2. Perbedaan Permainan monopoli dengan monopoli pintar yaitu :
 - a. Cara bermain

Pada umumnya permainan monopoli bertujuan untuk menguasai semua petak ditas papan melalui pembelian, akan tetapi pada monopoli pintar ini tiada ada pembelian apapun. Setiap petak akan mempunyai tanda khusus seperti tanda “tanya” untuk menjawab soal, tanda “ kaca pembesar “ untuk membaca materi, dan tanda tantangan seperti, bernyayi, menari, tiru gerakan hewan dll. Setiap menjawab soal dan membaca materi akan

mendapatkan poin. Pemain yang mendapatkan skor terbanyak adalah pemenangnya.

b. Desain

Pada permainan monopoli umumnya, desain permainan berupa kota-kota untuk dikuasi dan beberapa kartu yaitu kartu kesempatan dan dana umum. Perbedaan pada monopoli pintar yaitu daerah perkotaan akan di ganti dengan gambar tanda tanya, kaca pembesar, dan tantangan. Sedangkan beberapa kartu seperti dana umum akan di ubah menjadi hadiah.

3. Media monopoli pintar terdiri dari beberapa alat yaitu :

a. Pion

b. Dadu

c. Papan Permainan Monopoli Pintar berukuran 100 cm x 100 cm yang terdiri dari 4 petak, yaitu ;

1. Petak start merupakan tempat awal permainan.

2. Petak penjara merupakan tempat dimana pemain tidak bisa mengikuti permainan selama 1 kali putaran.

3. Petak bebas parkir merupakan tempat dimana pemain terserah meletakkan pionnya.

4. Petak Hadiah merupakan tempat dimana pemain akan mendapatkan hadiah.

d. Kartu Pintar, terdiri dari :

Dalam media pembelajaran kartu berukuran 3 cm x 4 cm yang terdiri dari beberapa kartu, yaitu :

1. Kartu soal merupakan kartu yang berisi soal ganda dan esai sesuai dengan materi yang telah diberikan.
2. Kartu materi merupakan kartu yang berkaitan dengan materi pelajaran
3. Kartu kesempatan merupakan sekumpulan kartu yang dapat meringankan pemain salah satunya kartu bebas parkir
4. Kartu hadiah merupakan kartu yang berisi hadiah, misalnya jajanan atau permen.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Dita, 2022).

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pendapat dari para ahli menyiratkan hal yang sama, yakni media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirim semua pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian pelajar, minat dan perhatian, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung. Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware memiliki pendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Trisiana, 2020)

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga

memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran (Sugiantara et al., 2024).

Media pembelajaran dapat diartikan secara umum dan khusus. Pengertian secara umum menggambarkan bahwa media adalah semua hal yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi. Adapun secara khusus, media diartikan sebagai alat untuk menyusun kembali informasi dengan menggunakan alat dan semua sarana yang membantu seorang pengajar dalam menyampaikan materi (Akbar et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar, yang merupakan gabungan antara perangkat lunak (materi pembelajaran) dan perangkat keras (peralatan pembelajaran. Media adalah suatu perluasan diri manusia yang memberikannya kemampuan untuk memengaruhi individu lain tanpa perlu kontak langsung. Sesuai dengan konsep ini, media komunikasi mencakup surat-surat, televisi, film, dan telepon, sementara jalan raya dan jalan kereta api dianggap sebagai media yang memfasilitasi komunikasi antara individu (Belva Saskia Permana et al., 2024).

Dari penjelasan diatas dapat di simpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efesien. Dalam hal

ini segala sesuatu tersebut mestilah yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pelajaran. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran, jadi harus dipilih dengan hati-hati agar dapat digunakan dengan benar.

Menurut Abdul Hamid dalam (Rosmana et al., 2024) dalam segi sejarah terdapat dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) yaitu sebagai berikut :

1. Fungsi AVA (*Audio Visual Aids* atau *Teaching Aids*) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar., model, benda konkrit dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah pertama fungsi media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media maka penjelasan guru akan bersifat abstrak.
2. Fungsi Komunikasi. Fungsi ini berada diantara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media bahan komunikasi disebut *audience*. Sedangkan media

yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP) dan yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan.

Dari perspektif sejarah, tujuan kedua dari media pembelajaran adalah untuk memungkinkan siswa berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. Media juga dapat melakukan banyak fungsi lain, seperti memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar, mendorong diskusi, dan memberikan informasi.

Dalam proses, pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Secara, rinci fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut : (Andi Kristanto, S.Pd, 2016 : 10-11)

1. Fungsi Edukatif

- a. Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan
- b. Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis
- c. Memberi pengalaman bermakna
- d. Mengembangkan dan memperluas cakrawala
- e. Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama

2. Fungsi ekonomis

- a. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien
- b. Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu

3. Fungsi sosial

- a. Memperluas pergaulan antar siswa
- b. Mengembangkan pemahaman
- c. Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa

4. Fungsi budaya

- a. Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia
- b. Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada di masyarakat.

Kemudian fungsi media pembelajaran menurut Rowntree dalam (Fadilah et al., 2023) kemukakan ada 6 fungsi media yaitu:

1. membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadilebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monotonmmenjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajarannya.
2. mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa denganmateri sebelumnya
3. memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi
4. mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas
5. guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang tidak dengan begitu jika ada kekeliruan maka pendidik wajib membenarkan kesalah pahaman peserta didik dalam memahami materi

6. mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu : (Wulandari et al., 2023).

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan,
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik,
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif,
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga,
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik,
6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja,
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran,
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran, yakni untuk menjelaskan hal-hal abstrak dan dapat mewakili guru sebagai alat komunikasi, materi pembelajaran adalah : (Jaka Wijaya Kusuma, 2023 : 57-58).

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka. Selain Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam proses belajar mengajar, diantaranya: (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian suatu pesan sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses hasil belajar. (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan fokus perhatian anak sehingga dapat membuat mereka termotivasi dalam belajar. (3) Media pembelajaran dapat mengatasi suatu keterbatasan indera, ruang, serta waktu. (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada para siswa mengenai peristiwa di lingkungan mereka (Dita, 2022).

Dari beberapa manfaat media pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan, manfaat media pembelajaran dapat memotivasi belajar akan lebih menyenangkan dan tidak bosan dalam pembelajaran. Anak-anak didik dapat memahami makna, lebih cepat menguasai materi pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2 Media Pembelajaran Monopoli Pintar

a. Pengertian Media Monopoli Pintar

Media monopoli pintar adalah sebuah permainan yang dilakukan secara bergantian sesuai giliran untuk melemparkan dadu kemudian bergerak maju kedepan sebanyak jumlah dadu yang didapatkan, dilanjut menjawab soal apabila pion atau pemain menginjak papan dadu tanda tanya akan menjawab soal namun jika pemain menginjak papan dadu tanda kaca pembesar akan membaca materi dan jika pemain menginjak papan dadu tanda bom akan mendapatkan hukuman atau tantangan.

Media pembelajaran Monopoli pintar adalah alat edukatif yang mengintegrasikan konsep permainan monopoli dengan elemen pembelajaran. Dalam media ini, siswa dapat belajar berbagai materi pelajaran melalui pertanyaan dan tantangan yang disisipkan dalam permainan, sehingga menjadikan proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Monopoli pintar tidak hanya fokus pada pengetahuan akademis, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan sosial (Roslina et al., 2020).

Monopoli adalah media berbentuk permainan yang bertujuan untuk membantu siswa belajar dengan mengubah bagian-bagian peralatan permainan monopoli dan menyediakan bahan ajar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ingin disampaikan guru kepada siswa. Belajar sambil bermain adalah lebih dari sekadar bermain. Media yang digunakan pengajar dirancang

untuk meningkatkan pemahaman dan keefektivitasan peserta didik (Mubarok et al., 2021).

Menurut Mahesti & Koeswanti (2021) menyebutkan bahwa media monopoli pintar sangat cocok dengan peserta didik sekolah dasar karena pada dasarnya ini media yang sudah ada di kehidupan sehari-hari. Monopoli digunakan untuk materi ajar dapat dimodifikasi dengan materi yang mendidik dan menyenangkan, begitupun menjadikan sebuah komunikasi yang interaktif didalam proses pembelajaran.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media monopoli pintar adalah media yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga memberi siswa situasi-situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan untuk mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang sudah diajarkan.

Peraturan dalam media moonopoli Pintar. Setelah melalui tahapan spesifikasi produk, Cara bermain monopoli pintar sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan materi mengenai Teks Prosedur dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Guru membuat kelompok belajar yang terdiri minimal 4 atau 5 orang untuk mewakili pion.
3. Guru membaca tata cara dan peraturan dalam permainan media monopoli pintar

4. Garis pertama akan dimulai dari garis start, Pemain akan berlangsung selama 2x35 menit.
5. Peserta didik yang mendapatkan tanda “tanya” harus menjawab soal, mendapatkan tanda “kaca pembesar” harus membacakan materi, sedangkan yang mendapatkan tanda ”bom” akan diberikan tantangan atau hukuman. Permainan yang dapat menjawab soal akan di berikan poin.
6. Peserta didik yang mendapatkan poin terbanyak adalah pemenangnya.

b. Manfaat Media Monopoli Pintar

Membuat media pembelajaran yang menarik dapat terinspirasi dari mana saja, termasuk permainan. Guru dapat mengubah permainan menjadi media pembelajaran yang efektif bagi siswa. Salah satu contoh permainan yang banyak dikenal orang adalah monopoli, yang mudah dimainkan dan menyenangkan.

Media pembelajaran Monopoli diharapkan dapat, meningkatkan kemampuan literasi Peserta didik, dimana tidak hanya pemahaman literasi membaca, namun terciptnya partisipasi aktif dari siswa melalui kompetisi pada permainan monopoli. Menurut Maysi, dalam (Cyntia et al., 2021) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik dan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Media permainan monopoli layak digunakan dengan hasil respon peserta didik memperoleh rata-rata 88%.

Media pembelajaran Monopoli memiliki manfaat dalam mendukung proses belajar mengajar baik bagi guru maupun bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan variasi pembelajaran yang baru agar tidak

monoton. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru dalam penanaman kemandirian anak, penyampaian pembelajaran yang menarik, mendidik, dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pintar (Mariana et al., 2024).

Manfaat penggunaan media pembelajaran monopoli dapat membuat variasi belajar yang baru agar tidak membosankan. Salah satu manfaatnya yaitu, dapat dikembangkan guru dalam penanaman kemandirian anak, pembelajaran yang menarik, mendidik, dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pintar (Suciati et al., 2020) .

Dari penjelasan diatas bahwa dapat disimpulkan manfaat media monopoli pintar dapat melatih psikomotorik siswa dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran, seperti mengamati, mengumpulkan informasi, menganalisis, mencoba, dan berkomunikasi dengan baik .

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli Pintar

Setiap Permainan tentu saja memiliki kekurangan dan kelebihan. Kekurangan dan kelebihan dalam permainan monopoli sebagai media pembelajaran (K. I. Lestari et al., 2021) yaitu :

1. Kekurangan
 - a. Memungkinkan jumlah permainan lebih dari satu atau dua.
 - b. Media monopoli ini terbatas
 - c. Permainan Monopoli digunakan setelah siswa memahami konsep dan materi
 - d. Penyajian materi hanya berupa pertanyaan dan perintah

2. Kelebihan

- a. Dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik karena media pembelajaran dikolaborasikan dengan sebuah permainan
- b. Menekankan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi
- c. Materi disajikan dalam bentuk pertanyaan, perintah, dan tantangan sehingga memunculkan rasa ingin tahu, kerja keras dan tanggung jawab para siswa dalam menyelesaikan perintah yang ada dalam media.
- d. Meningkatkan jiwa sosial dan komunikasi antar peserta didik karena permainan dilakukan secara berkelompok.

2.1.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Sekolah Dasar (SD) adalah jenjang pendidikan formal yang biasanya ditempuh oleh anak-anak berusia 6 hingga 12 tahun. Sekolah Dasar berfungsi sebagai dasar dalam pendidikan, di mana siswa diajarkan berbagai mata pelajaran terutama Bahasa Indonesia. Tujuan utama dari Sekolah Dasar adalah untuk memberikan pengetahuan dasar, keterampilan, dan nilai-nilai sosial kepada siswa, serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Syaodih, 2021).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pembelajaran yang sangat penting di sekolah. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan yang baik dan benar, serta untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia sesuai dengan kemampuan, keluhan, dan minatnya. Selaian itu tujuan umum pembelajaran Bahasa Indonesia

memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, social dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua studi Menurut Ahdiah dalam (Alvi & Basri, 2023).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia Menurut Atmazaki, dalam (A Farhan et al., 2022).

Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting bagi peserta didik. Jika pendidik tidak mengajarkan Bahasa Indonesia kepada siswa mereka, mereka mungkin tidak tahu bagaimana berbicara dengan baik dan benar dengan orang-orang di lingkungan mereka. Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya.

2.1.4 Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Di dalam kedudukannya sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi yakni sebagai lambang kebanggaan kebangsaan, lambang identitas nasional, alat

pemersatu, serta alat komunikasi antardaerah dan antarkebudayaan. Berikut ini merupakan fungsi dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Adi, dalam (Anatasya et al., 2019) fungsi pembelajaran bahasa Indonesia antara lain:

1. Untuk meningkatkan produktivitas pendidikan, dengan jalan mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik, dan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah belajar peserta didik.
2. Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual, dengan
3. jalan mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
4. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran, dengan jalan perencanaan program pendidikan yang lebih sistematis, serta pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian perilaku.
5. Lebih memantapkan pengajaran, dengan jalan meningkatkan kemampuan manusia dengan berbagai media komunikasi, serta penyajian informasi dan data secara lebih konkrit.
6. Memungkinkan belajar secara seketika, karena dapat mengurangi jurang pemisah antara pelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan

realitas yang sifatnya konkrit, serta memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.

7. Memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, terutama dengan alat media massa.

Beberapa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami bahasa Indonesia serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, meningkatkan pengetahuan maupun kemampuan.

2.1.5 Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas rendah sangat memerlukan perhatian lebih dari guru. Terlebih pada tahap ini tidak sedikit siswa yang belum bisa membaca dengan lancar dan sesuai. Beberapa siswa mengharuskan guru untuk mengeja terlebih dahulu agar dapat mengikuti ucapan kalimat yang akan didengar. Namun, bukan hanya itu aja. Saat guru menulis di depan papan tulis dan meminta siswa untuk membacanya, maka guru diharuskan untuk membacakannya terlebih

dahulu dan baru siswa mengikuti setelahnya. Pada kelas rendah, peserta didik masih sangat memerlukan bimbingan saat belajar membaca agar lebih cepat lancar. Selain itu, guru juga harus menciptakan suasana yang menyenangkan, misalnya ice breaking (Kurniawan et al., 2020) .

Kemudian pembelajaran bahasa Indonesia di kelas tinggi memiliki karakteristik berbeda bila dibandingkan dengan pembelajaran di kelas rendah. Dimana pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas tinggi ini meliputi pembelajaran menulis, menyimak, membaca, dan berbicara. Materi pada pembelajaran di kelas tinggi ini disajikan secara teori dan praktik yang berisi pemahaman serta penerapan strategi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas tinggi. Esensi yang ada pada proses pembelajaran di kelas tinggi, yaitu dilaksanakan secara sistematis dan logis dalam mempelajari konsep, generalisasi, sampai penerapannya (Menyelesaikan soal, menghubungkan, memisahkan, menyusun, melipat, membagi, menderetkan, dan menggabungkan). Selain itu strategi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas tinggi pada jenjang sekolah dasar, yaitu latihan, drill, kelompok, inkuiri, pemecahan masalah, serta tanya jawab. Kegiatan pembelajaran di kelas tinggi ini banyak menggunakan pembelajaran berbasis masalah Menurut Samsiyah dalam (Safitri et al., 2022).

Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran di kelas tinggi, yaitu peserta didik diuntut untuk mampu dalam melakukan kegiatan penyelidikan serta pemecahan masalah. Pelajaran Bahasa Indonesia penting untuk dipelajari karena bahasa memegang peranan penting dalam pengembangan kemampuan sosial, emosional, dan intelektual siswa, serta mendukung atau meningkatkan peluang

keberhasilan dalam mempelajari bidang studi apa pun (Sumaryanti, 2023). Hal itu menegaskan bahwa Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional memiliki kedudukan yang sangat kuat.

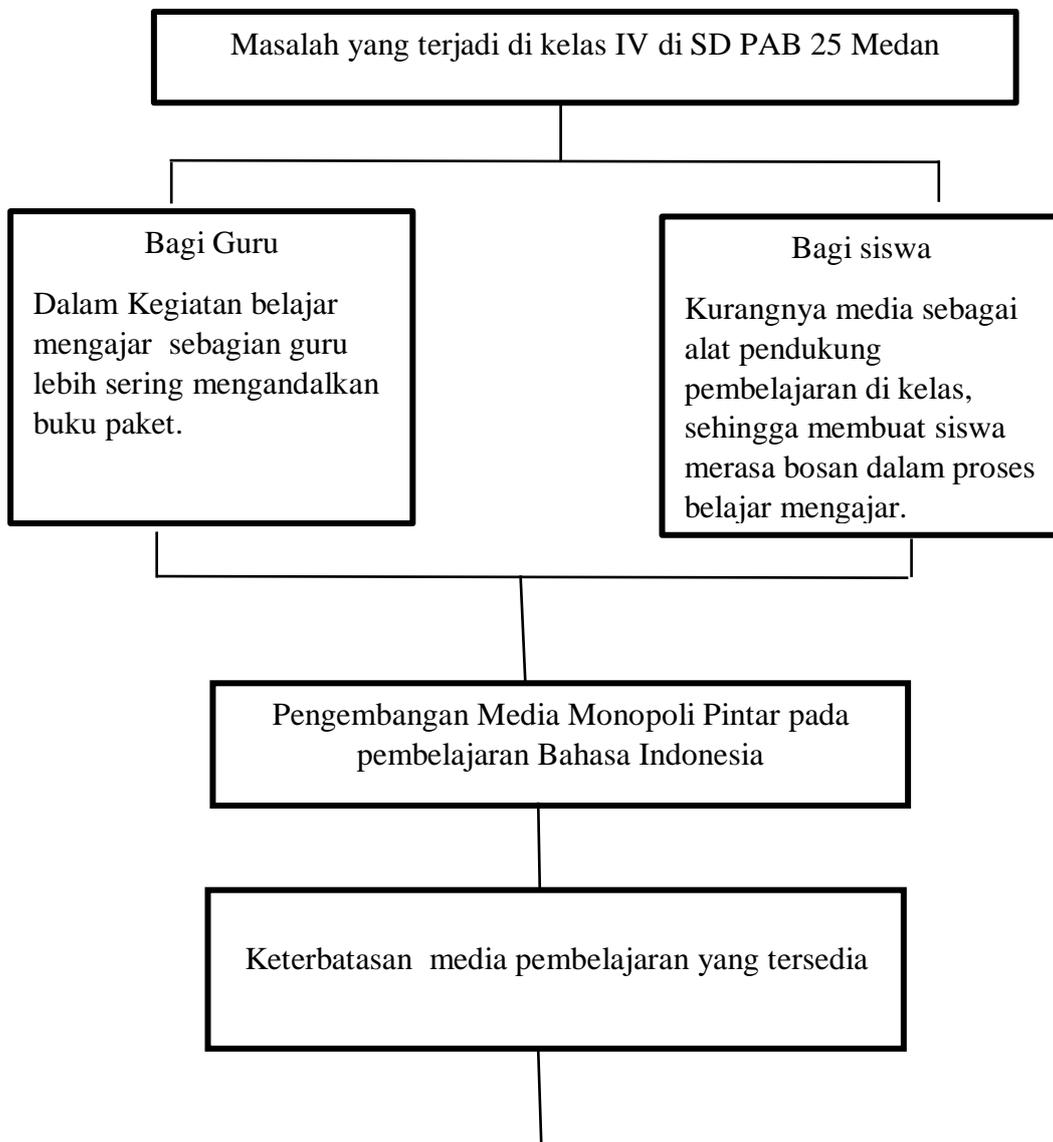
2.2 Kerangka Konseptual

Untuk membuat pembelajaran di kelas berjalan dengan baik, guru harus menjadi kreatif dan inovatif saat membuat atau menyediakan media yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, guru seharusnya mempertimbangkan apa yang harus digunakan sebagai media pembelajaran. Media yang dipilih harus memenuhi persyaratan penggunaan. Baik dari segi konten, tampilan, dan kemudahan, guru tidak terbatas pada metode ceramah dan buku paket selama proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Media adalah alat yang dibutuhkan guru untuk membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa, terutama siswa di kelas 4.

Akibatnya, guru harus mempertimbangkan penggunaan media dalam proses pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan kelas, yaitu penggunaan media untuk membantu guru dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Tetapi nyatanya kondisi dilingkungan saat ini masih banyak pendidik yang tidak menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar, sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam belajar, jika terdapat materi yang sulit dimengerti oleh siswa, siswa langsung tidak tertarik karena kurang paham apa yang sedang dipelajari. Secara skematis kerangka konseptual dalam penelitian ini berdasarkan teori yang dikemukakan maka dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

Melakukan Validasi Produk

2.3 Hipotesis

Berdasarkan Rumusan masalah dan tujuan diatas, maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran akan dikembangkan berupa monopoli pintar pada materi teks prosedur kelas IV dengan semenarik mungkin
2. Media pembelajaran akan dikembangkan berupa monopoli pintar pada materi teks prosedur kelas IV memiliki tingkat kevalidan tinggi
3. Media monopoli pintar pada materi teks prosedur kelas IV sangat praktis

BAB III

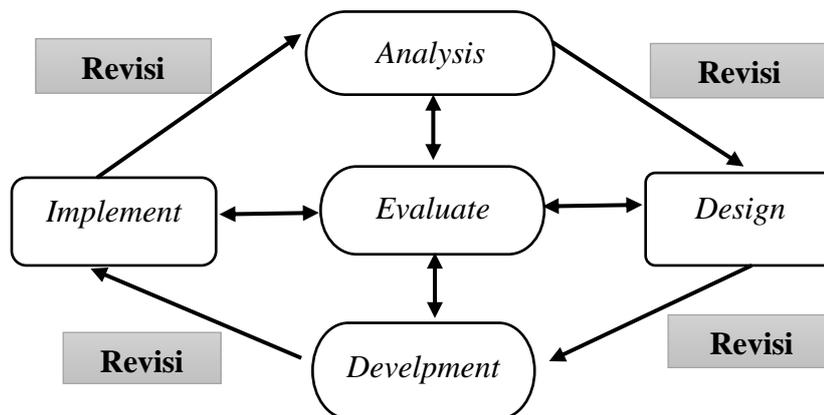
PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research dan Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian R&D adalah penelitian suatu produk yang sudah pernah dilakukan sebelumnya sehingga dapat dikembangkan serta disempurnakan dilihat dari potensi dan masalah dilapangan sehingga suatu produk dapat dipertanggung jawabkan.

Dalam penelitian ini, akan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan pembelajaran yang dilengkapi dengan urutan kegiatan yang sistematis. Model ini juga membantu proses pembelajaran untuk berjalan lancar dan mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam penelitian ini, pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk membuat media pembelajaran berbasis monopoli pintar pada materi Teks Prosedur.

Pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE dilakukan pengujian terhadap tim ahli, pengujian skala terbatas maupun skala luas serta revisi yang bertujuan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Model Pengembangan ADDIE memiliki langkah-langkah yang sudah disederhanakan, akan tetapi didalamnya sudah terdapat proses pengujian dan revisi sehingga produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria produk yang baik, dan layak untuk digunakan (Cahyadi, 2019).



Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan pada kelas IV di SD PAB 25 Medan yang beralamatkan di Jl. Pendidikan No.97 Kec. Medan Deli Kel. Mabar Hilir Kota Medan. Alasan memilih lokasi ini karena jenis penelitian ini belum pernah dilakukan di SD PAB 25 Medan.

3.2.2 Sumber Data dan Penelitian

Dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan sumber dalam wujud subjek penelitian dan objek penelitian.

a. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran monopoli pintar pada pelajaran Bahasa Indonesia Bab V bertukar atau membayar Tema “ Teks Prosedur “ untuk siswa kelas IV di SD PAB 24 Medan. Dengan Penguji Kelayakan Media yaitu satu orang ahli media, satu orang ahli materi, dan satu orang guru kelas IV.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran monopoli pintar untuk siswa kelas IV di SD PAB 25 Medan.

3.2.3 Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data. Pada penelitian ini menggunakan instrument angket . Angket akan diberikan kepada beberapa pihak ahli yang akan menilai kevalidan dari media yang dikembangkan diantara ahli media, ahli materi, respon guru dan peserta didik.

