

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA MATERI SASTRA PUISI DI KELAS IV SD NEGERI 33 PALEMBANG

**DESTA
2020143037**

ABSTRAK

Pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran sastra puisi di kelas IV SD Negeri 33 Palembang merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan media permainan monopoli yang Valid, Praktis, dan Efektif. Peneliti menggunakan metode penelitian Research and Development (R & D) dengan menggunakan model pembelajaran ADDIE. Adapun tahap-tahapan model pembelajaran ADDIE. yaitu, Analysis, design , Development, Implementation, Evaluation. Adapun hasil penelitian mendapatkan hasil kevalidan dari validator ahli media, Bahasa, dan Materi. Kevalidan media yang diperoleh 94%, kevalidan Bahasa yang diperoleh 70%, dan kevalidan materi yang diperoleh sebesar 92%, dengan kriteria kevalidan dari ketiga aspek tersebut dinyatakan sangat valid. Sedangkan nilai kepraktisan rata- rata dari ketiga tahapan uji coba, uji coba one to one sebesar 96%, uji coba small grup sebesar 91%, dan uji coba kelompok besar sebesar 87,52%, dengan kriteria kepraktisan dari ketiga aspek tersebut dinyatakan sangat praktis. Hasil keefektifan dengan dengan membagikan soal post test kepada peserta didik sebesar 81,6% dengan kriteria keefektifan dinyatakan efektif, Demikian produk yang peneliti kembangkan berupa media permainan monopoli pada materi sastra puisi di kelas IV SD Negeri 33 Palembang yang dihasilkan dapat dikategorikan sangat valid, Praktis, dan Efektif sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran disekolah.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Media Permainan Monopoli, Dan Apresiasi Sastra Puisi.*