

## Pengembangan Media Pembelajaran Monerta (Monopoli Teks Berita) Berbasis Al-Islam Kemuhammadiyahhan Siswa Kelas VII

Ira Atikah Suci<sup>1\*</sup>, Aida Sumardi<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

\* Email: [iratikah81@gmail.com](mailto:iratikah81@gmail.com)

### Abstrak

*Monerta (Monopoli Teks Berita) merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi canva sebagai tempat mendesain papan, kartu, pion, dan buku panduan Monerta. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana media pembelajaran monopoli bekerja dan seberapa efektif media tersebut diterapkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau R&D (Research and Development) dengan model desain ADDIE. Penelitian ini melibatkan subjek atau responden, yaitu peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang. Hasil penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran Monerta berbasis Al-Islam Kemuhammadiyahhan efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi media mencapai 96%, validasi materi mencapai 94%, validasi respons peserta didik dalam kelompok kecil mencapai 92%, dan validasi respons peserta didik dalam kelompok besar mencapai 98%. Semua penilaian memasuki kategori sangat baik atau sangat layak.*

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Permainan Monopoli, Bahasa Indonesia

### Abstract

*Monerta (Monopoly of News Texts) is a learning medium that utilizes the Canva application as a platform for designing the board, cards, tokens, and the Monerta guidebook. The purpose of this research is to explain how the monopoly learning medium works and how effective its implementation is. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE design model. The research involved subjects or respondents, namely the seventh-grade students of SMP Muhammadiyah 22 Pamulang. The results of the study demonstrate that the Monerta learning medium based on Al-Islam Kemuhammadiyahhan is effective and feasible to be used as a learning tool. The media validation score reached 96%, material validation reached 94%, student response validation in a small group reached 92%, and student response validation in a large group reached 98%. All assessments fall into the category of very good or highly feasible.*

**Keywords:** Learning Media, Monopoly Game, Indonesian

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses atau upaya yang sistematis untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, nilai, dan norma-norma kebudayaan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pentingnya pendidikan tidak hanya terbatas pada aspek akademis, tetapi juga mencakup pengembangan karakter, keterampilan, dan nilai-nilai akhlak. Pendidikan tidak hanya berlangsung di ruang kelas, melainkan merambah ke berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam mengenai dinamika

pendidikan perlu diungkap dan dipahami secara menyeluruh.

Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk kualitas individu dan masyarakat. Sebagai pondasi untuk membangun peradaban yang maju dan berdaya saing, pendidikan memiliki tanggung jawab besar dalam menyiapkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki keterampilan hidup, sikap, dan karakter yang positif. Di tengah era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan juga dituntut untuk mampu beradaptasi dengan

perubahan zaman. Hal ini mencakup penerapan metode pembelajaran yang relevan, kurikulum yang dinamis, serta pemanfaatan teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik ditentukan oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan interaktif. Salah satu pemanfaatan kemajuan teknologi adalah membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Perkembangan teknologi menyebabkan perubahan proses belajar, khususnya pada keterampilan membaca dan menulis teks berita, yang kini dapat memanfaatkan media kreatif seperti permainan edukasi. Media pembelajaran adalah hal yang merujuk pada segala bentuk atau alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa benda fisik atau alat elektronik yang dirancang khusus untuk membantu penyampaian informasi dan memfasilitasi pemahaman konsep oleh peserta didik. Menurut Miftah (2013:99) & Wulandari, et al., (2023:3929) berpendapat bahwa Media sangat penting dalam pembelajaran dan harus diperhatikan oleh guru, karena penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas, motivasi, dan daya tarik pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus mempersiapkan pembelajaran di kelas dengan cermat.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini mendorong terciptanya berbagai inovasi dalam bidang pendidikan, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk menunjang pemahaman siswa, terutama dalam menghadapi tantangan abad ke-21 yang menuntut keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan bekerja sama. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu memenuhi kebutuhan ini adalah Monerta (Monopoli Teks Berita), sebuah permainan

edukatif yang dirancang khusus untuk siswa, menggabungkan metode permainan dengan materi pembelajaran berbasis Al-Islam dan Kemuhammadiyah.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di sekolah. Oleh sebab itu, Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan literasi dan komunikasi peserta didik. Keterampilan berbahasa ada empat komponen, yaitu: keterampilan berbicara, keterampilan menulis, keterampilan menyimak, dan keterampilan membaca. Keempat keterampilan tidak dapat dipisahkan, dalam berbagai kesempatan. Keterampilan tersebut memegang peranan yang penting satu sama lain.