1. Instrumen validasi ahli materi

Instrument validasi ahli materi digunakan mengukur kelayakan isi materi. Untuk mengukur apakah materi yang dipaparkan dalam media monopoli pintar valid atau tidak , serta untuk mengetahui saran dan masukan validator dari segi materi. Adapun kisi-kisi validasi ahli materi sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Ahli Materi

No	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1	Isi Materi	Kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran	1,2,3
		Kelengkapan konsep dan kesesuaian materi	4,5
		Penyajian materi	6,7
2	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	8,9
		Dampak penggunaan media monopoli pintar dalam pembelajaran	10
Jumlah			10

2. Instrumen Validasi Ahli Desain Media

Instrument validasi desain media digunakan untuk mengukur apakah desain

pada media monopoli pintar valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran dan masukan terhadap desain dari media. Adapun kisi-kisi instrument validasi untuk ahli media sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1	Media	Kesesuaian media	1,2
		Kemudahan penggunaan media	4,5
		Kelengkapan media	6,7
2	Kualitas dan tampilan media	Bentuk media	8,9
		Tampilan media	10
Jumlah			10

3. Instrument untuk Respon Guru

Intrument untuk respon guru diberikan kepada siswa pada saat uji coba produk. Instrument ini digunakan untuk mrngetahui tingkat kepraktisan Media Monopoli pintar kelas IV di SD PAB 25 Medan. Adapun Kisi-kisi instrument untuk respon guru sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1	Media	Tampilan media monopoli pintar	1,2,3
		Penggunaan media pembelajaran monopoli pintar	4,5
2	Materi	Penyajian materi	6,7
		Kesesuain materi	8,9
3	Manfaat	Kemudahan penggunaan	10,11
		Kemudahan belajar	12,13
		Ketertarikan menggunakan media monopoli pintar	14
		Peningkatan Motivasi belajar	15
Jumlah			15

4. Instrument untuk Respon Peserta didik

Instrumen validasi untuk respon siswa diberikan kepada siswa pada saat uji coba produk. Instrument ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media monopoli pintar kelas IV SD PAB 25 Medan. Adapun kisi-kisi instrument untuk respon siswa sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Butir Penilaian
1	Media	Tampilan media	1,2,3
		Penggunaan media monopoli pintar	4,5
2	Materi	Penyajian Materi	6,7
3	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	8,9
		Respon siswa	10,11,12,13,14,15
Jumlah			15

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Data yang telah didapatkan dari instrumen penelitian tersebut kemudian akan di analisis. Analisis data dilakukan untuk memberikan penjelasan atau menunjukkan pencapaian terhadap kriteria kevalidan terhadap produk yang dikembangkan yaitu media monopoli pintar. Teknik data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Uji Validasi

Uji Validasi pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh validator pada angket dengan jumlah skor yang telah ditetapkan didalam angket. Analisis data (angket Validasi) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Prestase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat dibawah ini kualifikasi yang dapat disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Presentase Kevalidan

Prestase	Interprestasi
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup valid
21-40%	Kurang valid
0-20%	Tidak valid

Sumber : Samudra, dkk dalam (Kustianing et al., 2021)

Jika presentase kevalidan produk telah mencapai 81-100%, maka produk tidak perlu melakukan revisi.

2. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan pada peneliti ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh guru dan siswa pada angket dengan jumlah skor yang telah ditetapkan didalam angket. Analisis data (angket respon) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Prestase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat dibawah ini kualifikasi yang dapat disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3. 6 Presentase Kepraktisan

Prestase	Interprestasi
81-100%	Sangat praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup praktis
21-40%	Kurang praktis
0-20%	Tidak praktis

Sumber: Samudra, dkk dalam (Kustianing et al., 2021)

Jika Presentase kepraktisan produk telah mencapai 81-100%, maka produk dinyatakan memenuhi syarat.

3.3 Rancangan Produk

Pada penelitian Pengembangan ini mengadopsi model pengembangan ADDIE atau (*Analysis, Development, Implementation, Evaluation*) dengan menggunakan 4 tahap langkah langkah ini telah di bahas. Karena peneliti mengubah model pengembangan sesuai kebutuhan, maka hanya digunakan pada tahap implementasi dalam peneliti ini. Berikut penjabaran keempat tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE :

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mendapatkan dan mengumpulkan informasi tentang permasalahan pembelajaran dikelas, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran monopoli pintar.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini dikenal dengan membuat rancangan produk. Di dalam tahap ini akan menghasilkan user interface dari perancangan produk. Peneliti menentukan elemen media dengan mengumpulkan bahan pendukung seperti aplikasi yang diperlukan untuk membuat media monopoli pintar. Dimana media tersebut bisa dibuat sendiri.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap di mana rancangan yang sudah diwujudkan dalam bentuk nyata. Produk yang dibuat disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dalam tahap sebelumnya. Artinya tahapan ini merupakan tahapan dalam pembuatan produk. Elemen yang telah dikumpulkan dalam tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh sesuai dengan tahap desain.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahapan yang keempat merupakan implementasi. Tahap ini melakukan uji coba produk yang telah dibuat dari segi tampilan dan fungsionalnya produk. Pertama akan diuji coba oleh ahli media dan materi. Apabila ahli media, materi dan bahasa menyatakan layak maka akan diuj cobakan kepada peserta didik.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan akhir dari proses pengembangan. Di tahap ini dilakukannya pengiklanan produk. Namun, penelitian pengembangan media monopoli pintar akan dibatasi pada tahap *implementation* (implementasi). Di mana produk akan langsung diuji coba sebagai perangkat pembelajaran di dalam kelas. Di lihat dari waktu pada penelitian ini maka hal ini yang mengakibatkan penelitian harus dibatasi pada tahap *implementation* (implementasi).

3.3.1 Pengujian Internal

a) Ahli Materi

Adapun fungsi dari validasi materi adalah untuk melihat kelayakan dari isi materi media monopoli pintar dan untuk mengukur apakah materi yang telah disampaikan dalam media valid atau tidak. Untuk itu penting dilakukannya validasi ahli materi untuk mendapatkan masukan atau saran dari validator untuk mengembangkan materi teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia . ahli materi ini dilakukan oleh salah satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

b) Ahli Desain Media

Ahli desain media digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain media monopoli pintar serta untuk melihat masukan dan saran dari validator media yang telah dikembangkan. Ahli media ini dilakukan oleh salah satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

3.3.2 Pengujian Eksternal

a) Angket Respon Guru

Angket respon guru akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media monopoli pintar dan untuk mengetahui pendapat guru tentang proses pembelajaran menggunakan media monopoli pintar. Untuk itu peneliti butuh masukan dan saran dari guru agar dapat melihat Kepraktisan media ini sebagai perbaikan yang lebih baik lagi.

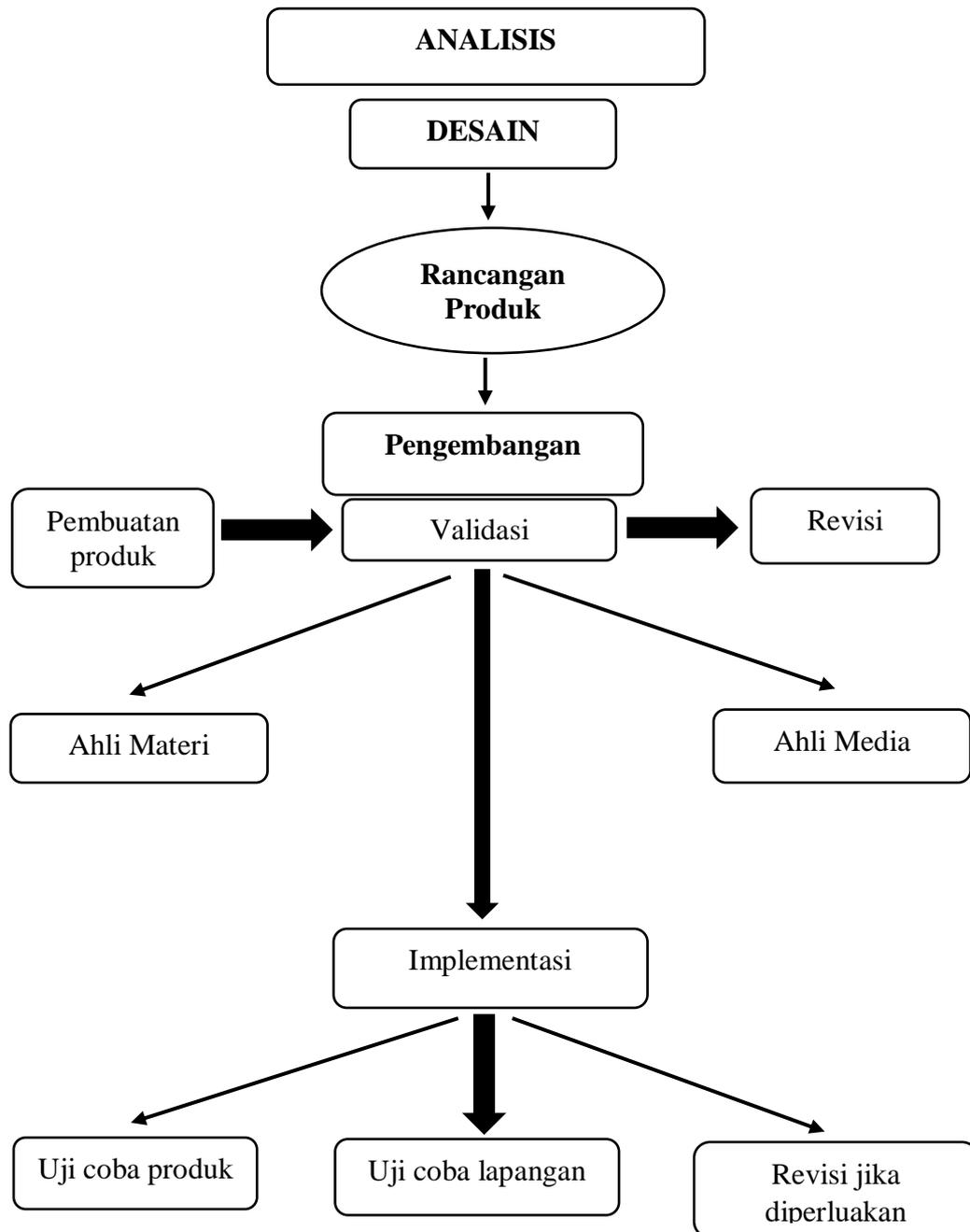
b) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa akan disebar pada setelah uji coba produk, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai proses pembelajaran menggunakan media monopoli pintar.

3.4 Tahap Pengembangan Produk

3.4.1 Pembuatan Produk

Pada penelitian pengembangan Media Monopoli Pintar ini digunakan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pada penelitian dibatasi hanya sampai tahap implementasi. Adapun produsernya sebagai berikut :



Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan

Untuk memperjelas setiap tahapan dari langkah prosedur pengembangan tersebut, maka akan dipaparkan penjelasan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Pada tahapan ini, peneliti menganalisis beberapa aspek seperti analisis kebutuhan, dan analisis peserta didik. Berikut adalah penjelasan mengenai analisis yang dilakukan oleh peneliti:

a) Analisis Kebutuhan

Tujuan analisis kebutuhan ini untuk mengetahui apa saja permasalahan yang ada dalam proses belajar mengajar pada kelas IVSD PAB 25 Medan. Agar peneliti dapat melihat dari kenyataan dan solusi untuk penyelesaian masalah yang muncul dalam proses pembelajaran sehingga dilakukan sebuah pengembangan

b) Analisis Peserta Didik

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sikap peserta didik di SD PAB 25 Medan saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pengamatan peneliti mengetahui bagaimana pengembangan media yang harus dilakukan agar sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Tahap Desain

Tahap desain adalah tahapan sebuah perencanaan yang akan dilakukan oleh penulis. Pada tahap ini penulis sudah mulai merancang Monopoli pintar yang dikembangkan dengan memperhatikan hasil analisis sebelumnya. Selanjutnya, dalam tahap perencanaan ini penulis mulai menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran. Penulis menggunakan beberapa aplikasi yang dapat mendukung pembuatan media pembelajaran seperti Canva dan website lainnya yang diperlukan dalam pembuatan media

pembelajaran. Penulis juga mengumpulkan referensi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran Monopoli pintar pada materi teks prosedur.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran monopoli pintar. Meskipun media pembelajaran telah dibuat sejak tahap define, hasilnya harus dipertimbangkan dari hasil awal media pembelajaran hingga hasil akhir yang sudah efektif setelah dikembangkan. Selanjutnya media pembelajaran akan masuk di tahap yang selanjutnya, yaitu :

a Tahapan Pembuatan Produk

Pada tahap ini, produk yang penulis kembangkan adalah media Monopoli pintar pada materi teks prosedur. Produk ini merupakan pengembangan dari Media monopoli pintar. Selanjutnya dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari buku dan website.

b Validasi ahli Media dan Materi

Proses validasi dilakukan oleh ahli media, bahasa, dan materi. Setelah mendapatkan masukan dari para validator maka peneliti dapat menemukan kelemahan dari media pembelajaran monopoli pintar yang dikembangkan. Kelemahan tersebut selanjutnya dijadikan saran untuk memperbaiki produk yang sedang dikembangkan.

c Revisi

Setelah memperoleh hasil dari validasi yang telah dilakukan, jika terdapat hal-hal yang perlu direvisi maka penulis akan merevisi sesuai dengan saran dari para validator agar produk tersebut layak untuk diuji

coba. Setelah produk direvisi dan mendapatkan nilai yang baik maka pengembangan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan pada peserta didik kelas IV SD PAB 25 Medan sebagai uji coba lapangan. Kemudian peneliti akan melakukan validasi untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik serta guru. Selama uji coba berlangsung, peneliti juga mempersiapkan diri untuk mencatat tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan. Selain itu, peneliti juga memberi peserta didik dan guru angket respon mengenai penggunaan media monopoli pintar. Apabila diperlukan maka peneliti akan melakukan revisi berdasarkan kendala dan saran dari guru maupun peserta didik. Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran monopoli pintar dalam proses pembelajaran disekolah. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan media pembelajaran monopoli pintar.

