

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BAHASA INDONESIA (MONOHASA) UNTUK MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR DAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SD**

Ndaru Aptin Ismiarlita
Universitas Sanata Dharma
2021

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru akan ketersediaan media pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pada permainan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk (a) mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media monopoli Bahasa Indonesia (Monohasa) dan (b) mendeskripsikan kualitas media monopoli Bahasa Indonesia (Monohasa).

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* dengan mengadopsi lima langkah dalam tahapan ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Subjek penelitian yang digunakan dalam uji coba terbatas yaitu enam siswa kelas I SD yang berada di sekitaran Desa Kadilajo. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh tiga validator, yaitu dua ahli media dan satu ahli materi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes (soal pilihan ganda) dan non tes (kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media monopoli Bahasa Indonesia (Monohasa) dikembangkan dengan menggunakan lima tahapan dalam ADDIE, (2) Skor kelayakan yang di dapat dari ahli media sebesar 3,73 dan ahli materi sebesar 3,87, sehingga keduanya masuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Pengembangan media monopoli Bahasa Indonesia (Monohasa) ini juga memiliki dampak terhadap variabel motivasi belajar dan membaca permulaan siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji efektivitas pada data skor tes dan kuesioner. Uji efektivitas tersebut menunjukkan hasil bahwa variabel motivasi belajar memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,76 dan variabel membaca permulaan memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,8371, sehingga kedua skor tersebut dapat diinterpretasikan ke dalam kategori “Tinggi”.

Kata kunci: Media Monopoli Bahasa Indonesia (Monohasa), Motivasi Belajar, Membaca Permulaan

ABSTRACT***THE DEVELOPMENT OF MONOPOLI BAHASA INDONESIA (MONOHASA) LEARNING MEDIA TO IMPROVE LEARNING MOTIVATION AND EARLY READING OF STUDENTS GRADE I ELEMENTARY SCHOOL***

Ndaru Aptin Ismiarlita
Sanata Dharma University
2021

The background of this research was the needs of teachers for the availability of fun and game-based learning media. This aims of this research were a) to describe the steps of Monopoli Bahasa Indonesia (Monohasa) learning media development and b) to describe the quality of Monopoli Bahasa Indonesia (Monohasa) learning media.

The type of research used was Research and Development (R&D) by adopting five steps in ADDIE, which are Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The subjects used in limited testing were six students grade I Elementary School who lived in Kadilajo Village. The media feasibility assessment was done by three validators, who were two media expert and one materials expert. The data gathering techniques used in this research were test (multiple choice questions) and non-test (closed-ended and open-ended questionnaires).

The results of the research showed that (1) Monopoli Bahasa Indonesia (Monohasa) learning media was developed by using the five steps in ADDIE, (2) The feasibility score which was obtained from the media experts was 3,73 and materials expert was 3,87, which are classified as "very good". This Monopoli Bahasa Indonesia (Monohasa) learning media development also affected the students' learning motivation variable and early reading variable. It was proven by the effectiveness results on test scores and questionnaire data. The effectiveness testing showed that learning motivation variable of N-Gain score was 0,76 and early reading variable of N-Gain score was 0,8371, which are classified as "high" category.

Keywords: *Monopoli Bahasa Indonesia (Monohasa) Learning Media, Learning Motivation, Early Reading*