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama (SMP) terdapat materi teks berita. Berita adalah laporan atau informasi mengenai peristiwa terbaru atau fakta-fakta penting yang disampaikan masyarakat melalui media. Dalam proses belajar materi teks berita, pendidik dapat mengkaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, misal dalam bentuk nilai-nilai akhlak pribadi, sehingga peserta didik mampu memahami konsep tersebut di lingkungan masyarakat. Dalam upayanya, tentu penanaman nilai-nilai akhlak sangat penting di dalam kelas. Nilai akhlak memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan remaja, tidak hanya dalam konteks kehidupan pribadi, tetapi juga dalam interaksi sosial dan kontribusi terhadap masyarakat.

Berita dapat bersifat positif atau negatif tergantung pada sejumlah faktor dan variasi yang tercermin dalam berbagai jenis pemberitaan. Substansi bisa mencakup narasi atau literasi yang disajikan dan bagaimana menyuarakan aspirasi yang telah diserap di lingkungan masyarakat untuk disampaikan kepada orang lain, sehingga dalam menyampaikan informasi, seorang jurnalis harus berdasarkan etika jurnalistik. Muhja & Shahnaz (2020:171) berpendapat bahwa etika jurnalistik

didefinisikan sebagai ikatan moral dan penghormatan orang yang menyebarkan berita terhadap standar moral yang mulia, yang harus digunakan sebagai dasar untuk setiap berita yang didistribusikan.

Etika dan akhlak berbicara tentang baik dan buruk. Perbedaannya, etika bertitik pada pikiran manusia, sedangkan akhlak berdasarkan ajaran yang diberikan oleh Allah SWT dan para Rasul-Nya. Menurut Ilyas (2014:81) berpendapat bahwa, akhlak bukan saja aturan atau standar perilaku yang mengatur hubungan antara individu dengan satu sama lain, tetapi juga standar yang mengatur hubungan antara individu dengan Tuhan dan alam semesta. Konsep akhlak sangat terkait dengan etika, terutama dalam konteks perilaku dan karakter moral individu. Dalam menyampaikan berita, jurnalis atau penulis berita harus di dasari dengan nilai-nilai akhlak dalam diri. Untuk menghindari kekeliruan, jurnalis harus mempertimbangkan setiap pernyataan fakta dan informasi saat bekerja. Di samping itu, peserta didik sebagai pelajar yang ingin mengetahui materi teks berita, harus memahami juga etika dalam menulis, menyampaikan, serta menerima sebuah informasi.

Pada penelitian ini, penulis memanfaatkan media monopoli sebagai alat bantu dalam menyajikan materi teks berita. Salah satu alasan memilih permainan monopoli, karena permainan ini sudah dikenal banyak orang di seluruh dunia. Menurut Alamanda, et al., (2024:50) berpendapat bahwa monopoli masih dianggap sebagai salah satu permainan papan paling ikonik dan dicintai di dunia dan terus menghibur pemain dari segala usia. Menurut Tiara & Nurhamidah (2023:3) pendidik dapat membuat proses belajar atau kegiatan baru yang menyenangkan dengan menggunakan media permainan monopoli. Hal ini juga dapat meningkatkan suasana hati saat belajar menjadi lebih hidup, santai, dan menyenangkan.

Pembelajaran berbasis Al-Islam Kemuhammadiyah bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai keislaman dan kemuhammadiyah dalam setiap aspek pendidikan. Dengan menggunakan Monerta, diharapkan nilai-nilai tersebut dapat dipahami oleh siswa dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Media pembelajaran ini dirancang dengan konsep permainan monopoli yang diadaptasi untuk memuat teks-teks berita, sehingga siswa dapat belajar memahami informasi, meningkatkan keterampilan membaca kritis, serta menginternalisasi nilai-nilai akhlak yang sejalan dengan kurikulum sekolah.