5. Tahap Evaluasi

Tahap ini merupakan akhir dalam proses pengembangan. Di tahap ini dilakukannya pengiklanan produk. Tapi setelah uji kelompok kecil, peneliti membatasi tahap penelitian ini hanya sampai tahap revisi produk karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Pada proses pelaksanaan peneliti yakin diawali dengan observasi lapangan, menyusun media berlandaskan hasil identifikasi siswa kelas IV SD PAB 25 Medan lalu menguji kelayakan hasil produk melalui validasi ahli media, dan ahli materi dan dilanjutkan pengujian kepraktisan produk pada guru dan peserta didik. Produk dalam pengembangan berupa media monopoli pintar pada materi teks prosedur.

Pengujian lapangan bertujuan untuk media pembelajaran lebih baik dari media awalnya. Kesesuaian media pembelajaran diuji sesuai atau tidaknya dengan karakteristik peserta didik di lapangan. Pengujian lapangan dilakukan satu kali yaitu pengujian lapangan secara besar. Pengujian lapangan secara besar ini dilakukan dengan melalui validasi ahli media, dan ahli materi. Masukan dari validator dilanjutkan dengan melakukan revisi produk. Revisi produk dilakukan setelah mendapat masukan dari para ahli untuk menghasilkan produk yang layak digunakan untuk uji coba lapangan.

3.5 Jadwal Penelitian

Pelaksanaan waktu penelitian dilaksanakan dari bulan Oktober-Mei tahun ajaran 2024/2025. Berikut adalah tabel rencana pelaksanaan penelitian.

Tabel 3. 7 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	Tahun Ajaran 2024/2025							
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
Pengajuan Judul								

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD PAB 25 Medan, Jalan Pendidikan No. 124, Mabar Hilir Kec. Medan Deli, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Pada Penelitian Pengembangan ini mengadopsi model ADDIE atau (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan menggunakan empat tahap. Langkah-langkah ini telah dibahas. Pada penelitian ini tahap pengembangan media dibatasi pada tahap implementasi yaitu media akan di uji coba ke siswa kelas IV SD PAB 25 Medan.

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan di SD PAB 25 Medan Kelas IV. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis kebutuhan dan analisis peserta didik.

a. Analisis Kebutuhan

Ketika membuat media pembelajaran, tujuannya adalah agar media tersebut dapat digunakan dengan baik dan memberikan manfaat kepada siswa. Salah satu caranya agar media dapat digunakan dengan baik yaitu dengan melihat tuntunan kebutuhan yang ada di kelas. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk melihat sejauh mana proses pembelajaran di Kelas SD PAb 25 Medan. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara sekaligus diskusi dengan guru untuk mendapatkan informasi mengenai hal tersebut.

Hasil dari diskusi ditemukan permasalahannya bahwa proses pembelajaran dikelas masih menggunakan media papan tulis, sehingga peserta didik masih kurang aktif dan kurang memahami dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang menonton memberikan kejenuhan pada otak anak dalam memahami dan menyerap materi yang diberikan guru. Pada pembelajaran biasanya guru menggunakan media yang sederhana berupa gambar-gambar atau poster yang berisi materi yang dipelajari.

Dari temuan lapangan tersebut, diperlukan media berupa media pembelajaran monopoli pintar yang dapat memfasilitasi siswa untuk lebih aktif dalam penguasaan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media monopoli pintar untuk siswa/i kelas IV di SD PAB 25 Medan.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa merupakan tahap digunakan untuk mengetahui karakteristik siswa yang menjadi dasar peneliti untuk menyusun media yang akan dikembangkan. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Sekolah dasar merupakan siswa yang masih berusia 7-12 tahun, hal ini menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan suasana pembelajaran yang asyik dan menarik. Siswa pada tahap ini menyukai pembelajaran bermain sehingga tidak menonton dan membosankan. Dimana siswa melihat masih berpikir dalam bentuk yang konkrit. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan media yang dapat menarik perhatian siswa. Adanya media pembelajaran diharapkan dapat membant siswa untuk paham dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas.

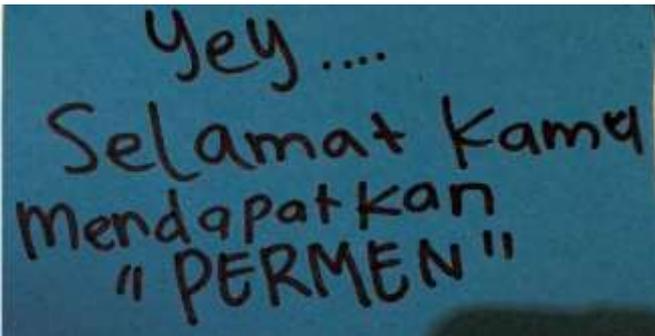
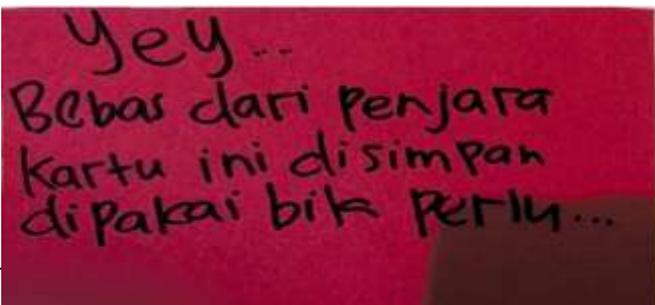
C. Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil analisis kurikulum yang dilakukan melalui wawancara pada tanggal 8 November 2024 di SD PAB 25 Medan yaitu bersama wali kelas IV, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan sekolah tersebut adalah Kurikulum Merdeka. Tahap ini bertujuan untuk menentukan materi-materi yang akan digunakan dalam perangkat pembelajaran. Penelitian memilih materi pada Bab V yaitu “ bertukar atau membayar” Tema ” Teks Prosedur”. Selain, itu tahap ini juga bertujuan untuk menetapkan tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran (CP).

Adapun pemaparan dari capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sebagai berikut.

Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran

No.	Tujuan Pembelajaran	Capaian Pembelajaran
1.	Melalui kegiatan menceritakan kembali teks, peserta didik dapat menyebutkan ide pokok dan ide pendukung pada teks dengan benar	Peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep menulis dan membaca. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang di pelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide atau menalar, dan cara bermain dalam proses pembelajara, penyelidikan percobaan, Mengomunikasikan dan melakukan tindak laniut dari proses prosedur pembelajaran yang sudah dilakukannya.
2	Melalui kegiatan bermain dengan monopoli pintar, peserta didik dapat menulis teks prosedur dengan baik	
3	Melalui kegiatan menulis teks prosedur, peserta didik dapat menulis kalimat dengan baik sesuai kaidah Bahasa Indoneia	

	<p>10 soal, simbol (kaca pembesar) sebagai tanda materi yang berjumlah 10. `</p>
	<p>Kartu soal didesain pakai aplikasi <i>canva</i> dengan menggunakan kertas ivory yang mendominasi warna biru. Huruf yang digunakan pada kartu berwarna hitam.</p>
	<p>Kartu materi didesain pakai aplikasi <i>canva</i> dengan menggunakan kertas ivory yang mendominasi warna pink. Huruf yang digunakan pada kartu berwarna hitam.</p>
	<p>Kartu hadiah didesain menggunakan kertas jeruk berwarna biru, kemudian ditulis menggunakan spidol warna hitam, lalu di gunting.</p>
	<p>Kartu kesempatan didesain menggunakan kertas jeruk berwarna merah , kemudian ditulis menggunakan spidol warna hitam, lalu</p>

	di gunting.
	Pion pemain didesain pakai aplikasi <i>canva</i> dengan menggunakan kertas photo paper glossy, kemudian digunting sesuai dengan gambar yang telah didesain.
	Dadu terbuat dari kain flanel yang berukuran 10 cm x 10 cm. Dadu ini digunakan sebagai hitungan langkah pemain.

Gambar 4.1 Desain Media Monopoli Pintar

b. Menyusun Instrumen

Penilaian Media Instrumenn dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan, adapun instrumen yang divalidasi yaitu ; (a) Instrumen ahli desain media, (b) instrumen ahli materi. Untuk instrumen kepraktisan yaitu ; (a) angket respon guru, dan (a) angket respon siswa.

c. Menyusun Modul Ajar

Penyusunan Modul ajar bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran di kelas yang diintegrasikan dengan pengimplikasian media pembelajarn. Adapun Modul Ajar yang telah disusun terlampir.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada sub bab ini, dipaparkan dua hal pokok yang meliputi validasi : (1) ahli isi materi, (2) ahli desain media. Kedua data tersebut disajikan secara sistematis.

a. Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi isi materi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi pada media pembelajaran. Validasi isi materi terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan "Sangat Baik= 5", "Baik = 4", "Cukup -= 3", "Kurang= 2", dan "Sangat Kurang = 1 ". Adapun penilaian dari ahli isi materi melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Ramlah	48	50	96%	Sangat

Wulandari, S.Pd				Valid
-----------------	--	--	--	-------

Skor Maksimal Total = 5 skala x 10 indikator = 50 Skor maksimal

$$\text{Presentase} = \left(\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal total}} \right) \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\% \text{ (sangat valid)}$$

Berdasarkan hasil validasi materi diatas yang sudah diberikan ole ahli materi menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan persentase nilai 96% kategori sangat valid. Dengan demikian materi pada pengembangan media berhasil

mencapai tujuannya untuk melihat respons ahli materi untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

b. Validasi Ahli Desain Media

Validasi ahli desain ini melibatkan seorang ahli, yaitu dosen dari studi PGSD FKIP Umsu (**Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd**). Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian isi materi pada media yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan "Sangat Baik = 5", "Baik = 4", "Cukup = 3", "Kurang= 2", dan "Sangat Kurang = 1". Adapun penilaian dari ahli isi materi melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.3. Hasil Validasi Desain Media

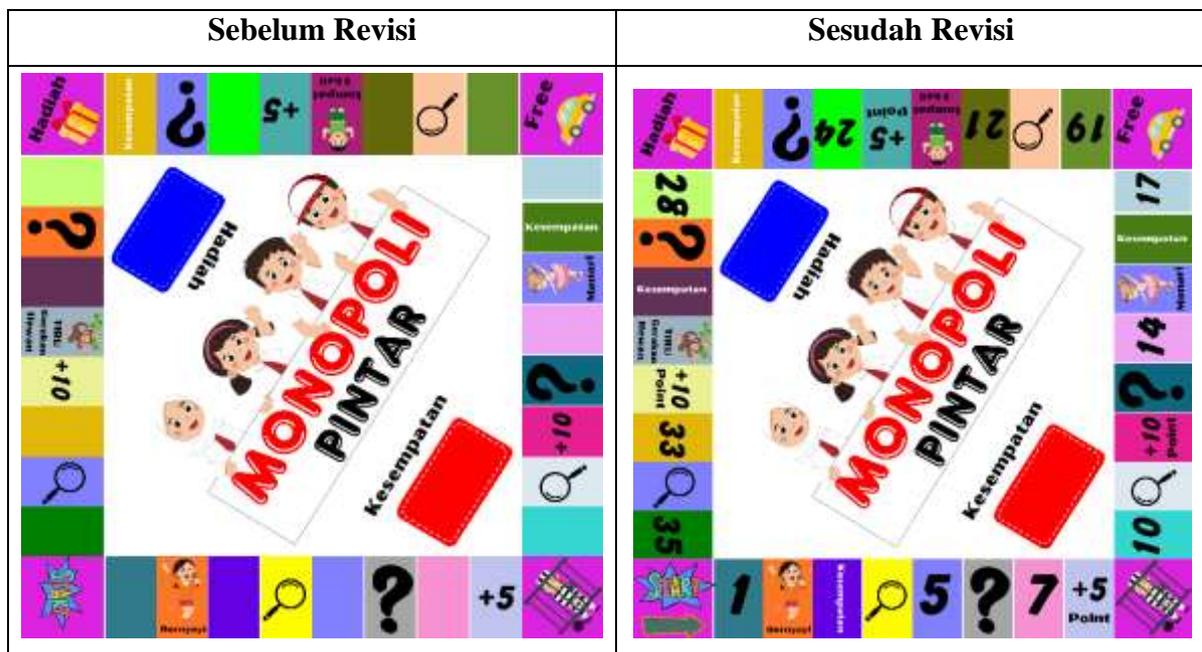
Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd	49	50	98%	Sangat Valid

Skor Maksimal Total = 5 skala x 10 indikator = 50 Skor maksimal

$$\text{Presentase} = \left(\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal total}} \right) \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\% \text{ (sangat valid)}$$

Berdasarkan hasil validasi media diatas yang sudah diberikan ole ahli media menunjukkan bahwa desain media yang ditampilkan valid dengan persentase nilai 98% kategori sangat valid. Dengan demikian materi pada pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons ahli media untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.



