

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA
PEMBELAJARAN APRESIASI SASTRA PANTUN KELAS 5 SD**

Muhammad Ilham

2018143073

ABSTRAK

Dalam melakukan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli pada pembelajaran apresiasi sastra pantun di kelas 5 SD yang valid, praktis dan efektif. Peneliti menggunakan metode penelitian yaitu *Research and Development (RnD)*, serta menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development Implementation dan Evaluation). Sehingga hasil penelitian kevalidan yang diperoleh dengan skor rata-rata ahli media 92% dengan kategori “sangat valid”, dan skor rata-rata ahli materi sebesar 76% dengan kategory “sangat valid”. Hasil penelitian kepraktisan produk yang dilakukan pada *one to one* (3 peserta didik), *Small Group* (12 peserta didik), dan *Kelompok Besar* (33 peserta didik). Ketiga tahapan kepraktisan mendapatkan skor rata-rata yang diperoleh yaitu 87,76% dengan kategori “sangat praktis”. Selanjutnya dengan hasil uji keefektifan produk yang dilakkan 33 peserta didik kelas 5 mendapatkan skor rata-rata 72,72% dengan kategori “efektif”. Dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli pada pembelajaran apresiasi sastra pantun di kelas 5 ini valid, praktis dan efektif untuk digunakan dan dikembangkan pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas pada peserta didik kelas 5 SDN 5 Mendo Barat.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media Permainan Monopoli, Dan Apresiasi Sastra Pantun