Monopoli yang dikembangkan berbasis Al-Islam dan Kemuhammadiyah. Namun, Al-Islam dan Kemuhammadiyah memiliki aspek yang sangat luas. Sehingga, pada penelitian ini, memfokuskan pada AIK II, yaitu nilai-nilai akhlak sebagai klasifikasi pengkategorian produk seperti, pion, materi, informasi yang berdasarkan karakteristik atau atribut AIK II (nilai-nilai akhlak). Menurut Hermawan (2023:53) berpendapat bahwa, terdapat nilai humanisasi tambahan pada AIK II, yaitu non-Islam dapat menempuh AIK dengan materi umum dan proses belajar yang tidak intensif. Oleh sebab itu, peneliti memilih AIK II sebagai fokus basis pada penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas Monerta sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas VII. Melalui pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan siswa tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda, tetapi juga mampu memahami materi Al-Islam dan Kemuhammadiyah secara lebih mendalam. Penelitian ini juga bertujuan untuk menilai kelayakan dan respons siswa terhadap media pembelajaran Monerta, sehingga dapat dijadikan acuan dalam penggunaan media yang serupa pada pembelajaran di kelas lainnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D). Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk membuat produk dan menguji efektivitasnya. Sugiyono (2011:67) & Okpatrioka (2023:90) menyatakan bahwa metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan meningkatkan efektivitasnya. Model pengembangan yang dipakai dalam pembuatan media pembelajaran Monerta adalah model ADDIE, yang meliputi beberapa tahap, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), *evaluation* (evaluasi). Menurut Syahid et al., (2024:259) ADDIE adalah model penelitian dan pengembangan yang lebih logis dan menyeluruh. Bisa digunakan untuk berbagai jenis pengembangan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode, media, dan bahan ajar yang didasarkan pada langkah-langkah pengembangan produk (Sa'adah & Wahyu, 2022:102; Subastian & Kamila, 2023:122).

Tahap analisis memeriksa kebutuhan sekolah dan kebutuhan peserta didik. Tahap ini merupakan proses desain instruksional. Tujuan utama dari tahap analisis adalah untuk mengidentifikasi masalah atau kebutuhan pembelajaran yang harus diselesaikan, serta untuk memahami karakteristik audiens yang akan menerima pembelajaran. untuk membuat media pembelajaran. Tahap kedua yang melibatkan perancangan strategi pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah diidentifikasi pada tahap analisis. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk merancang kerangka kerja atau blueprints dari program pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ketiga dari proses desain instruksional yang melibatkan implementasi rancangan pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Tahap ini fokus pada pembuatan bahan pembelajaran yang sesuai

dengan rencana yang telah disusun. Tahap keempat dari proses desain instruksional yang melibatkan pelaksanaan atau penerapan program pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan pada tahapan sebelumnya. Tahap ini fokus pada menjalankan rencana pembelajaran secara aktif dengan melibatkan audiens atau peserta. Tahap terakhir dari proses desain instruksional yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas dan kesuksesan program pembelajaran yang telah diimplementasikan. Evaluasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai dan untuk mengidentifikasi area mana yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan di masa depan.

Ada dua jenis data yaitu, kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket penilaian untuk ahli materi yaitu guru Bahasa Indonesia di sekolah, ahli media sebagai penilai kelayakan media sebelum di uji cobakan, dan hasil tes uji atau hasil penilaian respon peserta didik. Sementara itu, data kualitatif dapat berupa informasi yang diperoleh dari wawancara dengan guru, peserta didik, serta tanggapan dan saran dari peserta didik, ahli materi, dan media.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan dokumentasi. Angket merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden yang disurvei. Pernyataan tertulis ini dipakai untuk mengumpulkan data dan informasi tentang proses pembelajaran siswa di kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang. Dokumentasi yang artinya barang tertulis, teknik ini digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Penelitian ini memanfaatkan foto sebagai dokumentasi aktivitas belajar mengajar, profil sekolah, dan media pembelajaran yang digunakan. Analisis data dilakukan untuk menilai kesesuaian media pembelajaran monopoli dengan menghitung persentase yang