Gambar 4.2 Media Monopoli Pintar Setelah Direvisi

4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi ini pengembangan media pembelajaran monopoli pintar dilakukan pada hari Rabu 16 April 2025. Pelaksanaan ini dimulai

pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) yaitu dari pukul 13.00 15.00 WIB. Materi yang dibahas adalah Mata pelajaran Pendidikan Matematika (P.12.1) “Pembayaran” Tema “Teks Prosedur”. Kegiatan ini dilaksanakan dengan tahapan Modul Pembelajaran yang



Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba di Kelas

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi media. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implementasi produk yaitu sebagai berikut. 1) Uji coba produk meliputi uji coba kepraktisan pendidik dengan mengambil 1 responden guru kelas. 2) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden sebanyak 27 (dua puluh tujuh) orang siswa yang diambil dari kelas IV SD PAB 25 Medan. Adapun hasil dari instrument uji coba kepraktisan sebagai berikut:

a. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh 1 orang guru, yaitu Wali kelas IV. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket, sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Kepraktisan Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Ramlah Wulandari S.Pd	69	75	92%	Sangat Praktis

Skor Maksimal Total = 5 skala x 15 indikator = 75 Skor maksimal

$$\text{Presentase} = \left(\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal total}} \right) \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{69}{75} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan hasil respon guru diatas yang sudah diberikan persentase nilai 92% kategori sangat praktis. Dengan demikian kepraktisan pada pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons guru untuk diterapkan sebagai media dalam proses belajar mengajar dikelas IV SD PAB 25 Medan.

b. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan uji coba dengan jumlah responden 27 orang siswa, pemakaian dilakukan dikelas IV SD PAB 25 Medan. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menarik.

Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik yang telah ditetapkan di Modul ajar dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan media monopoli pintar kepada siswa untuk dilihat

dan dipelajari, kemudian siswa diberi angket untuk menilai kemenarikan media ajar tersebut. Hasil dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Siswa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Ramlah Wulandari S.Pd	1.807	2.025	89%	Sangat Praktis

Skor Maksimal Total = 75 x 27 siswa = 2.025 Skor maksimal

$$\text{Presentase} = \left(\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal total}} \right) \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{1.807}{2.025} \times 100\% = 89\%$$

Dengan demikian kelayakan ditinjau dari aspek respon siswa memperoleh rata-rata 89% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Respon siswa terhadap media rata-rata dikategorikan sangat menarik dan sangat praktis untuk digunakan. Hasil Dapat dilihat pada grafik dibawah ini :

4.2 Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media yang telah dikembangkan tersebut berupa media pembelajaran Monopoli pintar dimana disusun berdasarkan kebutuhan guru siswa di kelas SD PAB 25 Medan. Media Monopoli pintar yang dikembangkan sesuai dengan model (ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun dalam penelitian dan pengembangan ini dibatasi hanya

sampai tahap Implementasi (*Implementation*), hal ini dikarenakan peneliti memiliki keterbatasan waktu, tenaga, serta biaya. Model ADDIE digunakan karena langkah-langkahnya yang sistematis.

4.2.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar

Validasi sendiri dilakukan pada tahap pengembangan media pengembangan dimana validasi melihat kelayakan media sebelum melakukan uji coba atau digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana diperoleh hasil validasi dari para ahli yang dilakukan sebelum uji coba media Monopoli pintar yang telah diesain. Oleh karena itu, berdasarkan penelitian yang sata lakukan peneliti menemukan bahwa pengembangan ini yaitu adanya kevalidan pada media pembelajaran monopoli pintar yang mencapai nilai ahli media memberikan presentase 98%, dan ahli materi 96 % yang semuanya masuk dalam kategori “ sangat valid”. Selain itu kepraktisan media monopoli pintar ini juga mendapatkan nilai yang sangat praktis dengan nilai rata-rata respon guru 92%, nilai rata-rata respon siswa mencapai 89% dari 27 siswa yang menjadi subjek pada pebelitian pengembangan ini. Dengan hasil dari penilai para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media Monopoli pintar layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

4.2.2 Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Pintar

Validasi dilakukan pada tahap pengembangan (*development*) dimana validasi melihat bahwa ada kelayakan media sebelum melakukan uji coba atau sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana diperoleh hasil validasi dari para ahli yang dilakukan sebelum melakukan uji coba media pembelajaran monopoli pintar yang telah di desain semenarik mungkin. Adapun hasil tanggapan dari salah satu validator ahli desain media yang merupakan dosen universitas muhammadiyah sumatera utara yaitu Ibu Indah Pratiei, S.Pd.,M.Pd, sebesar 98% dengan kategori "valid", untuk validator para ahli materi dilakukan validasi oleh

Ramlah Wulandari, S.Pd, selaku guru kelas SD PAB 25 Medan sebesar 96% dengan kategori "sangat valid". Dengan hasil penelitian pada validator tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli pintar layak digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

4.2.3 Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Monopoli Pintar

Setelah kita melaewati uji validasi oleh para ahli, media akan diuji coba kepada siswa untuk dilakukan uji di kelas IV SD PAB 25 Medan yang berjumlah 27 siswa. Uji coba sendiri dilakukan pada hari selasa 16 April 2025. Selain itu pada tahap implementasi (*implementation*) diketahui bahwa hasil uji coba kepraktisan yang dilakukan oleh guru mendapat nilai sebesar 92% kategori "sangat praktis". Adapun yang mengisi lembar angket penilaian kepraktisan dilakukan oleh ibu Ramlah Wulandari S.Pd, yang merupakan wali kelas IV dan hasil uji kepraktisan

Media Pembelajaran Monopoli Pintar dikelas IV SD PAB 25 Medan

Dengan demikian, berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media monopoli pintar layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dilihat dari tingkat kevalidan yang diberikan oleh para ahli. Begitu juga dengan nilai keparaktisan yang mendapatkan kategori sangat praktis yang diberikan oleh guru dan siswa. Media monopoli pintar pun membuat siswa tertarik dan antusias dengan media monopoli pintar yang ditampilkan. Para siswa diperlihatkan hal baru dalam proses pembelajarannya, siswa terlihat penasaran dengan media yang ditampilkan. Media monopoli pintar membuat siswa fokus untuk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. Hal ini

mempengaruhi situasi dalam proses pembelajaran yang biasa hanya berupa membaca buku dan mengerjakan soal saja.

Media monopoli dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, berpikir kritis saat berinteraksi dalam kelompok. Dengan demikian, media monopoli menciptakan suasana belajar yang menarik dan positif menurut Saputra dalam jurnal (Adolph, 2025).

Media pembelajaran monopoli memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihanannya adalah penyajian gambar yang memikat siswa, dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran seperti, IPS, IPA Pkn dan Bahasa Indonesia, siswa menjadi lebih aktif saat belajar dikarenakan kesempatan yang sama diperoleh setiap siswa. Media monopoli tidak hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran, tetapi mengembangkan dan membentuk minat siswa untuk belajar sesuai dengan pernyataan (Sihotang, 2022).

Media pembelajaran berbantuan permainan monopoli nantinya dapat dimanfaatkan peserta didik di sekolah dasar untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, semangat untuk mengikuti pembelajaran, memudahkan peserta didik memahami pelajaran, membantumengembangkan daya pikir (Istiningsih et al., 2021).

Pada penelitiannya sebelumnya yang dilakukan oleh (Permatasari et al., 2024) pada penelitian pengembangan monopoli tersebut mendapatkan nilai validasi yaitu 88 % dari ahli media dengan kriteria sangat valid, 79 % dari ahli materi dengan kriteria sangat valid, 81 % dari ahli bahasa dengan kriteria sangat valid, Pada kepraktisan mendapatkan nilai 90% dari respon guru dengan katagori

sangat praktis, 93% dari respon siswa dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian Media monopoli pintar yang dikembangkan berhasil dan layak digunakan untuk pembelajaran didalam kelas.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Ardhani et al., 2021) dengan mata pelajaran IPA yang menunjukkan hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa 92% siswa tertarik dengan media monopoli berbasis permainan. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli pintar layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Terlihat dari hasil validasi media memperoleh presentasi 93%, validasi materi memperoleh presentase 94%, dan respon peserta didik dalam kelompok kecil memperoleh presentase sebesar 92%.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Widiyanti & Wiarta, 2021) yang berjudul Pengembangan media pembelajaran Monopoli Games smart pada pembelajaran Matematika kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran, media yang dikembangkan mendapatkan nilai 93,75% sehingga berada pada kualifikasi sangat baik, hasil penilalan yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran mendapatkan nilai 91,66% sehingga berada pada kualifikasi sangat baik, hasil penilalan yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 91,66% sehingga berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data, persentase uji perorangan yang dilakukan kepada siswa dengan media monopoly games smart adalah sebesar 91,5% dengan tingkat kelayakan tergolong sangat baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran monopoli pintar pada pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media monopoli pintar yang dikembangkan sesuai dengan model (ADDIE) yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Model ADDIE digunakan karena langkah-langkahnya yang sistematis. Pada tahap analisis peneliti menganalisis dua hal yaitu kebutuhan dan karakteristik siswa. Untuk tahap desain peneliti mendesain media monopoli pintar dengan menggunakan aplikasi Canva dari bahan yang digunakan adalah Banner/spanduk. Tahap pengembangan yang meliputi validasi ahli, yaitu; ahli materi, dan ahli media, dapat diketahui hasil validasi. Hasil penelitian pengembangan ini, media monopoli pintar ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Hingga selanjutnya media masuk ketahap implementasi atau tahap uji coba dengan uji coba kepraktisan yang akan diberikan oleh guru dan siswa.
2. Validasi media monopoli pintar di peroleh dari hasil validasi pada tahap pengembangan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, dan desain media. Para validator, menyatakan bahwa media layak di ujicoba tanpa revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media monopoli pintar layak digunakan dalam proses

pembelajaran. Hasil validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata sebesar 98% kategori “sangat valid”, dan hasil validasi ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 96% kategori “sangat valid” sehingga media monopoli pintar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Kepraktisan diketahui diketahui melalui uji coba pada tahap implementasi. Kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa. Hasil penilaian guru menunjukkan bahwa media monopoli pintar sangat praktis dengan rata-rata 92%, penilaian dari respon siswa (27 siswa) juga menunjukkan hasil yang sangat praktis dengan rata-rata 89%. Berdasarkan hal tersebut, media monopoli pintar yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV di SD PAB 25 Medan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Media monopoli pintar ini dapat dikembangkan lagi untuk materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia lainnya namun perlu dilakukan analisis kurikulum serta karakteristik terlebih dahulu.
2. Media monopoli pintar hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.

