

ABSTRACT

AYU NOVITA SARI. Development of Monopoly Learning Media for Literary Works in Indonesian Language Class V Muhammadiyah Private Elementary School, Kec. Tanjung Morawa T.A 2021-2022.

The purpose of this study was to determine (1) the feasibility of Literature Monopoly Learning Media in Indonesian Language Subjects for Class V Muhammadiyah Private Elementary School, Kec. Tanjung Morawa T.A 2021-2022, (2) the practicality of Monopoly Learning Media Literary Works in Indonesian Language Class V Muhammadiyah Private Elementary School, Kec. Tanjung Morawa T.A 2021-2022. And (3) the feasibility of Monopoly Learning Media for Literary Works in Indonesian Class V Subjects at Muhammadiyah Private Elementary School, Kec. Tanjung Morawa T.A 2021- 2022. This type of research is R & D research using the 4-D development model, which includes 4 stages, namely define, design, develop, and disseminate. The product developed is in the form of Literature Monopoly Learning Media Through the Corel Draw Application which is tested through a validity test, practicality test and effectiveness test. The subjects in this study consisted of material experts, learning media experts and fifth grade students at Muhammadiyah Private Elementary School, Kec. Tanjung Morawa as many as 30 students. The results showed that the feasibility test was (1) the learning material expert test was in the very good classification (94%), (2) the learning media expert test was in the very good classification (93%), and field trials (94.69%)). Then in terms of practicality test Monopoly Learning Media Literary Works Through Corel Draw Applications is in the practical category with an average total score of 2.64. Furthermore, in terms of the Effectiveness test of Monopoly Literary Learning Media Through the Corel Draw Application at the pretest stage, students' scores averaged 76.66% in the "Medium" effectiveness category, and at the posttest stage, students' scores increased after using Monopoly Learning Media. Literature Through the Corel Draw Application with an average of 85.41% in the "Very Good" category of effectiveness. student learning outcomes increased by 21.25%. From this data it proves that the use of Literary Monopoly Learning Media Through the Corel Draw Application is feasible and practical to use and more effective in increasing students' knowledge and competence in learning Indonesian.

Keywords : Development of Monopoly Learning Media, Indonesian Language and Corel Draw Applications

ABSTRAK

AYU NOVITA SARI. Pengembangan Media Belajar Monopoli Karya Sastra Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Swasta Muhammadiyah Kec. Tanjung Morawa T.A 2021- 2022.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui (1) kelayakan Media Belajar Monopoli Karya Sastra Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Swasta Muhammadiyah Kec. Tanjung Morawa T.A 2021- 2022, (2) kepraktisan Media Belajar Monopoli Karya Sastra Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Swasta Muhammadiyah Kec. Tanjung Morawa T.A 2021- 2022. Dan (3) kelayakan Media Belajar Monopoli Karya Sastra Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Swasta Muhammadiyah Kec. Tanjung Morawa T.A 2021- 2022. Jenis Penelitian ini adalah penelitian penelitian *R & D* dengan menggunakan Model pengembangan 4-D, yang meliputi 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Produk yang dikembangkan berupa Media Belajar Monopoli Karya Sastra Melalui Aplikasi Corel Draw yang diuji melalui uji validitas, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media pembelajaran dan peserta didik kelas V SD Swasta Muhammadiyah Kec. Tanjung Morawa sebanyak 30 orang peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan pada uji kelayakan adalah (1) uji ahli materi pembelajaran berada pada klasifikasi sangat baik (94%), (2) uji ahli media pembelajaran berada pada klasifikasi sangat baik (93%), serta uji coba lapangan (94,69%). Lalu dari segi uji kepraktisan Media Belajar Monopoli Karya Sastra Melalui Aplikasi Corel Draw berada pada kategori praktis dengan rata-rata nilai total 2,64. Selanjutnya dari segi uji Efektifitas Media Belajar Monopoli Karya Sastra Melalui Aplikasi Corel Draw pada tahap *pretest* nilai peserta didik dengan rata-rata 76,66 % kategori efektifitas “Sedang”, dan pada tahap *posttest* nilai peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan berupa Media Belajar Monopoli Karya Sastra Melalui Aplikasi Corel Draw dengan rata-rata 85,41% dengan kategori efektifitas “Sangat Baik”. hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan sebesar 21,25%. Dari data ini membuktikan bahwa penggunaan berupa Media Belajar Monopoli Karya Sastra Melalui Aplikasi Corel Draw layak dan praktis digunakan serta lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan kompetensi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci : Pengembangan Media Belajar Monopoli, Bahasa Indonesia dan Aplikasi Corel Draw