diperoleh dari hasil uji ahli media, materi, serta tanggapan peserta didik. Riduwan (2019:89) menyatakan dengan menggunakan rumus, kevalidan hasil penilaian diukur dalam persen, yaitu:

$$V = \frac{\text{Jumlah skor penilaian}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Persentase kelompok responden untuk menentukan interpretasi skor dapat dilihat dari tabel 1 kriteria interpretasi skor. Riduwan (2019:89) mengemukakan kriteria interpretasi skor sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kriteria Interpretasi Skor

Presentase (%)	Kriteria
0-20	Sangat Kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup Baik
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran Monerta berbasis Al-Islam Kemuhammadiyah yang membahas materi teks berita. Tahap penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli melalui tahap ADDIE (analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi):

### Analysis (analisis)

Pada tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, dan analisis tujuan dan materi pembelajaran. Analisis ini membantu dalam memahami konteks pembelajaran dan merancang program yang sesuai. Tahap ini, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berpotensi berupa kurangnya penggunaan media sebagai alat pembelajaran di kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang.

### Design (Perancangan)

Setelah analisis selesai, langkah berikutnya adalah merancang program pembelajaran. Ini

mencakup pembuatan rencana pembelajaran, menentukan materi yang akan diajarkan, serta cara terbaik untuk menyajikannya. Pada media Monerta, terdiri dari beberapa item perlengkapan, yaitu ada papan, kartu, dadu, pion, dan buku petunjuk permainan. Desain monopoli menggunakan aplikasi Canva.

### Development (Pengembangan)

Tahap ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran sebenarnya berdasarkan rencana yang dibuat dalam tahap perancangan. Ini termasuk pengembangan bahan ajar, presentasi, dan aktivitas pembelajaran. Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan media monopoli menjadi permainan edukasi. Media monopoli edukasi ini tersambung dengan materi teks berita berbasis Al-Islam Kemuhammadiyah II (AIK II). Kemudian, memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk mengisi materi yang akan dikombinasikan dengan Capaian Pembelajaran (CP). Adapun hasil penilaian validasi dari ahli media dan hasil materi. Langkah-langkah sebagai berikut.

#### a. Desain Monopoli

Tahap selanjutnya materi yang sudah disiapkan sesuai dengan kurikulum, dimasukkan ke dalam permainan Monerta yang telah dilengkapi dengan elemen-elemen gambar mengenai teks berita.

#### b. Desain Kartu Materi dan Soal

Tahap selanjutnya melakukan pembuatan kartu soal materi teks berita, dan soal-soal terkait teks berita. Terdapat 5 jenis kartu Monerta yaitu, kartu materi, informasi, kuis, berita, dan surah Al-Qur'an.



**c. Desain Kertas Berita**

Tahap ini melakukan pembuatan 5 kertas berita, yaitu berita politik, berita sosial, berita pendidikan, berita bencana alam, dan berita olahraga. Pemilihan disesuaikan dengan berita yang paling dekat dengan para peserta didik

**Gambar 1.** Desain Kartu Materi Soal



**Gambar 2.** Desain Kertas Berita

**d. Desain Buku Panduan Permainan**

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari sebelumnya, yaitu peneliti melakukan penyusunan tata cara dan peraturan permainan secara menyeluruh.



**Gambar 3.** Desain Buku Panduan

**e. Desain Pion Permainan**

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari sebelumnya, yaitu peneliti melakukan desain pion menyesuaikan atribut nilai-nilai akhlak Al-Islam Kemuhammadiyah.



**Gambar 4.** Desain Pion

**f. Tahap Validasi**

Tahap ini akan ada uji validasi yang dilakukan oleh para ahli yaitu, ahli media dan ahli materi. Tujuan dilakukan uji validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, serta untuk mendapat saran sebelum diujikan ke peserta didik. Saran dan komentar yang diberikan menjadi pedoman revisi. Dalam validasi media terdapat indikator yang berisi butir soal penilaian validasi media dan validasi materi. Menurut Ahin dan Suwarna (2024:7) menyatakan bahwa, komponen kelayakan sebuah media pembelajaran atau bahan ajar ditinjau dari 4 aspek, sebagai berikut: 1) kelayakan isi, 2) kelayakan penyajian, 3) kelayakan bahasa, dan 4) kelayakan kegrafikan.