3. Proses pembelajaran seperti metode ceramah dioptimalkan dengan media monopoli pintar yang bisa membantu kegiatan proses belajar mengajar berlangsung.
4. Perlunya penambahan media pembelajaran yang lebih beragam. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media monopoli pintar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di Sekolah Dasar

DAFTAR PUSTAKA

- A Farhan, S Fizna, A Vera, Syahrial, & N Silvina. (2022). Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Berbasis Teks Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 387–393.
- Adolph, R. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar PPKN Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah 18*. 10, 1–23.
- Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56.
<https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/527>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
<https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Alvi, & Basri, A. (2023). Penggunaan Metode Sas (Struktural Analisis Sintetik) dengan Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 19 Asam Jawa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22290–22299.
- Amaliyah, S. (2021). Konsep pendidikan keluarga menurut Ki Hadjar Dewantara. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 5(9), 1766–1770.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1171>
- Anatasya, D., Wila Yanti, F., Mellenia, R., Angreska, R., Putri, S., Kuntarto, E., & Silvina Noviyanti, D. (2018). *Artikel Jurnal Tugas Mk Kajian Kebahasaan Kelas*. 1–9.
- Andi Kristanto, S.Pd, M. P. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal*

- Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Basyar, S. (2020). Pemikiran Tokoh Pendidikan Islam. *Ri'ayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan*, 5(01), 96. <https://doi.org/10.32332/riayah.v5i01.2306>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cyntia, A. A., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.23887/jmt.v1i2.39840>
- Dinda Zahra Rama Sabila, M. D. P. D. (2024). Menelusuri Tujuan Pendidikan Di Indonesia : Harapan Dan Tantangan. *Cendekia Pendidikan*, 3(6), 101–112.
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Istiningsih, S., Puji Astria, F., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal. *Journal of Elementary Education*, 04(06), 911–920.
- Jaka Wijaya Kusuma, M. P. D. dkk. (2023). *Dimesi MEDIA PEMBELAJARAN*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kemendikbudristek. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset,*

dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 (Issue 021).

- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 65–73. <https://doi.org/10.30595/v1i1.7933>
- Kustianing, U., Saiban, K., Pangarsa, A. A. T., & Yunus, A. B. M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Online Menggunakan Learning Management System Bintaraloka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Negeri 3 Malang. *JPIIn: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2), 41–54.
- Laili, V. S. A., Ananda, D. A. R., Putra, G. A., & Prahardana, M. W. (2022). ANALISIS UNDANG-UNDANG NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL MENCAKUP BAB IV PASAL 5 MENGENAI HAK DAN KEWAJIBAN WARGA NEGARA, ORANG TUA, DAN PEMERINTAH. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 16(2), 265. <https://doi.org/10.17977/um020v16i22022p265-275>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Lestari, Y., & Yusnaldi, E. (2024). *Pengembangan Media Monopoli Pintar Keragaman Budaya Sumatera Utara Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa*. 13(001), 343–354.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). 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(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.33586>
- Mariana, N., Relita, D. T., & Marganingsih, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Panca Setya 1 Sintang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(1), 99–109.

<https://doi.org/10.31932/jpe.v9i1.3302>

- Mubarok, F., Martanti, F., Ulumuddin, I. K., Guru, P., Ibtidaiyyah, M., Islam, F. A., Wahid, U., & Semarang, H. (n.d.). 3 1,2,3. 55.
- Nikmatin Mabsutsah, & Yushardi, Y. (2022). Analisis Kebutuhan Guru terhadap E Module Berbasis STEAM dan Kurikulum Merdeka pada Materi Pemanasan Global. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 205–213. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.588>
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Patilima, S. (2022). Peran Kepala Sekolah dalam Memberikan Motivator. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 0(0), 228–236. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1069>
- Permatasari, I., Hakim, L., Aryaningrum, K., & Nurrita, T. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PENJAJAHAN PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR*. 10(April), 479–492.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Roslina, D., Widyaningsih, O., Ayuningrum Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S., & Kusuma Negara, S. (2020). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran IPS Indahnya Keragaman di Negeriku. *Prosiding Seminar Nasional STKIP Kusuma Negara II*, 345–352.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048–3054. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12840/9856>

- Safitri, A., Rusmiati, M. N., Fauziyyah, H., & Prihantini. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9333–9339. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3886>
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60–67.
- Sipahutar, R. S., Basri, A., & Sari, S. P. (2023). Penggunaan Media Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Materi Part Of Body Di Sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 12347–12361.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2020). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175–188. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Sumaryanti, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.36418/jist.v4i1.564>
- Syaodih, E. (2021). Evaluasi Kurikulum Pendidikan Dasar: Satu Usulan. *Inovasi Kurikulum*, 6(2), 54–73. <https://doi.org/10.17509/jik.v6i2.35700>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Widiyanti, N. M. D., & Wiarta, I. W. (2021). pengembangan media pembelajaran

monopoly games smart pada pembelajaran matematika kelas IV SD No.1 Mengwi tahun ajaran 2020/2021. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 21–25. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.32806>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Lampiran- Lampiran

Lampiran 1

MODUL AJAR

A. IDENTITAS MODUL

Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar

Fase/Kelas : IV/B

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Bab V : Bertukar atau Membayar

Tema : Teks Prosedur

Alokasi Waktu : 2x35 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik dapat memahami tujuan dan pesan yang disampaikan penulis dalam tulisannya.
- Peserta didik dapat memahami dan menulis teks prosedur

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Mandiri
- Bernalar Kritis
- Kreatif
- Bergotong royong

D. SARANA DAN PRASARANA

- Sarana : Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia kelas IV
- Prasarana : Ruang Kelas dan Lapangan Sekolah

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 15-30 Peserta Didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran : Game Based Learning (GBL)
- Pendekatan : Saintifik, TPACK
- Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Bermain Peran

KOMPETENSI ISI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu menulis teks prosedur dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik.

ELEMEN

- Pemahaman Bahasa Indonesia

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui kegiatan menceritakan kembali isi teks, peserta didik dapat menyebutkan ide pokok dan ide pendukung pada teks dengan benar.
- Melalui kegiatan bermain dengan media monopoli pintar, peserta didik

dapat menulis teks prosedur dengan baik.

- Melalui kegiatan menulis teks prosedur, peserta didik dapat menulis kalimat dengan baik sesuai kaidah Bahasa Indonesia.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang memahami dan menulis teks prosedur.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Pernahkan kalian minum Pop Ice ?
- Kalau pernah bagaimana cara membuat Pop ice ?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik 2. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran 3. Guru mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajari pada pertemuan selanjutnya 4. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran 	10 menit
Kegiatan inti	<p>Sintaks 1 Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru memberi pertanyaan “ Apakah kalian pernah membaca teks prosedur “ . 6. Peserta didik memperhatikan dan menyimak materi yang disampaikan oleh guru mengenai teks prosedur. 	50 menit

	<p>7. Guru bertanya kepada peserta didik</p> <ol style="list-style-type: none"> “Siapa yang pernah minum pop ice dingin “?” “Apakah kalian membuat sendiri atau beli langsung jadi”? “Jika kalian diminta untuk membuat, apakah kalian bisa”? “Coba kalau kalian bisa, ceritakan bagaimana caranya”? <p>8. Beberapa peserta didik diminta untuk bercerita bagaimana cara pembuatan popice berdasarkan bahan dan langkahnya.</p> <p>Sintaks 2 : Mengorganisasikan siswa untuk belajar</p> <p>9. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing terdiri 5-6 orang</p> <p>10. Guru memberikan dikungan kepada seluruh peserta didik untuk aktif dalam kelompoknya</p> <p>Sintaks 3 : Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok</p> <p>11. Guru sebelumnya menyiapkan materi teks prosedur</p> <p>12. Peserta didik diberi kesempatan untuk menghapal materi yang telah disampaikan oleh guru bersama dengan kelompoknya</p> <p>13. Guru mengenalkan media monopoli pintar kepada peserta didik</p> <p>14. Kemudian guru menjelaskan aturan bermain monopoli pintar kepada peserta didik</p> <p>Sintaks 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil</p> <p>15. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru</p>	
--	---	--

	<p>mengenai teks prosedur</p> <p>16. Peserta didik bermain secara bergantian dengan anggota kelompoknya untuk mengumpulkan point pada media monopoli pintar</p> <p>Sintaks 5 : Menganalisi dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <p>17. Guru tetap mendampingi proses bermain yang berlangsung untuk memberikan point setiap kelompok</p> <p>18. Hasil akhir akan dimenangkan oleh kelompok yang memiliki point terbanyak.</p>	
Penutup	<p>19. Guru dan peserta didik melakukan refleksi kegiatan hari ini. Dalam kegiatan refleksi, guru memberikan beberapa pertanyaan berikut ini ;</p> <p>a. Apa saja yang sudah kamu pelajari hari ini ?</p> <p>b. Bagaimana perasaan saat kegiatan pembelajaran hari ini ?</p> <p>20. Peserta didik dan guru membuat kesimpulan hasil belajar selama sehari</p> <p>21. Peserta didik bersama guru berdoa menurut kepercayaan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.</p>	10 menit

F. REFLEKSI PESERTA DIDIK

- Apa kegiatan yang kalian sukai dalam bermain media monopoli pintar?
- Apa kegiatan yang kalian tidak sukai dalam bermain media monopoli pintar ?

G. REFLEKSI GURU

- Apakah media yang digunakan suda menumbuhkan motivasi belajar peserta didik ?
- Berapa pesentase peserta didik yang terlibat aktif dalam pelaksanaan dengan bermain monopoli pintar ?

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan gautu yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi nilai kerja dengan rubrik penilaian.

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Medan, April 2025

Guru Kelas

Peneliti



Dewi Lestari Utami, S.Pd



Ramla Wihandari, S.Pd



Pretty Sanjuari Lubis

Lampiran 2**MATERI PEMBELAJARAN**

- Kelas** : IV
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Pelajaran : Teks prosedur

Teks Prosedur

adalah Teks dalah teks yang berisi Langkah-langkah atau tahapan untuk melakukan suatu kegiatan. Jadi, teks prosedur ini adalah isinya itu berupa langkah-langkah. atau tahapan dalam kita melakukan sesuatu atau membuat sesuatu.

Hal yang harus diperhatikan Ketika membuat teks prosedur

- a. Tujuan yang ingin dicapai dalam teks prosedur
- b. Persyaratan dan perlengkapan yang dibutuhkan
- c. Langkah-langkah yang dilakukan

Ciri-ciri teks prosedur :

1. Berisi Langkah-langkah kegiatan secara urut
2. Menggunakan kalimat perintah
3. Menggunakan kata kerja aktif

4. Menggunakan kata hubung untuk mengurutkan kegiatan atau Langkah-langkah
5. Menggunakan kata keterangan untuk menyatakan waktu, alat, tempat, dan cara.

Struktur Teks prosedur :

1. Tujuan

Pada wala pembuatan teks prosedur, penulis biasanya memberikan penjelasan terkait tujuan dalam penyusunan teks. Hal ini juga bisa menginformasikan hasil akhir yang akan di capai.

2. Alat/Bahan

Merupakan hal-hal apa saja yang perlu disiapkan dan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan atau pembuatan kegiatan tersebut. Bagian ini berisi informasi tentang alat/bahan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan.

3. Langkah-langkah

Bagian ini menjelaskan tentang proses atau tahapan yang harus dilakukan demi mendaatkan hasil maksimal sesuai dengan tujuan dari teks prosedur. Langkah-langkah yang dibuat harus secara berurutan. Selain itu, susunannya harus logis, sistematis, dan mudah dipahami.

4. Penutup

Bagian terakhir ini menjelaskan tentang simpulan dari suatu prosedur yang telah dilakukan. Bagian ini bersifat opsional, yakni boleh ada dan tidak boleh ada dalam teks prosedur.

Jenis-jenis Teks prosedur ;

1. Teks prosedur sederhana : Teks prosedur sederhana berisi dua atau tiga Langkah saja. Contohnya prosedur untuk mengoperasikan setrika.
2. Teks prosedur Kompleks : Teks prosedur kompleks terdiri atas banyak Langkah dan jenjang untuk tiap tahapannya. Contohnya prosedur pembayaran tilang oleh polisi
3. Teks prosedur Protokol : Teks prosedur prokol merupakan teks prosedur yang Langkah-langkah bisa dibolak-balik, tetapi tujuannya tetap bisa tercapai. Contohnya cara memasak mie instan.

Lampiran 3

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Nama : *Ramlah Wihondari, S.Pd.*

Petunjuk Pengisian :

- a Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi.
 b Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- c Mohon isi dengan kejujuran

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Dapat mempermudah dalam memahami pembelajaran	✓				
2	Penggunaan media monopoli pintar dapat menarik minat serta perhatian siswa	✓				
3	Penyampaian menggunakan monopoli pintar dapat menimbulkan antusias dalam kelas		✓			
4	Media monopoli pintar membuat perhatian peserta didik fokus pada media	✓				
5	Guru tertarik menggunakan monopoli pintar pada saat belajar		✓			
6	Peserta didik tidak perlu lagi hanya membayangkan situasi yang sedang mereka pelajari		✓			
7	Media monopoli pintar membantu guru dalam menyampaikan materi teks prosedur	✓				
8	Media yang digunakan berupa barang konkrit	✓				
9	Media pembelajaran monopoli pintar					

	memiliki bagian gambar yang menarik	✓				
10	Media monopoli pintar yang diberikan jelas dan menarik	✓				
11	Tulisan pada media monopoli pintar terlihat jelas	✓				
12	Warna media monopoli pintar tidak terlalu mencolok		✓			
13	Media monopoli pintar mudah digunakan dalam menjelaskan materi		✓			
14	Media monopoli pintar dapat dioperasikan dengan baik	✓				
15	Media monopoli pintar menyajikan materi teks prosedur dengan baik		✓			

Medan, 10 April 2025

Guru Kelas IV



Ramla Wihandari, S.Pd

Hasil Data Respon Guru

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal
1	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran	5	5
2	Penggunaan media monopoli pintar dapat menimbulkan antusias dalam kelas	5	5
3	Penyampaian menggunakan monopoli pintar dapat menimbulkan antusias dalam kelas	4	5
4	Media monopoli pintar membuat perhatian peserta didik fokus pada media	5	5
5	Guru tertarik menggunakan monopoli pintar pada saat belajar	4	5
6	Peserta didik tidak perlu lagi hanya membayangkan situasi yang sedang mereka pelajari	4	5
7	Media monopoli pintar membantu guru dalam menyampaikan materi teks prosedur	5	5
8	Media yang digunakan berupa barang konkrit	5	5
9	Media pembelajaran monopoli pintar memiliki bagian gambar yang menarik	5	5
10	Media monopoli pintar yang diberikan jelas dan menarik	5	5
11	Tulisan pada media monopoli pintar terlihat jelas	5	5
12	Warna media monopoli tidak terlalu mencolok	4	5
13	Media monopoli pintar mudah digunakan dalam menjelaskan materi	4	5
14	Media monopoli pintar dapat dioperasikan dengan baik	5	5
15	Media monopoli pintar menyajikan materi teks prosedur dengan baik	4	5
Jumlah		69	75

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$\text{Persentase} = \frac{69}{75} \times 100$$

$$\text{Presentase} = 92\%$$

Lampiran 4

Penilaian Tertinggi

LEMBAR ANKET RESPON SISWA

Nama : Fajia Havika Dzahrah

No Absen :

Kelas : IV A

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama, nomor absen dan kelas.
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (√) pada salah satu pilihan.
Keterangan pilihan :
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
RR : Ragu-ragu
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya mudah menggunakan media monopoli pintar ini	✓				
2	Media pembelajaran monopoli pintar menarik digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia	✓				
3	Saya merasa media pembelajaran monopoli pintar ini membantu saya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	✓				
4	Saya dapat memahami petunjuk penggunaan media monopoli pintar dengan baik	✓				
5	Tampilan media pembelajaran monopoli pintar menarik perhatian saya		✓			
6	Saya merasa media pembelajaran monopoli pintar ini membantu saya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	✓				
7	Media pembelajaran monopoli pintar menambah rasa ingin tahu saya	✓				

8	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media pembelajaran monopoli pintar	✓				
9	Saya merasa senang dan nyaman mempelajari materi teks prosedur menggunakan media pembelajaran monopoli pintar	✓				
10	Pembelajaran menggunakan media monopoli pintar ini membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran		✓			
11	Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran Bahasa Indonesia media pembelajaran monopoli pintar	✓				
12	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media pembelajaran monopoli pintar	✓				
13	Saya senang dengan media pembelajaran monopoli pintar yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru	✓				
14	Saya memperhatikan apa yang diterangkan guru saat pelajaran Bahasa Indonesia	✓				
15	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pintar	✓				

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{73}{75} \times 100 \\
 &= 97\%
 \end{aligned}$$

Penilaian Sedang

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : *Candra Aditya*

No Absen :

Kelas : *4 A*

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama, nomor absen dan kelas.
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (√) pada salah satu pilihan.
Keterangan pilihan :
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
RR : Ragu-ragu
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya mudah menggunakan media monopoli pintar ini	✓				
2	Media pembelajaran monopoli pintar menarik digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia	✓				
3	Saya merasa media pembelajaran monopoli pintar ini membantu saya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	✓				
4	Saya dapat memahami petunjuk penggunaan media monopoli pintar dengan baik			✓		
5	Tampilan media pembelajaran monopoli pintar menarik perhatian saya		✓			
6	Saya merasa media pembelajaran monopoli pintar ini membantu saya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia		✓			
7	Media pembelajaran monopoli pintar menambah rasa ingin tahu saya		✓			

8	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media pembelajaran monopoli pintar	✓				
9	Saya merasa senang dan nyaman mempelajari materi teks prosedur menggunakan media pembelajaran monopoli pintar	✓				
10	Pembelajaran menggunakan media monopoli pintar ini membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran	✓				
11	Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran Bahasa Indonesia media pembelajaran monopoli pintar		✓			
12	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media pembelajaran monopoli pintar			✓		
13	Saya senang dengan media pembelajaran monopoli pintar yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru	✓				
14	Saya memperhatikan apa yang diterangkan guru saat pelajaran Bahasa Indonesia	✓				
15	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pintar	✓				

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$= \frac{67}{75} \times 100 = 89\%$$

Penilaian Rendah

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : M. DANIEL

No Absen :

Kelas : 4A

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama, nomor absen dan kelas.
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (✓) pada salah satu pilihan.
Keterangan pilihan :
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
RR : Ragu-ragu
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya mudah menggunakan media monopoli pintar ini			✓		
2	Media pembelajaran monopoli pintar menarik digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia			✓		
3	Saya merasa media pembelajaran monopoli pintar ini membantu saya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	✓				
4	Saya dapat memahami petunjuk penggunaan media monopoli pintar dengan baik	✓				
5	Tampilan media pembelajaran monopoli pintar menarik perhatian saya	✓				
6	Saya merasa media pembelajaran monopoli pintar ini membantu saya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia		✓			
7	Media pembelajaran monopoli pintar menambah rasa ingin tahu saya	✓				

8	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media pembelajaran monopoli pintar	✓				
9	Saya merasa senang dan nyaman mempelajari materi teks prosedur menggunakan media pembelajaran monopoli pintar	✓				
10	Pembelajaran menggunakan media monopoli pintar ini membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran	✓				
11	Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran Bahasa Indonesia media pembelajaran monopoli pintar	✓		✓		
12	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media pembelajaran monopoli pintar		✓			
13	Saya senang dengan media pembelajaran monopoli pintar yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru			✓		
14	Saya memperhatikan apa yang diterangkan guru saat pelajaran Bahasa Indonesia			✓		
15	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pintar			✓		

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{61}{75} \times 100 \\
 &= 81,3\%
 \end{aligned}$$

Hasil Angket Siswa

No	Siswa	Penilaian															Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Kelvin R	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	71	95%
2	M. Daniel	3	3	5	5	5	4	5	5	5	5	3	4	3	3	3	61	81%
3	M. Aldi	3	3	3	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	3	3	63	84%
4	Fadia Havika	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	73	97%
5	Tedi Gunawan	5	3	3	3	5	5	4	4	5	5	3	3	5	5	4	62	83%
6	M. Donny	4	3	3	5	5	4	5	3	4	4	5	5	3	3	5	61	81%
7	Candra Aditiya	5	5	5	3	4	4	4	5	5	5	4	3	5	5	5	67	89%
8	Azirah Angraini	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	3	5	5	67	89%
9	Michiko Khayla	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	3	4	4	5	5	68	91%
10	Athiyyah S	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	68	91%
11	Syahkilah A	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	72	96%
12	Aqilah Putri	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	5	5	3	66	88%
13	David Zidan	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	69	92%
14	Alfi Ziwi	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	67	89%
15	Dedek F	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	68	91%
16	Devid Wiguna	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	68	91%
17	Ando Pradoski	5	5	5	4	3	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	68	91%
18	Rafi Harri	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	69	92%
19	Syafira Amelia	5	5	5	4	4	3	3	4	5	5	4	4	5	5	4	65	87%

20	Air Nakhla	5	5	5	4	4	3	3	4	5	5	4	4	5	5	4	65	87%
21	Teddy Pratama	5	5	5	4	4	3	3	5	5	4	5	4	5	4	4	65	87%
22	Abid Aqila	5	5	4	4	5	5	3	5	5	5	4	4	3	5	4	66	88%
23	M. Dzihiyab	5	5	4	4	3	3	4	5	5	5	4	4	5	5	5	66	88%
24	Sidiq Ar Rasyid	5	5	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	67	89%
25	Salsabila K	4	4	5	5	5	4	3	5	5	4	4	4	5	5	5	67	89%
26	Alifka Diah	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	70	93%
27	Hafiz Aulia	5	5	5	3	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	68	91%
Jumlah																	1.807	89%

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{1.807}{2.025} \times 100$$

$$\text{Presentase} = 89\%$$

Lampiran 5

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI
PINTAR PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI TEKS PROSEDUR**

Tanggal : 24 Februari 2025
Nama Validator : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd
Profesi : Dosen UMSU

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media monopoli pintar pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks prosedur yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :
Skor 5 = Sangat Baik
Skor 4 = Baik
Skor 3 = Cukup Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai harapan atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberi tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Media	Media monopoli pintar dapat menyajikan teori dan praktik secara terpadu		✓			
		Kelengkapan media monopoli pintar dalam menyajikan untuk menjelaskan materi	✓				
		Media monopoli pintar mudah digunakan sebagai perangkat pembelajaran	✓				
		Media monopoli pintar sesuai digunakan pada materi teks prosedur	✓				
		Media monopoli pintar sesuai digunakan pada kelas 4 SD	✓				
		Media monopoli pintar sesuai untuk belajar peserta didik secara berkelompok atau individu	✓				
		Media monopoli pintar dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera	✓				
2	Tampilan Media	Tampilan visual media dengan kenyataan yang ada pada media monopoli pintar	✓				
		Tampilan Media monopoli pintar sudah menarik perhatian peserta didik	✓				

		Bentuk media monopoli pintar yang menarik memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik.	✓				
--	--	---	---	--	--	--	--

C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi di atas, terhadap materi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Materi teks prosedur ini dinyatakan :

	Layak digunakan tanpa revisi
✓	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar/Saran Perbaikan :

Berikan penomoran pada media

Medan, 24 Februari 2025

Validator


Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd

Hasil Data Ahli Media

Indikator	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimum
Media	Media monopoli pintar dapat menyajikan teori dan praktik secara terpadu	4	5
	Kelengkapan media monopoli pintar dalam menyajikan untuk menjelaskan materi	5	5
	Media monopoli pintar mudah digunakan sebagai perangkat pembelajaran	5	5
	Media monopoli pintar sesuai digunakan pada materi teks prosedur	5	5
	Media monopoli pintar sesuai digunakan pada kelas 4 SD	5	5
	Media monopoli pintar sesuai untuk belajar peserta didik secara berkelompok atau individu	5	5
	Media monopoli pintar dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera	5	5
Tampilan Media	Tampilan visual media dengan kenyataan yang ada pada media monopoli pintar	5	5
	Tampilan media monopoli pintar sudah menarik perhatian peserta didik	5	5
	Bentuk media monopoli pintar yang menarik memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik	5	5
Jumlah		49	50

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{49}{50} \times 100$$

$$\text{Presentase} = 98\%$$

Lampiran 6

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI
PINTAR PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI TEKS PROSEDUR**

Tanggal : 16 April 2025
Nama Validator : Ramla Wihandari, S.Pd
Profesi : Guru Kelas

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media monopoli pintar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Prosedur yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :
Skor 5 = Sangat Baik
Skor 4 = Baik
Skor 3 = Cukup Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai harapan atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberi tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	Media monopoli pintar dapat merangsang aktif peserta didik dalam pembelajaran					✓
		Monopoli pintar memudahkan guru Media untuk menyampaikan materi				✓	
		Media monopoli pintar memberikan dampak kemudahan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.					✓
2	Isi Materi	Kesesuaian konsep sesuai dengan materi teks prosedur					✓
		Materi dalam media monopoli pintar mencakup semua tentang materi teks prosedur					✓
		Media monopoli pintar disajikan sesuai dengan materi yang dibahas					✓
		Kejelasan materi disajikan dalam media monopoli pintar					✓
3	Kelengkapan Materi	Kesesuaian materi pada media monopoli pintar dengan Capaian Pembelajaran				✓	
		Kesesuaian materi pada media pembelajaran monopoli pintar dengan Tujuan pembelajaran					✓