**Validasi Media**

**Tabel 2.** Skor Penilaian Ahli Media

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Aspek Kelayakan Kegrafikan	101
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	20
3.	Aspek Kelayakan Bahasa	13
<b>Total</b>		<b>134</b>
<b>Hasil Penilaian</b>		<b>96%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan penilaian dari ahli media. Dengan demikian, produk yang dikembangkan melalui media pembelajaran ini sudah sangat baik digunakan. Sebagai buktinya, skornya mencapai 96% dan berada dalam kategori yang sangat baik. Oleh karena itu, media pembelajaran Monerta ini sudah dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah.

**Validas Materi**

**Tabel 3.** Skor Penilaian Ahli Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Aspek Kelayakan Isi	24
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	20
3.	Aspek Kelayakan Bahasa	36
<b>Total</b>		<b>80</b>
<b>Hasil Penilaian</b>		<b>94%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan penilaian dari ahli materi mengenai materi teks berita yang ada di dalam media. Dengan demikian, materi yang terdapat di dalam media ini sudah sangat baik digunakan. Sebagai buktinya, skornya mencapai 94% dan berada dalam kategori yang sangat baik. Oleh karena itu, dari aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa materi yang terdapat di dalam media Monerta sudah dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas

**g. Tahap Revisi**

Selama berlangsungnya tahap pengembangan Monerta, kartu materi dan soal, serta buku panduan permainan, akan tetap ada sejumlah

revisi-revisi yang didapatkan dari penulis, teman sejawat, dan dosen pembimbing untuk dilakukan validasi ahli media dan materi.

**Implementation (Implementasi)**

Pada tahap ini, program pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Setelah materi pembelajaran dibuat, tahap implementasi adalah menerapkan program pembelajaran di lingkungan yang sebenarnya. Ini dapat termasuk pembelajaran langsung, pelatihan online, atau metode pembelajaran lainnya. Implementasi ini harus mempertimbangkan pengalaman belajar peserta didik saat memanfaatkan media yang dihasilkan. Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media yang sudah dikembangkan dan sudah melewati uji ahli media dan materi. Media tersebut diuji coba pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks berita peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang yang terdiri dari kelompok besar dan kelompok kecil. Tahap ini menggunakan teori Arikunto (2019: 254) subjek uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 4-10 responden dan untuk kelompok besar antara 15-50 responden. Pada tahap awal yaitu kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa. Tahap terakhir yaitu pada kelompok besar yang terdiri dari 33 siswa.b



**Gambar 5.** Media Monerta (Monopoli Teks Berita)

### Evaluation (Evaluasi)

Proses evaluasi melibatkan penilaian produk terhadap efektif program pembelajaran. Hal ini melibatkan pengumpulan data tentang tujuan pembelajaran tercapai dan seberapa baik produk tersebut bekerja. Sebelum, selama, dan setelah implementasi program dapat dilakukan evaluasi ini. Proses evaluasi diperlukan agar sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Selain itu, evaluasi digunakan untuk mengevaluasi kredibilitas kompetensi yang dicapai. Dalam validasi respon peserta didik terdapat indikator yang berisi butir soal penilaian validasi media dan validasi materi. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020:16) menyatakan fungsi media pembelajaran terbagi menjadi 4, sebagai berikut: 1) Fungsi atensi, 2) Fungsi afektif, 3) Fungsi kognitif, 4) Fungsi kompensatoris.

### Kelompok Kecil

Pada penilaian peserta didik kelompok kecil terdapat 10 siswa. Berikut hasil respon peserta didik kelompok kecil.