		Kesesuaian materi pada media monopoli pintar dengan Alur pembelajaran					✓
--	--	---	--	--	--	--	---

C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi di atas, terhadap materi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Prosedur ini dinyatakan :

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi
	Tidak layak

Komentar/Saran Perbaikan :

--

Medan, 16 April 2025
Tenaga/Pakar



Ramla Wihandari, S.Pd

Hasil Data Ahli Materi

Indikator	Aspek Penilaian	Skor	Skor maksimum
Pembelajaran	Media monopoli pintar dapat merangsang aktif peserta didik dalam pembelajaran	5	5
	Monopoli pintar memudahkan guru untuk menyampaikan materi	4	5
	Media monopoli pintar memberikan dampak kemudahan peserta didik dalam memahami materi teks prosedur	5	5
Isi Materi	Kesesuaian konsep sesuai dengan materi teks prosedur	5	5
	Materi dalam media monopoli pintar mencakup semua tentang materi teks prosedur	5	5
	Media monopoli pintar disajikan sesuai dengan materi yang dibahas	5	5
	Kejelasan materi disajikan dalam media monopoli pintar	5	5
Kelengkapan materi	Kesesuaian materi pada media monopoli pintar dengan capaian pembelajaran	4	5
	Kesesuaian materi pada media monopoli pintar dengan tujuan pembelajaran	5	5
	Kesesuaian materi pada media monopoli pintar dengan alur pembelajaran	5	5
Jumlah		48	50

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{48}{50} \times 100$$

$$\text{Presentase} = 96\%$$

Lampiran 7

MEDIA MONOPOLI PINTAR



Lampiran 8

WAWANCARA DENGAN GURU KELAS IV

SD PAB 25 MEDAN

<https://drive.google.com/file/d/1cWJ6FEsZS63abye27VHGWII38ONOMtVi/view?usp=drivesdk>

No	Daftar Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1	Berapa lama ibu mengajar di SD PAB 25 medan khususnya kelas 4 ?	Mengajar di SD PAB 25 Medan kurang lebih 1 tahun
2	Berapa jumlah siswa yang ada di kelas 4 ini bu ?	Siswa kelas 4 berjumlah 30 orang
3	Apakah disemua kelas SD PAB 25 medan menggunakan kurikulum merdeka sebagai pedoman pembelajaran bu?	Untuk pembelajaran kurikulum merdeka hanya kelas 1, 2, 4, dan 5 Kelas 3 dan 6 masih k13
4	Apakah ibu mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum melakukan proses pembelajaran bu?	Belum semua, saya mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum saya akan mengajar di kelas
5	Apakah ada kendala di saat ibu melakukan proses pembelajaran ibu?	Ya, ada salah satunya yaitu kesulitan dalam menciptakan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran
6	Bagaimana ibu mengatasi kendala yang didapatkan selama proses pembelajaran?	Ya biasanya saya lakukan yaitu dengan cara saya mengajar menggunakan model dan metode. Hal tersebut saya lakukan agar siswa menjadi aktif belajar
7	Apakah ibu menggunakan media pada saat mengajar ?	Ya saya menggunakan media di beberapa mata pelajaran yang akan saya bawakan.
8	Media pembelajaran apa saja yang	Selama ini ibu masih menggunakan

	pernah ibu gunakan saat mengajar ?	media yang ditempelkan dipapan tulis atau disebut dengan poster dan media gambar saja karena kalau pake infocus sekolah ini belum tersedia
9	Bagaimana respon peserta didik jika ibu menggunakan media pada saat proses pembelajaran?	Sangat senang ketika menggunakan media sehingga mereka semangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran
10	Apakah terdapat kesulitan saat mengajar menggunakan media ibu?	Dibeberapa kesempatan penggunaan media pembelajaran masih membuat mereka bingung karena media yang dibuat susah digunakan dan dipahami, sehingga saya harus lebih ekstra dalam membuat media
11	Apakah ibu pernah menggunakan media monopoli pintar dalam proses pembelajaran?	Tidak pernah

Lampiran 9**DOKUMENTASI OBSERVASI AWAL**

Kegiatan Uji coba





Lampiran 10



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

Form : K - 1

Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Pretty Sanjuari Lubis
NPM : 2102090005
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3.87

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD PAB 25 Medan	
	Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pintar Bergambar Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD PAB 25 Medan	
	Pengaruh Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Karakter Siswa Kelas IV di SD PAB 25 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 22 Oktober 2024
Hormat Pemohon

Pretty Sanjuari Lubis

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Pretty Sanjuari Lubis
 NPM : 2102090005
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD PAB 25 Medan

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu.

Amin Basri, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 22 Oktober 2024
 Hormat Pemohon,

Pretty Sanjuari Lubis



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3180/IL3-AU/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Pretty Sanjuari Lubis**
N P M : 2102090005
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD PAB 25 Medan

Pembimbing : **Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : **25 Oktober 2025**

Wa'alaikumsalam Wr.Wb.

Medan, 22 Rabi'ul Akhir 1446 H
25 Oktober 2024 M



Dra. H. Svanjurnita, M.Pd
NIDN : 0004066701

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Pretty Sanjuari Lubis
 NPM : 2102090005
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD PAB 25 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
04/11/2024	Pengajuan judul	
18/11/2024	Revisi Bab I, II, & III	
02/12/2024	Revisi latar belakang, tujuan, masalah	
16/12/2024	Revisi Metodologi Penelitian	
30/12/2024	Revisi analisis, lampiran.	
09/01/2025	ACC Proposal Penelitian	

Diketahui oleh:
 Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Januari 2025

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Pretty Sanjuari Lubis
 NPM : 2102090005
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD PAB 25 Medan

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Pretty Sanjuari Lubis
 NPM : 2102090005
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD PAB 25 TP. 2024/2025

Pada hari Rabu, Tanggal 15 Bulan Januari Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Pretty Sanjuari Lubis
 NPM : 2102090005
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD PAB 25 TP. 2024/2025

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, Tanggal 15 Bulan Januari Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2025

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
 Kita menjajaki sudiyo agar melahirkan
 nomor dan unggulnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAH-PT/AK.KP/PT/XX/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622409 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [f/umsumedan](#) [u/umsumedan](#) [t/umsumedan](#) [u/umsumedan](#)

Nomor : 553/IL.3-AU/UMSU-02/F/2025
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 22 Sya'ban 1446 H
 21 Februari 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD PAB 25
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Pretty Sanjuari Lubis
 N P M : 2102090005
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di PAB 25 TP.2024/2025

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum



Dra. H. Samsuarnita, M.Pd.
 NIDN.0004066701

****Penting!!****





PERKUMPULAN AMAL BAKTI (PAB)

SD SWASTA PAB 25

KECAMATAN MEDAN DELI

Membangun dan Mencerdaskan
Anak Bangsa

NSS : 102076010003

NPSN : 10210653

ALAMAT : JL. PENDIDIKAN NO. 97 MABAR HILIR KECAMATAN MEDAN DELI KOTA MEDAN (20242)

Nomor : D.25/SKR-071/PAB/IV/2025
Hal : Balasan Permohonan Izin Melakukan Riset

Kepada Yth
Bapak/Ibu Rektor
Universitas Muhammadiyah
Sumatera Utara
Di-
Medan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat

Pertama sekali kami mendoakan semoga kiranya Bapak/Ibu Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dalam keadaan sehat wal'afiat Amin.

Sehubungan telah Masuknya Surat Permohonan Riset Saudara dengan Nmor : 553/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 tertanggal 21 Februari 2025 atas nama :

Nama : PRETTY SANJUARI LUBIS
NIM : 2102090005
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD PAB 25 TP.2024 /2025

Disekolah kami SD Swasta PAB 25, berkenan dengan hal tersebut kami sampaikan berupa hal :

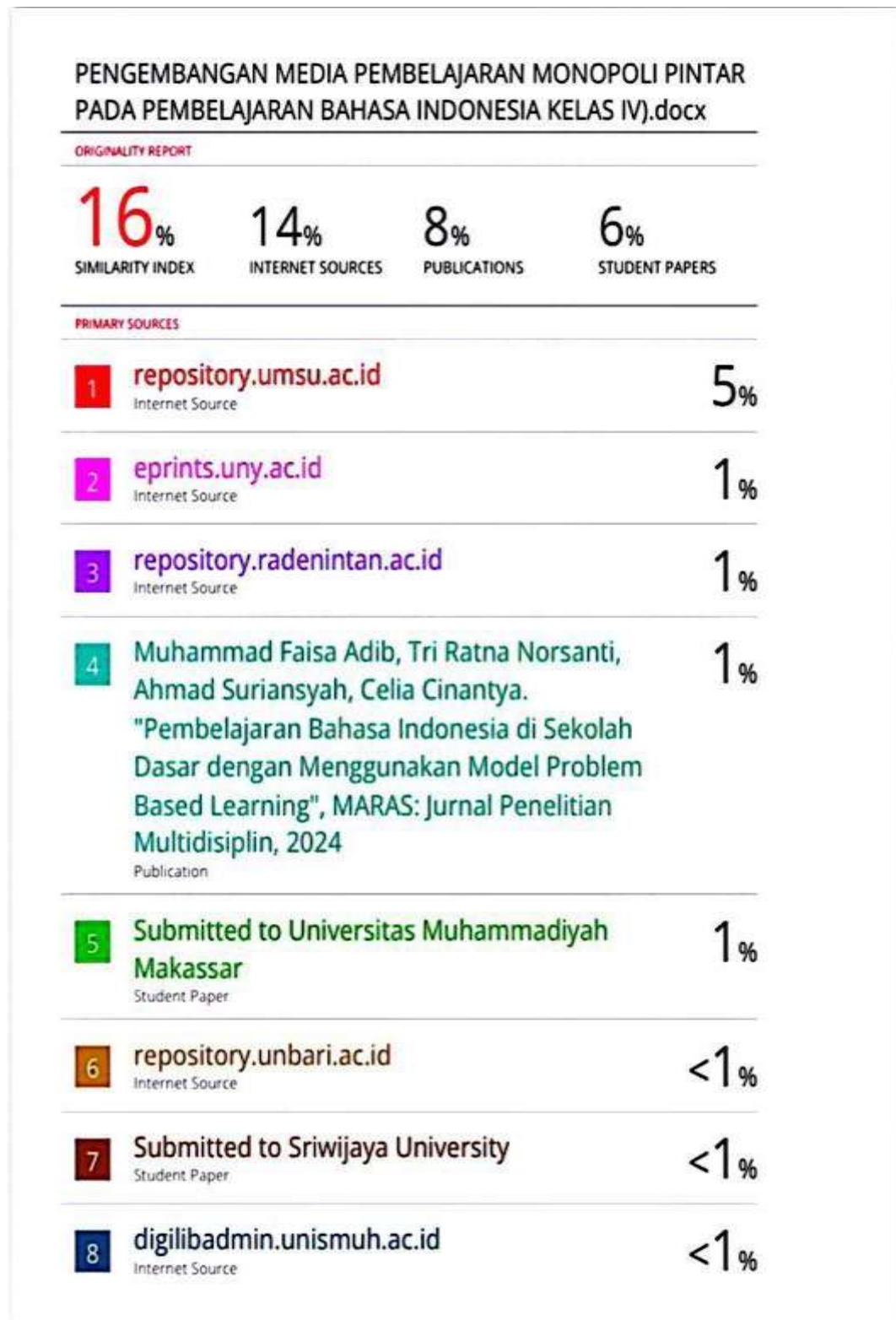
- Pada dasarnya kami tidak keberatan , maka kami mengizinkan saudara untuk melakukan riset disekolah kami .
- Izin Riset ini kami berikan sebagai keperluan Akademik
- Waktu Pengambilan data harus dilakukan saat jam kerja.

Demikian surat balasan dari kami, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Medan, 16 April 2025
Kepala SD Swasta PAB 25

DEWI LESTARI UTAMI, S.Pd

Lampiran 19 Hasil Turnitin



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Pretty Sanjuari Lubis
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
T/T Lahir : Pancur Batu, 21 Juni 2001
Tempat Tinggal : Jl. Mustamal Lubis NO. 2, Kel.
Desa Lama, Kec. Pancur Batu, Kab.
Deli Serdang, Prov.Sumatera Utara
Email : lubispretty@gmail.com

Pendidikan Formal :

1. SD Negeri 101819 Pancur Batu
2. SMP Negeri 1 Pancur Batu
3. SMA Swasta Muhammadiyah 02 Medan