**Tabel 4.** Skor Penilaian Respon Peserta Didik Kelompok Kecil

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Fungsi Atensi	149
2.	Fungsi Afektif	138
3.	Fungsi Kognitif	215
4.	Fungsi Kompensatoris	232
<b>Total</b>		<b>734</b>
<b>Persentase Penilaian</b>		<b>92%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel 4 di atas menunjukkan hasil respon peserta didik pada kelas kecil dengan skor 92% yang masuk ke dalam kriteria "sangat baik". Hasil tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran Monerta sangat membantu peserta didik dalam proses belajar di kelas mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks berita. Beserta dengan komentar dan masukan yang ditulis peserta didik terhadap media

pembelajaran, membuktikan bahwa media Monerta sangat layak digunakan.

### Kelompok Besar

Pada penilaian peserta didik kelompok kecil terdapat 33 siswa. Berikut hasil respon peserta didik kelompok kecil.

**Tabel 5.** Skor Penilaian Respon Peserta Didik Kelompok Besar

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Fungsi Atensi	492
2.	Fungsi Afektif	491
3.	Fungsi Kognitif	807
4.	Fungsi Kompensatoris	814
<b>Total</b>		<b>2604</b>
<b>Persentase Penilaian</b>		<b>98%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel 5 di atas menunjukkan hasil respon peserta didik pada kelas besar dengan skor 98%. Hasil ini masuk ke dalam kriteria "Sangat Baik/Layak". Hasil tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran Monerta sangat membantu peserta didik dalam proses belajar di kelas mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks berita. Beserta dengan komentar yang ditulis peserta didik terhadap media pembelajaran, membuktikan bahwa media Monerta sangat layak digunakan.

### KESIMPULAN

Media pembelajaran permainan monopoli berbasis Al-Islam Kemuhammadiyah yang dikembangkan untuk pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP dengan topik materi teks berita dapat membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan, membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan interaktif, serta membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Dengan skor penilaian 96% ahli media, 94% ahli materi, dan 92% respons peserta didik kelompok kecil, dan 98% respon peserta didik kelompok besar. Rata-rata hasil evaluasi keseluruhan berada dalam

BAHTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra  
<https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Bahtra>  
kategori "sangat baik atau sangat layak",  
monopoli pembelajaran dapat digunakan dengan  
baik dalam pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

Ahin, R. & Suwarna. (2024). Analisis Kelayakan Buku Bahasa Jawa Sayaga Bahasa Jawa Kelas XI SMA/MA berdasarkan BSNP. *Jurnal Ilmiah, Bahasa, Sastra, dan Budaya Daerah*. 12(1).

Alamanda, D. T. (2024). *Aplikasi Game Theory dalam Bisnis*. Sumedang: CV Megs Press Nusantara.

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Hermawan. (2023). Nilai-Nilai Profetik Dalam Pembelajaran Aik (Al-Islam Dan Kemuhmadiyah) Di Perguruan Tinggi Muhammadiyah. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan*. 24(1), 51.

Kustandi, C & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.

Ilyas, Y. (2017). *Kuliah Aqidah Islam*. Yogyakarta: Lembaga Pengkajian dan Pengamalan Islam (LPPI).

Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. Kwangsan: *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.

Muhja, Z. A, Shahnaz, L. (2020). Etika Jurnalistik Dalam Perspektif Hukum

Vol. 05 No. 02 November, 2024  
p-ISSN: 2775-7633 e-ISSN: 2775-7625

Islam. *Al-Bayan: Journal of Hadith Studies*. 3(2), 171.

Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.

Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: CV. Alfabet.

Sa'adah, R.N & Wahyu (2022). *Metode Penelitian R&D (Research and Developmen) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Subastian, E & Kamila, V. Z. (2023). Implementasi Aplikasi Cloud Design untuk Pembelajaran Siswa di SMK Negeri 10 & 18 Samarinda. *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*. 1(2).

Sugiyono (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung:Alfabeta.

Syahid, I. M, Istiqomah, N. A, Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*. 2(5), 259.

Tiara, M. S. W. & Nurhamidah, D. (2023). Monopoli Learning: Efektivitas Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ketatabahasaan dan Kesusastraan*. Juni, 18(1), 3.

Wulandari, A. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. 5(2).